

**PENGEMBANGAN MEDIA *LUDO BOARD GAMES*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS VI A SD NEGERI 258 SINONGKO
KECAMATAN WASUPONDA KABUPATEN LUWU TIMUR**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

Helmalia Nasaruddin

20 0201 0008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA *LUDO BOARD GAMES*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS VI A SD NEGERI 258 SINONGKO
KECAMATAN WASUPONDA KABUPATEN LUWU TIMUR**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

HELMALIA NASARUDDIN

20 0201 0008

Dosen Pembimbing:

- 1. Dr. Nurdin K, M.Pd.**
- 2. Dr. Makmur, S.Pd.I, M.Pd.I.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

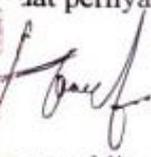
Nama : Helmalia Nasaruddin
Nim : 2002010008
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh dari bagian skripsi ini adalah karya saya sendiri kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana kemudian hari ternyata saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai mestinya.

Palopo, 11 Mei 2024
Saya membuat pernyataan,


Helmalia Nasaruddin
Nim 20 0201 0008

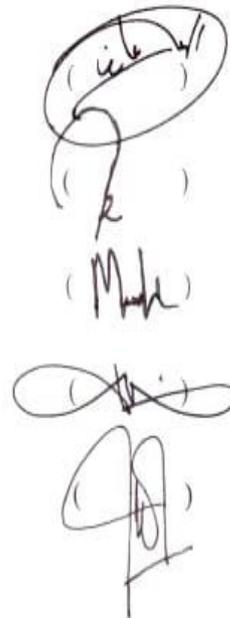
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media *Ludo Board Games* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur yang ditulis oleh Helmalia Nasaruddin Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010008, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, tanggal 9 Agustus 2024 M. bertepatan dengan 4 Safar 1446 H. telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 19 Agustus 2024

TIM PENGUJI

- | | |
|--|---------------|
| 1. Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang |
| 2. Arifuddin, S.Pd., M.Pd. | Penguji I |
| 3. Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd. | Penguji II |
| 4. Dr. Nurdin K, M.Pd. | Pembimbing I |
| 5. Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. | Pembimbing II |



Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Pr. Sirman, S.S., M.Pd.
NIP. 200003 1 002



Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan kasih saying-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media *Ludo Board Games* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur” setelah melalui proses yang cukup panjang.

Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, yang telah menebarkan permadani-pemadani keislaman dimuka bumi ini sehingga menjadi alam terang benderang dihiasi akan ilmu agama dan pengetahuan, serta keselamatan selalu menaungi keluarganya, sehebat dan para pengikut-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan Agama Islam di Institut Agama Negeri (IAIN) Palopo. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta yang paling berjasa dalam hidup penulis, ayahanda Nasaruddin dan ibunda Rismawati Kaso. Terimakasih atas kepercayaan yang telah diberikan atas pengorbanan, do’a, cinta kasih, nasihat dan motifasi yang tiada henti-Nya untuk anak pertama, semoga Allah senantiasa menjaga keduanya dalam kebaikan dan kemudahan serta kerja keras dan pengorbanan nya semoga bernilai ibadah dan amal jariyah hingga akhir hayat. Kepada kakek dan nenek penulis , Ancong dan Ihwati yang telah ikut peran andil dalam membesarkan penulis terima kasih atas jasa, motivasi dan nasihat yang diberikan kepada penulis, semoga kalian selalu dalam lindungan Allah. Kepada almarhum adik penulis Muh. Hafizh, penulis ucapkan banyak terima

kasih pernah ada/hadir dalam kehidupan penulis, semoga adik mendapatkan tempat yang indah di sisinya dan husnul khatimah.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masi jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis memberikan apresiasi sekaligus ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag. M.Pd selaku Wakil Rektor I (Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan), Dr. Masruddin, S.S., M. Hum selaku Wakil Rektor II (Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan) dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. selaku Wakil Rektor III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama).
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari, S.Si, M.Si. selaku Wakil Dekan II, Bapak Dr. Taqwa, M.Pd. selaku Wakil Dekan III.
3. Andi Arif Pammessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, serta staf Program Studi Pendidikan Agama Islam Fitri Anggraini, S.P. yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Nurdin K, M.Pd selaku Pembimbing I dan Dr. Makmur, S.Pd.I, M.Pd.I. selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.

5. Arifuddin, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji I dan Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan masukan dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
6. Mawardi, S.Ag., M.Pd.I, Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., MT. dan Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. yang telah bersedia menjadi validator untuk produk peneliti serta memberikan saran dan masukan pada penelitian skripsi ini.
7. Seluruh dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo, yang telah mendidik penulis selama menempuh pendidikan di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Hasmiati Abby, S.Pd., M.M selaku Kepala SD Negeri 258 Sinongko, Nurmawati S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VI, guru serta staf yang telah memberi izin serta bantuan dan bersedia untuk bekerja sama dengan penulis.
10. Siswa dan siswi SD Negeri 258 Sinongko yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Semua keluarga terdekat yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

12. Kepada para sahabat (Hasrianti Arsyad, Putri Kinanti, Despita Harun, Nursia, dan Putriani) yang selalu memberi dukungan, dan membantu penulis. Semoga selalu dimudahkan dalam segala hal.
13. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2020 (khususnya kelas PAI A), terima kasih atas kenangan manis dan pahit yang pernah diukir bersama dalam menjalani hari-hari perkuliahan, semoga menjadi kenangan terindah dan tak terlupakan.
14. Teman-teman seperjuangan PLP II MTs Datok Sulaiman Putri Palopo.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini penulis ucapkan terima kasih.
16. Terakhir, kepada diri penulis terima kasih sudah kuat sampai sejauh ini, terima kasih atas kerja sama dan semangatnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Palopo, 01 Juli 2024

Helmalia Nasaruddin

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	„sa	„S	es (dengan titik atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	„zal	„Z	zet (dengan titik atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	.s	es (dengan titik bawah)
ض	,dad	.d	de (dengan titik bawah)
ط	.ta	.t	te (dengan titik bawah)
ظ	.za	.z	zet (dengan titik bawah)
ع	„ain	„	apostrof terbaik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em

ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	،	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak ditengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (،).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monotong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ˆ	<i>Fathah</i>	A	A
ˆ	<i>Kasrah</i>	I	I
ˆ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasi berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ى ى	Fathah dan Wau	Ai	a dan i
پ ٲ	Fathah dan Wau	AU	a dan u

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا... آ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
إ...	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
أ...	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

- مَاتَ : Mata
- رَمَى : Rama
- قِيلَ : Qila
- يَمُوتُ : yamūtu

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā'' marbūtah* ada dua, yaitu *tā'' marbūtah* yang hidup atau mendapat *harakat fathah, kasrah, dan dammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā'' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Jika pada kata yang berakhir dengan *tā'' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h]. Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*
- الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fādilah*
- الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*
نَجِينَا : *najjainā*
الْحَقَّ : *al-haqq*
نُعَمُّ : *nu`ima*
عَدُوُّ : *„aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : „Alī (bukan „Aliyy atau A`ly)
عَرَبِيٌّ : „Arabī (bukan A`rabiyy atau „Arabiy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ل (*alif lam ma`rifah*). Dalam pedoman transliterasi seperti biasa, al-baik ketika ia diikuti huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)
الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)
الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*
الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘murūna*
النَّوْعُ : *al-nau‘*
شَيْءٌ : *syai‘un*
أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata *al-Qur‘an* (dari *al-Qur‘ān*), *alhamdulillah*, dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arbaʿīn al-Nawāwī
Risālah fī Riʿāyah al-Maslaha

9. *Lafz al-Jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ دِينُ اللَّهِ
dīnullāh billāh

Adapun *tāʿmarbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ
hum fī rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang,tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi''a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī Nasr Hāmid Abū ZaydAl-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī'' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū alWalīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subhanahu wa ta'ala*

saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*

as = *'alaihi al-salam*

QS = *Qur'an, Surah*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
ABSTRAK	xxii
ABSTRACK	xxiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk.....	7
F. Asumsi Pengembangan	8
G. Batasan Masalah.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
B. Landasan Teori.....	14
1. Media Pembelajaran.....	14
2. Ludo Board Games	18
3. Pendidikan Agama Islam	21
4. Binatang Halal dan Haram	25
C. Kerangka Pikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Subjek dan Objek Penelitian	31
D. Prosedur Pengembangan	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Hasil Pengembangan Produk	43
C. Pembahasan Hasil Penelitian	63
BAB V PENUTUP	67
A. Simpulan	67
B. Implikasi.....	68
C. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR KUTIPAN AYAT

QS. Al-Maidah/ 5 : 8.....	25
QS. Al- Baqarah/ 2 : 173.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Validasi	39
Tabel 3.2 Kategori Persentase.....	39
Tabel 3.3 Kategori Kelayakan Media	40
Tabel 3.4 Kriteria Gain	40
Tabel 4.1 Nama-Nama Validator Media Pembelajaran	51
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media	52
Tabel 4.3 Data Hasil Ahli Materi	56
Tabel 4.4 Data Hasil Ahli Bahasa	57
Tabel 4.5 Data Hasil Ahli Pembelajaran.....	58
Tabel 4.6 Data Hasil Respon Peserta didik.....	59
Tabel 4.7 Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	29
Gambar 3.1 Langkah Pengembangan	30
Gambar 4.1 Papan Ludo.....	45
Gambar 4.2 Penempatan Rumput Sintesis dan Sterofon Pad Papan Ludo	46
Gambar 4.3 Pembuaran Rute Ludo	47
Gambar 4.4 Pembuatan Star dan Finish Ludo	47
Gambar 4.5 Penempatan Rute Pada Papan Ludo.....	48
Gambar 4.6 Kartu Materi dan Kartu Pertanyaan	48
Gambar 4.7 Dadu	49
Gambar 4.8 Bidak	49
Gambar 4.9 Penutup Papan Ludo.....	50
Gambar 4.10 Angka Pada Media Sebelum Revisi	53
Gambar 4.11 Angka Pada Media Setelah Revisi	53
Gambar 4.12 Tampilan Media Sebelum Revisi	54
Gambar 4.13 Tampilan Media Setelah Revisi	54
Gambar 4.14 Penutup Media Sebelum Revisi	55
Gambar 4.15 Penutup Media Setelah Revisi	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Meneliti

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 3 Lokasi Penelitian

Lampiran 4 Penyerahan Surat Penelitian

Lampiran 5 Wawancara dan Pengisian Angket

Lampiran 6 Uji Coba Produk

Lampiran 7 Sarana Prasarana

Lampiran 8 Struktur Organisasi Dan Visi Misi

Lampiran 9 Lembar Wawancara Guru

Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lampiran 13 Lembar Angket Reapon Guru Pendidikan Agama Islam

Lampiran 14 Angket Respon Siswa

Lampiran 15 Rekapitulasi Siswa

Lampiran 16 Soal Pre-test dan Post-tes

Lampiran 17 Tampilan Hasil Media Ludo Board Games

ABSTRAK

Helmalia Nasaruddin, 2024. “Penggunaan Media Pembelajaran *Ludo Board Games* Materi Binatang Halal dan Haram Kelas VI SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fkultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing Oleh Nurdi K dan Makmur.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran *Ludo Board Games* pada materi binatang halal dan haram kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko, penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui tahap pengembangan, validitas, kepraktisan serta keefektifan dari media pembelajaran *Ludo Board Games* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko.

Jenis Penelitian ini adalah pengembangan (*research & development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perencanaan) *development* (pengembangan) *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko dengan jumlah 23 peserta didik. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian dari *Ludo Board Games* yang dikembangkan peneliti memperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 94% kategori “Sangat Valid”, validasi ahli materi sebesar 93% kategori “Sangat Valid”, validasi ahli bahasa sebesar 93% kategori “Sangat Valid” dan ahli pembelajaran sebesar 94% kategori “Sangat Valid”. Tingkat praktikalitas oleh peserta didik diperoleh skor 95% dengan kategori “Sangat Praktis” dan uji keefektifan peserta didik diperoleh rata-rata skor N-Gain 0,70 dengan peresentase 79% dengan kategori “Tinggi”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Ludo Board Games*, Binatang Halal dan Haram.

ABSTRACT

Helmalia Nasaruddin, 2024. “Development of Ludo Board Games Learning Media Material on Halal and Haram Animals for class VI SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wauponda Kabupaten Luwu Timur”. Thesis of the Islamic Religious Education Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute, Supervised by Nurdin K and Makmur.

This thesis discusses the development of Ludo Board Games based learning media on halal and haram animals in class VI A SD Negeri 258 Sinongko. This research aims to determine the development stage, validity, practicality and effectiveness of the ludo board learning media in Islamic religious education subjects class VI A SD Negeri 258 Sinongko.

This type of research is development (research and development) with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, design (planning), development (development), implementation (implementation), evaluation (evaluation). From this research, there were 23 students in class VI of SD Negeri 258 Sinongko. The subjects of this research were students in class VI A of SD Negeri 258 Sinongko with a total of 23 Students. Data collection techniques are observation, documentation and questionnaires. Data analysis technique used is quantitative descriptive analysis the research.

The research results of the Ludo Board Games development by researchers obtained validation results from media experts of 94% in the “very valid” category, validation from material experts of 93% in the “very valid” category, validation from language experts of 93% in the level of practicality by students obtained a score of 95% in the “very practical” category and the effectiveness test of students obtained an average N-Gain score of 0,70 with a percentage of 79% in the “High” category.

Keywords: Learning Media, *Ludo Board Games*, Halal and Haram Animals

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara substansi pendidikan merupakan kebutuhan asasi dan secara khusus hanya dapat dilakukan terhadap manusia. Makhluk selain manusia tidak memiliki kemungkinan untuk di didik. Manusia adalah satu-satunya makhluk yang dapat di didik. Ini sebabnya karena pada diri manusia terdapat potensi insania, suatu potensi yang menjadikan manusia berbeda dengan makhluk selain manusia.¹

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru melalui penggunaan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran juga merupakan salah satu cara guru membantu siswa mempelajari hal-hal baru, menjadi lebih baik dan dalam keterampilan mereka, dan mengembangkan perilaku mereka, pembentukan pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan proses transfer ilmu dan pengetahuan, serta pengembangan sikap (moral) dan keyakinan siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses pembentukan siswa dalam belajar secara berhasil diperlukan pembelajaran yang maksimal. Selain itu, proses pembelajaran akan berjalan secara optimal jika didukung oleh antusias siswa terhadap materi pembelajaran dan daya cipta guru serta kreativitas guru.

Guru yang memiliki kreatifitas tinggi akan selalu berusaha membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswanya. Dengan menggunakan berbagai strategi, seperti penggunaan media pembelajaran. Minat belajar siswa dan munculnya motivasi dalam belajar sangat dipengaruhi oleh

¹Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: Lembaga Pendidikan Kampus IAIN Palopo, 2018), h.11

penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dorongan untuk belajar dan bahkan berpengaruh pada psikolog siswa. Oleh karena itu memanfaatkan media pembelajaran selama fase orientasi pengajaran akan sangat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka secara maksimal.²

Proses pembelajaran menggunakan media sangat penting bagi siswa karena dapat memberikan solusi atas kekurangan pendidikan konvensional yang biasanya menggunakan metode ceramah tanpa melihat atau memahami materi pelajaran yang dijelaskan guru, metode pembelajaran konvensional saat ini dianggap kurang berkembang untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Kemajuan dalam dunia pendidikan telah memberikan alternatif bagi guru untuk melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Kelancaran, efektivitas, dan sasaran pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang berhasil, salah satu unsur yang tidak dapat diabaikan adalah media pembelajaran. Belajar akan lebih menyenangkan bagi siswa dan tentu saja lebih bermakna bagi guru bila digunakan media pembelajaran, media adalah segala sesuatu pesan dari satu orang ke orang lain sehingga dapat menarik minat, perhatian, dan pikiran siswa. Dengan demikian, proses belajar mengajar berlangsung.³

²Arief S Sadiman, *Media Pembelajaran Pengertian, Pengemangan, dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Perseda, 2012), 7.

³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo perseda, 2020), 50.

Hamalik menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar, dan bahkan mempengaruhi psikologis siswa.⁴

Pengembangan media pembelajaran penting dilakukan untuk mengubah kesan pembelajaran yang monoton dan membosankan peserta didik termasuk dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) disekolah. Penggunaan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin disebarkan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam hal ini profesionalisme pendidik tidak hanya mencakup kemampuan untuk membelajarkan peserta didik, tetapi juga kemampuan mengelola informasi dan lingkungan, yang meliputi ruang belajar, metode pembelajaran, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana untuk mempermudah kegiatan belajar peserta didik. Dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan, pendidik dituntut untuk dapat membuat materi pembelajaran disamping mampu menggunakan media yang tersedia.⁵

Penggunaan media yang tepat dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuannya dan dapat memperjelas penyajian materi. Selanjutnya, kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki makna yang sangat urgen, ketidak jelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhakan dengan media. Selain itu, media dapat

⁴Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Mandar Maju, 2015), 15.

⁵Munir Yusuf, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2020), 142.

mewakili apa yang kurang mampu diucapkan seorang guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan materi yang abstrak dapat dikongkret melalui media.⁶

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 258 Sinongko bahwa selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi binatang halal dan haram terlihat guru menerapkan pembelajaran dengan cara menjelaskan materi. Media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket saja sehingga selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik menunjukkan respon yang kurang baik seperti tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara bahkan bermain-main dengan teman sebangkunya ketika guru menjelaskan materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 258 Sinongko, Ibu Nurmawati, S.Pd.I dari hasil wawancara tersebut telah diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan Pembelajaran guru masih menyampaikan materi secara teoritis, kemudian media yang digunakan hanya berupa buku paket, sehingga diperlukan sebuah media yang dapat membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran.⁷ Manfaat media dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

⁶Sukadi Arif S, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Perseda, 1993), 16.

⁷Wawancara dengan Ibu Nurmawati, Tanggal 14 Desember 2022

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi binatang halal dan haram adalah media *Ludo Board Games*. Media *Ludo Board Games* merupakan sebuah media pembelajaran yang terbuat dari bahan sederhana berupa tripleks, rumput sintesis, bidak, dadu dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian di SD Negeri 258 Sinongko dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Ludo Board Games* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur”.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, ada beberapa permasalahan yang akan di kaji oleh peneliti yaitu:

1. Bagaimana tahapan pengembangan Media *Ludo Board Games* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Ludo Board Games* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur?
3. Bagaimana praktikalitas media *Ludo Board Games* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur?
4. Bagaimana keefektifan media *Ludo Board Games* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pengembangan media pembelajaran *Ludo Board Games* sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan Media *Ludo Board Games* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wauponda Kabupaten Luwu Timur.
2. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media *Ludo Board Games* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur.
3. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media *Ludo Board Games* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur.
4. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *Ludo Board Games* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis mengenai penggunaan media *Ludo Board Games* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi binatang halal dan haram.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi sekolah dan juga memberi motivasi kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

b. Bagi guru

Guru dapat menggunakan media *Ludo Board Games* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam agar dapat menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi siswa

Dengan menggunakan media *Ludo Board Games* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi binatang halal dan haram dapat Menambah semangat belajar dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran serta mengembangkan keterampilan belajar pada materi tersebut.

E. Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Ludo Board Games*. Media ini dapat dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran pada materi binatang halal dan haram di kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko. Media yang digunakan pada materi binatang halal dan haram sesuai dengan KI, KD, dan Indikator. Peneliti berharap media ini mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Benda dapat ditampilkan secara utuh, termasuk kontribusi dan pengoperasiannya dengan menggunakan media *Ludo Board Games*.
2. Keterampilan belajar peserta didik ditingkatkan melalui media *Ludo Board Games*.

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hanya materi binatang halal dan haram yang tercakup dalam penelitian yang telah dilakukan.
2. Dalam penelitian ini hanya multimedia yang dianggap sebagai salah satu bentuk media pembelajaran

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Yang Relevan

Peneliti mengemukakan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang relevan dengan judul penelitian, antara lain:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Aprilia Nur Fajar Ilham, Fine Reffiane, dan Peasena Arisyanto (2019), penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ludo Raksasa Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan Research and Development (R&D). Peneliti memberi kesimpulan bahwa media Ludo Raksasa pada tema Selalu Berhemat Energi, valid digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dan guru.⁸
2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Rannu Dyah Rahmadani, Novi Marlina (2021), penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo” jenis penelitian yang digunakan yaitu 4D, namun dilaksanakan hingga tahap pengembangan *develop* saja karena terbatasnya waktu penelitian. Kelayakan media Ludo didasarkan pada penilaian validator materi 90% di interpretasikan sangat layak, sedangkan penilaian

⁸Aprilia Nur Fajar Jihan, Fine Reffiane, Prasena Arisyanto, “Pengembangan Media Ludo Raksasa Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 7 No. 2, (2019), 107-113.

validator media diperoleh sebesar 95,6% sangat layak untuk di manfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas XI BDP SMKN 2 Budaran.⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maria, Dwi Fajar Saputri, dan Eti Sukadi (2021), Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak”. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian ADDIE. Berdasarkan data yang telah di dapat maka media pembelajaran Ludo layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa di SMP Negeri 13 pontianak.¹⁰

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Aprilia Nur Fajar Ilham, Fine Reffiane, dan Peasena Arisyanto	“Pengembangan Media Ludo Tema Raksasa Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”	Sama-sama memanfaatkan penelitian pengembangan	Penelitian saat ini berfokus pada media pembelajaran Ludo Board Games, sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada

⁹Rannu Dyah Rahmadani, Novi Marlana, “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xi Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 2 Buduran Sidoarjo”. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, Vol. 9 No. 1 (2021), 1083-1090.

¹⁰Siti Maria, Dwi Fajar Saputri, dan Eti Sukadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak”. *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya*, Vol. 4, No. 1 (Mei, 2021), 30-35.

No	Nama peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				<p>pengembangan media Ludo Raksasa. Penelitian sebelumnya berfokus di kelas IV, sedangkan penelitian sekarang berfokus di kelas VI. Selalu Berhemat Energi menjadi focus penelitian sebelumnya sementara ini penelitian saat ini adalah binatang halal. dan haram.</p>

No	Nama peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2.	Rannu Dyah Rahmadani, Novi Marlina	“Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo”	Sama-sama memanfaatkan penelitian pengembangan media	Penelitian saat ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran ludo board games pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI di SD Negeri 258 Sinongko sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Bisnis Daring dan

No	Nama peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				Pemasaran SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.
3.	Siti Maria, Dwi Fajar Saputri, dan Eti Sukadi	“Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak”	Sama-sama memanfaatkan penelitian pengembangan media dan menggunakan jenis penelitian ADDIE.	Penelitian saat ini berfokus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada pembelajaran Fisika, dan peneliti sebelumnya berfokus pada objek kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak

No	Nama peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				sedangkan peneliti saat ini nerfokus pada objek kelas VI SD Negeri 258 Sinongko.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medist yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan hal ini ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian media. Salah satunya adalah pendapat dari Khadijah menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹¹

¹¹Amelia Putri Wulandari , Annisa Anastasia Salsabila, dkk, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar”. *Journal on Education*. Vol. 5, No. 2, (Januari-Februari 2023), 3930.

Media berasal (*singular medium*) berasal dari bahasa latin yang berartiantara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi.¹² Media pembelajaran adalah suatu cara, alat atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan.¹³

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang memotivasi peserta didik untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran peserta didik termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Adanya penggunaan media pembelajaran di kelas dapat membantu guru atau memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya.¹⁴

¹²Nur Fakhrunisaa, *Media dan Teknologi Pendidikan* (Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung, Mei 2023) h. 5.

¹³Mirnowati, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa". *Jurnal Didaktika* Vol. 9 No. 1 Februari (2020) h. 105.

¹⁴Baderiah, " Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarunding". *Jurnal Pendidikan* Vol. 12, No. 4 (Februari 2024) h. 311.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam menyampaikan materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat memuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran.¹⁵

Kesimpulannya media adalah suatu alat yang dapat digunakan oleh pengirim untuk menyampaikan pesannya kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian mereka.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Selain merangsang motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan fakta dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, membantu interpretasi data, dan mendapatkan informasi.¹⁶ Pemanfaatan media pendidikan memerlukan pertimbangan cermat terhadap berbagai faktor untuk menjamin keselarasan yang efektif dengan tujuan pembelajaran, salah satu komponen penting yang harus dipertimbangkan adalah media.¹⁷ Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi pendidik sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi peserta didik. media yang dimaksud dibangun menggunakan bahan yang kokoh untuk menarik

¹⁵Ina Magdalena, Alif Fatakhatas Shodikoh dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi". *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. 3, No. 2, (Agustus 2021), 316.

¹⁶Mustafa, "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur". *Jurnal Sinestesia* Vol. 13, No. 1 (2023) h. 253.

¹⁷Muh. Yamin, "Navigating The Digital Age; The Need For Android- Based Learning Media in Technology and Educational Media Courses". *Educational Journal of Learning Technology* Vol. 1, No. 1 September (2023) h. 30.

minat peserta didik ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.¹⁸ Dengan adanya media pembelajaran maka kualitas pembelajaran meningkat, sehingga dengan sendirinya tujuan pembelajaran akan tercapai, termasuk pembelajaran pendidikan agama Islam.¹⁹

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.²⁰

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk menyatukan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Tiga aspek tersebut sangat penting dalam proses pembelajaran karena sebagai indikator keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1) Pada aspek afektif, kemampuan yang diharapkan siswa adalah kemampuan yang bersifat intelektual, meliputi pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), penguraian/analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan penilaian (evaluating).

¹⁸St. Marwiyah, "Implementation of Smart Pop Up Book Media to Improve Read- Write Literacy in Children". *Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature* Vol. 11, No. 1 (June 2023) h. 365.

¹⁹Arifuddin, "Development Of Islamic Religious Education Learning Media Based On Audio Visual Fasting Worship Material Forms a Fearful Personal In Junior High School". *Journal Of Indonesian Islamic Studies* Vol. 3, No. 1 October (2023) h. 2.

²⁰Hasriadi, "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara". *Jurnal Madaniya* Vol. 4, No. 2 Mei (2023) h. 531.

2) Pada aspek kognitif, kemampuan yang dicapai siswa adalah berkaitan dengan rasa, sikap, dan tingkah laku. Kemampuan tersebut meliputi penerimaan (receiving), tanggapan (responding), penghargaan (valuing), pengaturan (organization), dan karakterisasi (characterization).

3) Pada aspek psikomotorik, kemampuan yang diharapkan siswa melalui media pembelajaran adalah kemampuan yang bersifat jasmaniah atau fisik, meliputi persepsi (perception), penyesuaian (set), tanggapan terbimbing (guided response), mekanisme (mechanism), tanggapan terbuka bersifat kompleks (complex over response), dan originasi (origination).²¹

2. *Ludo Board Games*

a. Pengertian permainan *Ludo*

Permainan ludo adalah permainan tradisional dimana dalam permainan yang dimainkan 2-4 orang atau kelompok yang di haruskan untuk mengatur strategi memindahkan bidak pion dengan menggunakan dadu. Permainan ludo adalah jenis permainan yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan.²²

Ludo merupakan salah satu permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan sudah diwariskan secara turun-temurun. Permainan ini dimainkan oleh 2-4 anak atau kelompok, sehingga dapat meningkatkan interaksi antar pemain satu dan pemain yang lainnya. Adapun manfaat dari permainan ludo yaitu melatih otak kiri anak untuk berfikir, melatih anak untuk menyusun strategi agar mampu

²¹Rafika Annur Rokhimah “Pengembangan Media Permainan Ludo Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X Smk Pi Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta” *Skripsi* Universitas Negeri Yogyakarta (2020) 15-16.

²²Sri Armiyanti Ningsih, Meyta Pritandhari “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo” *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol. 7, No. 1, (2019), 52

mengalahkan lawan, sebagai sarana dalam mengembangkan, membentuk kemampuan otak kanan, dan melatih anak untuk kerjasama dengan kelompoknya dan melatih emosi anak.²³

Kesimpulannya, Permainan ludo merupakan permainan yang dapat membuat peserta didik seolah-olah mereka sedang bermain sehingga rasa tegang dan jenuh dalam diri siswa dapat dikurangi.

b. Tujuan *Ludo Board Games*

Berikut ini adalah beberapa tujuan Media Ludo Board Games:

- 1). Dengan adanya media ini dapat membuat peserta didik lebih aktif dan semangat dalam belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 2). Dapat membantu siswa dalam proses kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 3). Memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
- 4). Peserta didik dapat belajar dengan media ini dengan mengikuti panduan dari guru.
- 5). Media ini dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian agar siswa dapat terus fokus belajar.

c. Manfaat Media *Ludo Board Games*

Adapun manfaat dari media ludo board games, diantaranya yaitu:

- 1). Memperjelas proses pembelajaran
- 2). Meningkatkan ketertarikan siswa dan interaksi siswa

²³Andita Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia Pada Muatan Ips Materi Rumah Adat Kelas Iv Sdn Karangayu 03 Semarang" Universitas Negeri Semarang (2019). 82.

- 3). Meningkatkan peran guru kearah yang lebih produktif
- 4). Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- 5). Menyeragamkan penyampaian materi
- 6). Meningkatkan kualitas hasil belajar, serta menumbuhkan semangat belajar terhadap proses dan materi belajar.

d. Kelebihan dan kekurangan *Ludo Board Games*

Penggunaan media yang tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar. Ada kelebihan dan kekurangan menggunakan *Ludo Board Games* sebagai sarana pembelajaran. Berikut adalah kelebihan media pembelajaran menggunakan bahan belajar dari *Ludo Board Games*:

- 1) Media disajikan secara menarik untuk menarik minat siswa terhadap materi hewan halal dan haram.
- 2) Media pembelajaran menggunakan media permainan maka siswa akan lebih senang mempelajari materi binatang halal dan haram.
- 3) Menumbuhkan rasa kebersamaan antar kelompok, dengan memberikan tugas yang sama kepada setiap orang dalam kelompok memenangkan permainan agar siswa dapat berlatih persaingan yang sehat.

Berikut ini adalah beberapa kekurangan menggunakan *Ludo Board Games* sebagai alat pembelajaran:

- 1) Siswa hanya bermain tanpa memahami isi materi hewan halal dan haram jika tidak benar-benar memahami cara penggunaan media pembelajaran *Ludo Board Games*. Sebelum mendistribusikan media pembelajaran permainan

papan ludo, guru harus menginstruksikan media pembelajaran permainan *Ludo Board Games*, guru harus menginstruksikan dan membimbing siswa bagaimana cara menggunakannya dengan benar untuk menghindari kekurangan tersebut dan memastikan bahwa siswa tidak hanya bermain tetapi juga memahami konten hewani yang halal dan haram.

- 2) Siswa akan memilih kelompok dengan teman dekat jika guru tidak mengarahkan bagaimana pembagian kelompok ketika menggunakan media *Ludo Board Games*. Guru harus membagi anggota kelompok secara adil untuk menghindari pilih-pilih teman agar terhindar dari kekurangan tersebut.
- 3) Suasana kelas akan menjadi ramai dan gaduh jika kelas tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, sambil tetap berkeliling pada setiap kelompok permainan, instruktur harus mampu mengelola pembelajaran dengan menggunakan media *Ludo Board Games*.

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang sengaja dilakukan oleh generasi tua untuk menanamkan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah Swt.²⁴

²⁴Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2019), h.130.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri.²⁵

Pendidikan seharusnya tidak hanya sebatas mentransfer ilmu pengetahuan. Namun lebih dari itu, yakni dapat mengubah dan membentuk karakter dan watak seseorang agar menjadi lebih baik, mempunyai skil yang mampu lebih sopan dalam tataran etika dan estetika, serta lebih penting adalah berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari.²⁶

Agama adalah kepercayaan akan adanya tuhan yang menurunkan wahyu kepada nabi-Nya untuk umat manusia demi kebahagiaannya di dunia dan akhirat.²⁷

secara sederhana pendidikan agama Islam dapat di artikan sebagai pendidikan yang didasarkan pada nilai-nilai ajaran islam sebagaimana yang tercantum dalam al-Quran dan al-Hadits serta dalam pemikiran para ulama dan dalam praktek sejarah umat Islam.²⁸

Pendidikan Agama Islam merupakan pendekatan metodis dan praktis untuk membantu peserta didik agar hidup sesuai dengan ajaran Islam.²⁹

²⁵Makmur dan Suparman, *Manajemen Pendidikan Berbasis Madrasah*, (Jl.Malangkeri Kompleks TVRI Blok A No.9 Makassar Sulawesi Selatan: Aksara Timur, 2018), Cet. Pertama, 1.

²⁶Makmur dan Hadi Pajarianto, *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi Islam*, (Jl.Jenderal Sudirman, Km. 3, Binturu Palopo: LPPI UM Palopo, 2023) Cet. Pertama, 49.

²⁷Syibrani Mulasi, Zuhriyyah Hidayati, Khaidir, dkk, *Metodologi Studi Islam*, (kab. Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), Cet I, 48.

²⁸Nur Hidayat "Peran dan Tantangan Pendidikan Agama Islam di Era Global" *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 12, No. 1 (juni 2015). 63.

²⁹Zuhairani dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983).

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu usaha yang di sengaja dan direncanakan untuk melatih peserta didik untuk memahami, mengetahui, serta menghayati keimanan, ketakwaan dan akhlak mulia dalam menyampaikan ajaran agama Islam dari kitab suci Al-Quran dan hadits, melalui pelatihan, bimbingan, dan kegiatan berbasis pengalaman.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara umum Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman siswa terhadap agama Islam agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, sosial, dan bernegara.³⁰

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Majid mengidentifikasi enam fungsi Pendidikan Agama Islam berikut ini:

- 1) Pertumbuhan, khususnya peningkatan ketakwaan dan keimanan kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam keluarga. Pada dasarnya setiap orang tua dalam keluarga bertanggung jawab untuk menanamkan keimanan dan ketakwaan pada anak-anaknya.
- 2) Menanamkan nilai-nilai sebagai pedoman hidup dalam rangka mencari kebahagiaan baik didunia maupun diakhirat.
- 3) Penyesuaian mental, atau kemampuan untuk mengubah lingkungan seseorang sesuai dengan ajaran Islam, yang meliputi lingkungan fisik dan sosial seseorang.

³⁰H.M. Arifin, *“Ilmu Pendidikan Islam, Tinjauan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner”*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 35 .

- 4) Perbaikan, khusus untuk memperbaiki kesalahan, kekurangan pemahaman siswa terhadap keyakinan dan pengalaman, serta pengalaman mengajar sehari-hari.
- 5) Pencegahan, khususnya mencegah dirinya dari kerusakan lingkungan atau budaya lain.
- 6) Sosialisasi, yaitu proses mengarahkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang keislaman ke arah perkembangan yang optimal agar bakat tersebut dapat dimanfaatkan baik untuk diri sendiri maupun orang lain.³¹

d. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam.

Ruang lingkup pembelajaran pendidikan agama Islam pada dasarnya meliputi:

- 1) Hubungan manusia dengan Allah Swt. Program pengajarannya meliputi segi iman, Islam, dan ihsan.
- 2) Hubungan manusia dengan sesamanya. Program pengajarannya berkisar pada pengaturan dan kewajiban antara manusia yang satu dengan manusia yang lain dalam kehidupan bermasyarakat, dan mencakup segi kewajiban dan larangan dalam hubungan dengan sesama manusia.
- 3) Hubungan manusia dengan alam. Sebagai khalifah di bumi manusia bertugas mengolah dan memanfaatkan alam yang telah di anugerahkan Allah menurut kepentingannya sesuai dengan garis-garis yang telah ditentukan agama.³²

³¹Majid "*Fungsi Pendidikan Agama Islam*" (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2018), 59

³²Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), Cet. 1, h. 176-177.

4. Binatang Halal dan Haram

a. Binatang Halal

1) Pengertian Binatang Halal

Secara bahasa halal berasal dari kata *halalan* yang berarti memperoleh sesuatu. Adapun secara istilah halal adalah sesuatu yang diperoleh oleh Allah Swt. untuk dikerjakan. Pada dasarnya segala sesuatu hukumnya halal, kecuali jika ada nas (dalil) yang sahih yang menunjukkan keharamannya.³³

Hewan yang halal adalah hewan yang boleh dimakan menurut hukum syariat Islam.³⁴

Binatang yang dihalalkan ialah binatang yang boleh dikonsumsi dagingnya oleh manusia khususnya bagi orang-orang yang beriman.³⁵

Beberapa ayat dalam Al-Qur'an menyebutkan tentang ketentuan makanan halal dan perintah untuk mengonsumsi makanan halal dan menjauhi makanan haram, salah satunya itu dalam QS. Al-Maidah(5):88 yang berbunyi:

وَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلَالًا طَيِّبًا وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي أَنْتُمْ بِهِ مُؤْمِنُونَ

Terjemahnya:

“dan makanlah dari apa yang telah diberikan Allah kepada mu sebagai rezeki yang halal dan baik, dan bertakwalah kepada Allah yang kamu beriman kepadanya”.³⁶

³³Bagus Mustakim, Hj. Tatik Padjiani., dan H. Muhammad Maksum, *Buku Pendidikan Agama dan Budi Pekerti*, Edisi 1, (Gedung Kementerian Agama Jln Lapangan Banteng Barat No 3-4 Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Agama Islam Kementerian Agama RI, 2019), 283.

³⁴Muh. Azhar Farih “Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fikih Materi Hewan Halal Dan Haram Melalui Model Pembelajaran Picture To Picture (Ptp) Kelas Viii Mts Nu 01 Tarub Tegal” Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang (2014). 110.

³⁵Dyah Milenia Fitri Kusumaningtias “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Snowball Throwing Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Makanan, Minuman, Binatang Halal Dan Haram Kelas Viii Mts Putri Ma'arif Ponorogo” Institut Agama Islam Negeri Ponorogo” (2023). 35.

2) Kategori binatang halal

Pandangan syafi'iyah tentang hewan yang di haramkan untuk dimakan adalah sebagai berikut:

a). Segala jenis ikan

Hewan laut yang halal adalah semua jenis ikan. Hewan ini juga tidak perlu disembelih ketika hendak dimakan, sebab bangkainya pun juga halal.

b). Hewan yang Thayyibat

Tayyibat adalah hewan yang di anggap baik, dalam arti ada selera untuk dimakan, tidak menjijikan, jadi hewan melata yang dianggap baik untuk dimakan maka hukumnya halal.³⁷

b. Binatang Haram

1) Pengertian Binatang haram

Haram adalah sesuatu yang dilarang oleh Allah Swt. untuk dikerjakan dengan larangan yang tegas. Setiap orang yang menentanginya akan berhadapan dengan Allah Swt. di akhirat. Bahkan terkadang ia akan juga terancam sanksi hukum syariah di dunia.

Haram adalah segala sesuatu yang dilarang oleh syariat islam untuk di konsumsi, dan apabila tetap dikonsumsi akan mendapatkan dosa kecuali dalam keadaan terpaksa, serta memiliki banyak mudharatnya dari pada hikmahnya.³⁸

³⁶Muhammad Anas, *Fikih MI Kelas VI*, Edisi 1. (Jl. Lapangan Banteng Barat No 3-4 Lantai 6-7 Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, dan Kementerian Agama RI, 2020), 7.

³⁷Abdul Aziz "Analisis Pendapat Malikiyyah dan Syafpiyyah Tentang Status Halal-Haram Hewan" *Falasifa*, Vol. 10, No. 1 (Maret 2019), 8-9

³⁸Musyarofah "Legalitas Hukum Atas Label Halal Luar Negeri Dalam Produk Pangan Impor" Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2019). 38.

Makanan yang telah diharamkan untuk memakannya terdapat dalam QS. Al-Baqarah/2:173 yang berbunyi:

إِنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَ وَحُمَّ الْخِنْزِيرِ وَمَا أَهَلَ بِهِ لِغَيْرِ اللَّهِ ۖ فَمَنِ اضْطُرَّ غَيْرَ بَاغٍ وَلَا عَادٍ فَلَا إِثْمَ عَلَيْهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَّحِيمٌ

Terjemahnya:

“Sesungguhnya Dia hanya mengharamkan atasmu bangkai, darah, daging babi, dan (daging) hewan yang disembelih dengan (menyebut nama) selain Allah. Tetapi barang siapa terpaksa (memakannya), bukan karena menginginkannya dan tidak (pula) melampaui batas, maka tidak ada dosa baginya”.³⁹

Berdasarkan pengertian halal dan haram tersebut, pada dasarnya semua makanan dan minuman hukumnya halal, kecuali yang diharamkan secara tegas oleh Allah Swt.

2) Kategori Binatang Haram

Pandangan *syafi'iyah* tentang hewan yang di haramkan untuk dimakan adalah sebagai berikut:

a). Hewan air yang beracun

Hewan yang hidup di air, seperti katak, ular air, semua hewan yang beracun, yang menyebabkan kematian atau penyakit.

³⁹Bagus Mustakim, Hj. Tatik Padjiani., dan H. Muhammad Maksum, *Buku Pendidikan Agama dan Budi Pekerti*, Edisi 1, (Gedung Kementerian Agama Jln Lapangan Banteng Barat No 3-4 Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Agama Islam Kementerian Agama RI, 2019), 284.

b). Hewan yang menjijikan

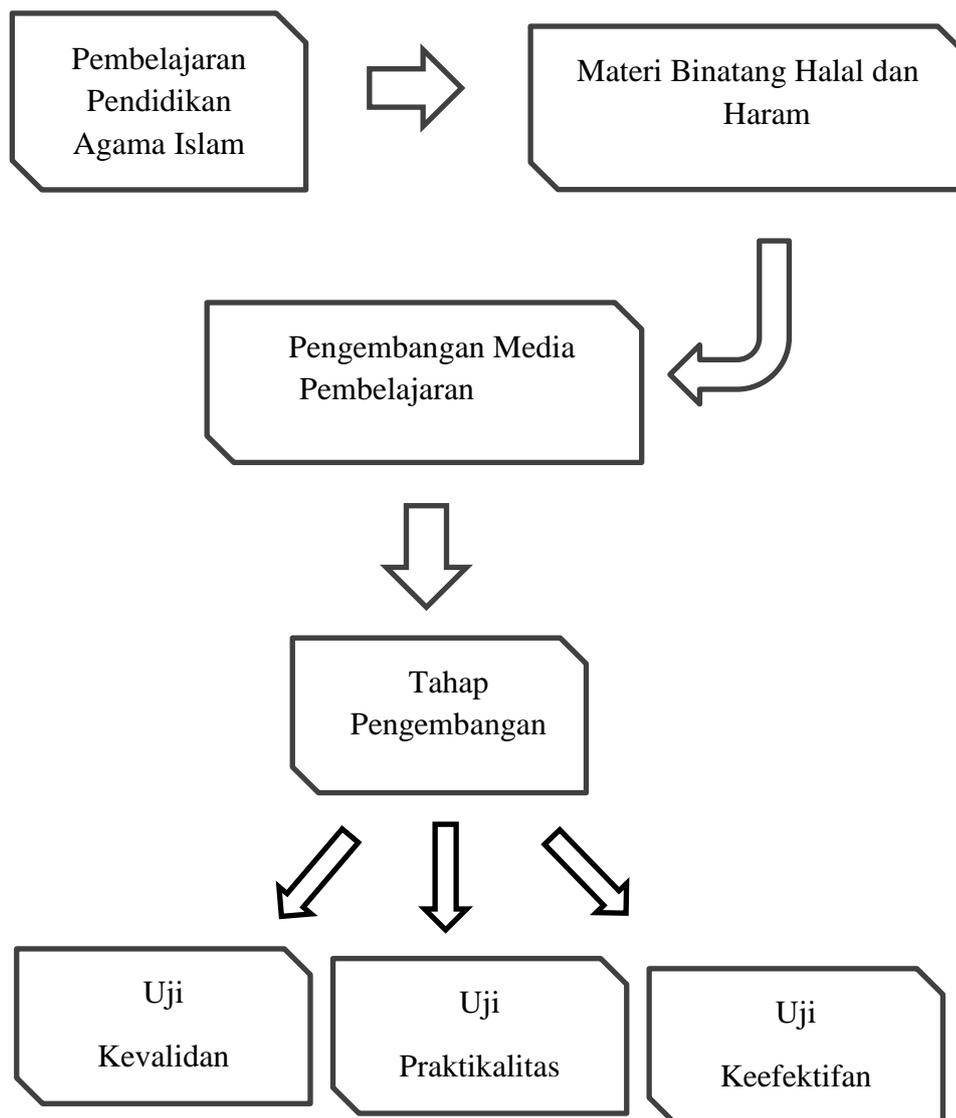
Hewan yang di hukuminya haram karena termasuk hewan yang menjijikan adalah kucing, anjing, dan lain-lain. Ketika seseorang memandang jijik dengan seekor hewan, maka hewan tersebut masuk kategori haram.

c). Hewan yang bertaring

Hewan yang bertaring tidak semua masuk kategori haram untuk di makan, melainkan hanya yang taringnya kuat. Seperti Macan Tutul, Singa, Serigala, dan yang lainnya.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian. Maka untuk menjelaskan alur penelitian ini peneliti memberikan gambaran dari kerangka pikir seperti dibawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

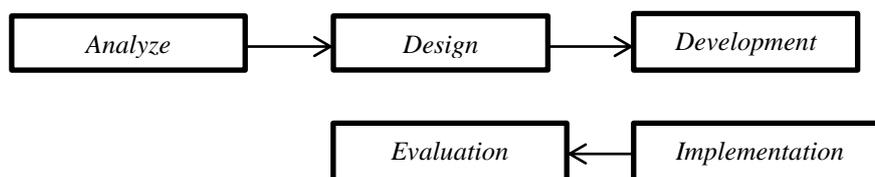
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode dengan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan atau membuat suatu produk. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.⁴⁰ *research and development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.⁴¹

Pada penelitian ini yang dikembangkan adalah Media *Ludo Board Games* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi binatang halal dan haram dengan model pengembangan (*ADDIE*) analisis (*Analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Adapun lima tahapan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah Pengembangan

⁴⁰Endang Mulyatiningsih, Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. (Bandung: Penerbit Rosdakarya, 2008) h. 154

⁴¹Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. (Bandung Penerbit Alfabeta, 2013) h. 90

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko. Jl. Sultan Hasanuddin, Desa Wasuponda, kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan, Indonesia.

Penelitian dilakukan pada tanggal 24 April 2024 sampai dengan 24 Mei 2024 semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Dimulai dengan analisis kebutuhan, hingga pengolahan data serta penyusunan hasil serta solusi yang diberikan dalam memecahkan permasalahan dalam penelitian.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko yang berjumlah 23 peserta didik. Adapun objek dalam penelitian ini merujuk pada pengembangan media pembelajaran *Ludo Board Games*.

D. Prosedur Pengembangan

Penelitian pada pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun tahapannya sebagai berikut:

a). Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode

pembelajaran tersebut diterapkan.⁴² Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik.⁴³ Analisis merupakan tahap pertama yang dilakukan oleh seorang pengembang pembelajaran. Ada tiga segmen yang harus dianalisis yaitu: peserta didik, pembelajaran, serta media untuk menyampaikan bahan ajarnya.

Langkah-Langkah dalam tahapan analisis ini setidaknya adalah menganalisis peserta didik, menentukan materi ajar, menentukan standar kompetensi yang akan dicapai dan menentukan media yang akan digunakan, sehingga diperlukan kegiatan analisis kebutuhan

Pada tahap ini terlebih dahulu menganalisis keadaan metode pembelajaran sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan metode pembelajaran yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Pada tahap ini juga akan ditentukan metode pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam belajar.

b). Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan media *Ludo Board Games*. setelah itu peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan, kemudian membuat produknya.

⁴²Anak Agung Gede, Anak Agung Ratna Rakasiwi, "Pengembangan Modul Pembelajaran Mata Kuliah *Internet Of Things*". *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* Vol. 16 No.2 Juli 2019 h. 163

⁴³Bintari Kartika Sari,"Desain Pembelajaran Model Addie dan Implementasinya dengan Teknik *Jigsaw*". h. 94.

c). Tahap Pengembangan (*Development*)

Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- 1) Peneliti mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu pengembangan media *Ludo Board Games*. Dalam tahap ini peneliti melakukan rancangan desain dengan penentuan konsep dari instrumen yang akan dikembangkan. Produk yang akan dihasilkan adalah media *Ludo Board Games*.
- 2) Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan media. Setelah itu peneliti mengoreksi ulang media hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi.
- 3) Membuat angket validitas produk untuk ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, serta angket untuk respon peserta didik.
- 4) Validasi desain dilakukan berkaitan dengan media penunjang belajar berupa media pembelajaran *Ludo Board Games*. Validasi desain terdiri dari 3 tahap yaitu: uji ahli materi, media dan bahasa. Setiap validator diminta untuk memberikan penilaian.

Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

d). Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahap ini biasa disebut tahap uji coba produk dimana produk yang telah dinyatakan valid oleh validator siap untuk diuji cobakan. Implementasi ini dilakukan guna untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media *Ludo Board Games* yang dikembangkan. Pada tahap ini akan dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan media *Ludo Board Games* melalui angket praktikalitas. Selanjutnya setelah melewati tahap uji coba kelompok kecil maka produk akan diuji cobakan pada kelompok besar. Uji kelompok besar dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Ludo Board Games* melalui lembar tes berupa soal materi Binatang Halal dan Haram.

e). Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah tahap implementasi atau penerapan pengembangan media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian atau pengevaluasian terhadap keberhasilan penerapan media pembelajaran yang dikembangkan tersebut. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran *Ludo Board Games*.⁴⁴ Tahap evaluasi disini meliputi evaluasi formatif dan sumatif, evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui kualitas produk hasil dari evaluasi formatif akan digunakan sebagai umpan balik untuk melakukan perbaikan. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap

⁴⁴Endang Multiyaningsih, "Pengembangan Model Pembelajaran" 2 Oktober (2020).

kompetensi yang diajarkan, hal ini berarti untuk mengetahui efektifitas dari media pembelajaran yang dikembangkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diharapkan maka suatu dalam penelitian diperlukan teknik pengumpulan data. Langkah ini sangat penting karena data yang dikumpulkan nantinya akan digunakan dalam menguji hipotesis. Untuk mengumpulkan teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan data yang diperlukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu:

1. Teknik Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Pada saat pengumpulan data dengan melakukan observasi yang peneliti lakukan yaitu melihat kondisi sekolah, sarana dan prasarana sekolah, proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

2. Lembar Angket Validasi

Angket adalah alat untuk mengumpulkan data dan mencatat data atau informasi pendapat, dan paham dalam hubungan kasual. Angket mempunyai kesamaan dengan wawancara, kecuali dalam implementasinya. Angket dilaksanakan secara tertulis yang mengetahui respon dari responden. Penelitian pengembangan media

Ludo Board Games untuk pembelajaran binatang halal dan haram kelas VI A di SMA Negeri 258 Sinongko, menggunakan 3 instrumen yaitu:

a. Instrumen Ahli Materi

Instrumen pertama adalah lembar validasi untuk ahli materi berupa angket penilaian ahli materi yang berkaitan dengan materi kelas VI A. Hasil dari penilaian ahli materi tersebut yang akan dijadikan sebagai bahan revisi dan penyempurnaan materi supaya materi yang disajikan sesuai dengan pelajaran kelas VI A.

b. Instrument Ahli Media

Instrumen kedua adalah lembar validasi untuk ahli media berupa angket penilaian kepada ahli media pembelajaran agar media yang dikembangkan khususnya berkaitan dengan desain, penggunaan, keamanan, dan lain-lain. Instrumen ini juga digunakan sebagai revisi produk media agar tercipta suatu media pembelajaran yang baik.

c. Instrumen Ahli Bahasa

Instrumen ketiga adalah lembar validasi untuk ahli bahasa berupa angket penilaian kepada ahli bahasa agar media yang dikembangkan khususnya pada penggunaan bahasa yang tepat, instrumen ini digunakan sebagai revisi produk media.

d. Instrumen Ahli Pembelajaran

Instrumen ahli pembelajaran berupa angket penilaian kepada guru mata pelajaran agar media yang dikembangkan dapat dilakukan pada pembelajaran.

e. Angket Respon Siswa

Angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data dari sumbernya secara langsung. Kuosioner/ angket dapat disebut sebagai wawancara tertulis yang ditujukan kepada responden dan diisi sendiri oleh responden.

3. Teknik Wawancara

Teknik wawancara ini hanya menggunakan garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan, wawancara dilakukan kepada guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 258 Sinongko untuk mendapatkan informasi-informasi yang mendetail berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam pengembangan media *Ludo Board Games* dengan materi binatang halal dan haram adalah deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dihasilkan dari data yang diperoleh dari angket.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan observasi dan wawancara langsung ke SD Negeri 258 Sinongko. Hasil dari analisis kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui masalah dan tingkat keterbutuhan dengan produk yang dibutuhkan.

2. Analisis Data Validasi dan Uji Respon

Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian pada saat uji validitas, dianalisis secara deskriptif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing validitas. Dengan cara ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media agar menjadi lebih baik

Data validasi dari para tenaga ahli diambil dan dihitung persentasinya. Menurut Sugiyono terdapat rumus untuk mengolah data berkelompok dari keseluruhan item.⁴⁵ Teknik analisis data validasi diperoleh dari tabulasi oleh tiga validator yang kompeten terhadap materi pendidikan agama Islam, desain media, bahasa, dan materi terhadap produk yang dikembangkan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan adalah pengisian lembar validasi setiap instrumen yang diberikan oleh validator untuk kemudian diisi dengan tanda \surd (Centang) pada skala likert 1-4.

⁴⁵Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 248

Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Validasi⁴⁶

Alternatif	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator maka dapat ditentukan validasinya dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$Presentasi = \frac{\sum \text{Jumlah Nilai}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%^{47}$$

Untuk menginterpretasi nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kategori Persentase.⁴⁸

Interval	Kriteria Kevalidan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
31% - 60%	Cukup Valid
0% - 30%	Kurang Valid

⁴⁶Riduwan, *Belajar Mudah penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 85

⁴⁷Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 249

⁴⁸Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan peneliti pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2010) h. 85

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh peserta didik dicari persentasenya dengan rumus perhitungan:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{Skor per aspek}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.3 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran

Interval	Kriteria Kelayakan
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
31% - 60%	Cukup Praktis
0% - 30%	Kurang Praktis

Kemudian untuk mengetahui peningkatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, peneliti menggunakan rumus *Gain Ternormalisasi*. Adapun rumus dari *Gain Ternormalisasi* adalah sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil dari perhitungan akan diinterpretasikan dengan menggunakan indeks *Gain (g)* sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria *Gain*

Indeks <i>Gain</i>	Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SD Negeri 258 Sinongko
NPSN	: 40310067
NSS	:101192770014
Bentuk Pendidikan	: SD Status
Sekolah	: Negeri
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
Alamat	: Jalan Sultan Hasanuddin No. 100
Desa/Kelurahan	: Wasuponda
Kecamatan	: Kec. Wasuponda, Kabupaten Luwu Timur
Provinsi	: Sulawesi Selatan
Dusun	: Lagolo
Kode Pos	: 92983

2. Sejarah Singkat SD Negeri 258 Sinongko

SD Negeri 258 Siningko adalah sebuah unstitusi pendidika SD negeri yang terletak di halan Sultan Hasanuddin No. 100 Kecamatan Wasuponda, Kabupaten Luwu Timur, Provinsi Sulawesi Selatan. SD ini didirikan pertama kali pada 31 Desember 1983 dengan nomor 410/548.A/DIK-LT/VI/201. Pada saat ini SD Negeri Sinongko memakai panduan kurikulum belajar SD 2013 dan kurikulum Merdeka.

SD Negeri 258 Sinongko memiliki sosok Kepala Sekolah yang bernama Hasmianti Abby dibantu oleh operator bernama Nurmiati. SD Negeri 258 Sinongko terakreditasi grade B dengan nilai 90 (akreditasi tahun 2019) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah.

3. Visi dan Misi

Visi

“Terwujudnya Peserta Didik Berkarakter Yang Berlandaskan Profil Pelajar Pancasila”

Misi

Untuk mencapai visi, Sekolah memiliki misi sebagai berikut.

- a. Menciptakan profil pelajar Pancasila yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia melalui, sholat dhuha, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dan rajin beribadah sesuai dengan agama dan kepercayaan masing masing.
- b. Menciptakan lingkungan sekolah sebagai tempat perkembangan intelektual, sosial, emosional, keterampilan, dan pengembangan budaya lokal dalam kebinekaan global.
- c. Membentuk karakter bergotong royong.
- d. Membentuk karakter peserta didik yang mampu mandiri.
- e. Mengembangkan karakter peserta didik yang bernalar kritis berlandaskan etika dan dan budaya bangsa Indonesia.
- f. Membentuk peserta didik yang kreatif berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi digitalisasi.

- g. Membiasakan budaya membaca dan melaksanakan kegiatan literasi.
- h. Menciptakan lingkungan sekolah yang hijau dan asri dengan mengadakan program green house/school.
- i. Melaksanakan budaya hidup bersih dan sehat dengan melaksanakan rabu bersih dan sehat serta menerapkan protokol kesehatan.
- j. Mengembangkan life skill tendik dan peserta didik melalui kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler.

B. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran melalui permainan *Ludo Board Games* pada materi binatang halal dan haram kelas VI A. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah *ADDIE*. Adapun hasil langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *Ludo Board Games* pada materi Binatang Halal dan Haram adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis adalah langkah pertama yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yakni kegiatan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah-masalah dasar dalam penggunaan media pembelajaran. Pada tahap ini penelitian mengamati permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 258 Sinongko.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan disekolah, mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar, dan materi-materi apa saja yang ada dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dapat dijadikan bahan materi untuk pembuatan media pembelajaran menggunakan *Ludo Board Games*.

Setelah melakukan kegiatan analisis kurikulum maka diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan di SD Negeri 258 Sinongko adalah kurikulum Merdeka. Berdasarkan kurikulum tersebut diperoleh bahwa kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk materi Binatang Haram dan Halal adalah sebagai berikut:

Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, disekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar :

- 1.3.1 Menjelaskan Pengertian binatang halal dan haram
- 1.3.2 Menyebutkan jenis-jenis binatang halal dan haram
- 1.3.3 Menyebutkan dasar hukum bintang halal dan haram
- 1.3.4 Membiasakan mengkonsumsi binatang halal
- 1.3.5 Hikmah/penyebab mengkonsumsi binatang halal dan haram

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) ini dihasilkan sebuah rancangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Ludo Board Games* materi Binatang Halal dan Haram. Pada tahap ini perancangan media pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut :

- a. Pertama, terlebih dahulu menyiapkan tripleks dan kayu bingkai setelah itu satukan papan tripleks dengan kayu bingkai pada masing-masing sisi, sehingga kayu bingkai menjadi dinding untuk papan tripleks serta memberi cat hitam pada kayu bigkai.



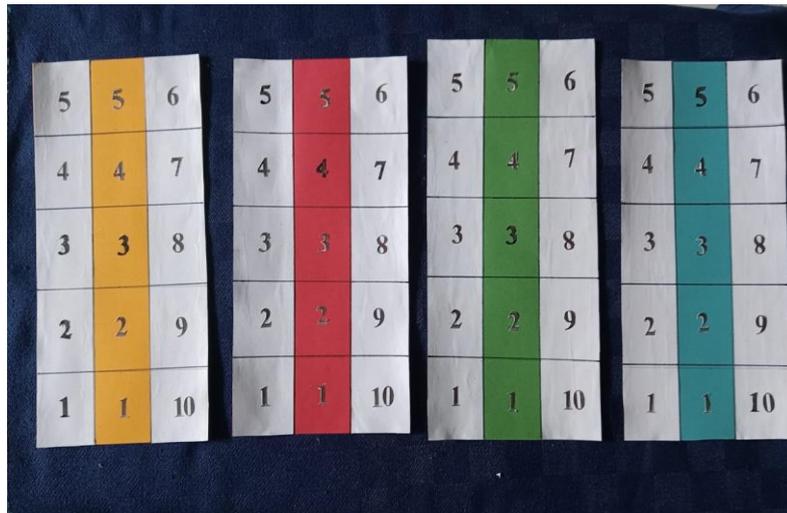
Gambar 4.1 Papan Ludo

- b. Setelah itu peneliti memotong sterofom berbentuk persegi panjang sebanyak 4 potong dengan ukuran P 22cm, L 12cm dan berbentuk persegi sebanyak 5 potong, 4 di antaranya berukuran 6cm dan 1 persegi lainnya berukuran 12cm,
- c. Setelah itu menempelkan rumput sintesis pada papan bermain dan tempelkan sterofon berbentuk persegi dan persegi panjang pada masing- masing tempat yang telah penulis tentukan seperti gambar di bawah.



Gambar 4.2 Penempelan Rumput Sintesis dan Sterofom pada Papan Bermain

- d. Selanjutnya peneliti membuat garis lurus melintasi tepi persegi di atas kertas hingga kini terbagi rata menjadi tiga bagian dan terlihat seperti jalan tiga arah dan menempelkan kertas jilid berwarna pada masing-masing tengah garis sesuai dengan warna yang telah ditentukan penulis, serta gabungkan sisa bagian persegi panjang sehingga masing-masing membentuk 15 kotak kecil dan total 60 kotak kecil, serta masing-masing kotak diberi angka persis yang ditunjukkan pada gambar di bawah.



Gambar 4.3 Pembuatan Rute Ludo

- e. Setelah itu peneliti menggunting empat kertas jilid dengan ukuran P 22cm, L 12cm berbentuk persegi yang bertuliskan star dan satu kertas berbentuk persegi dengan ukuran 12cm dengan masing-masing sisi berwarna merah, orange, hijau, dan biru yang masing-masing bertuliskan finish.



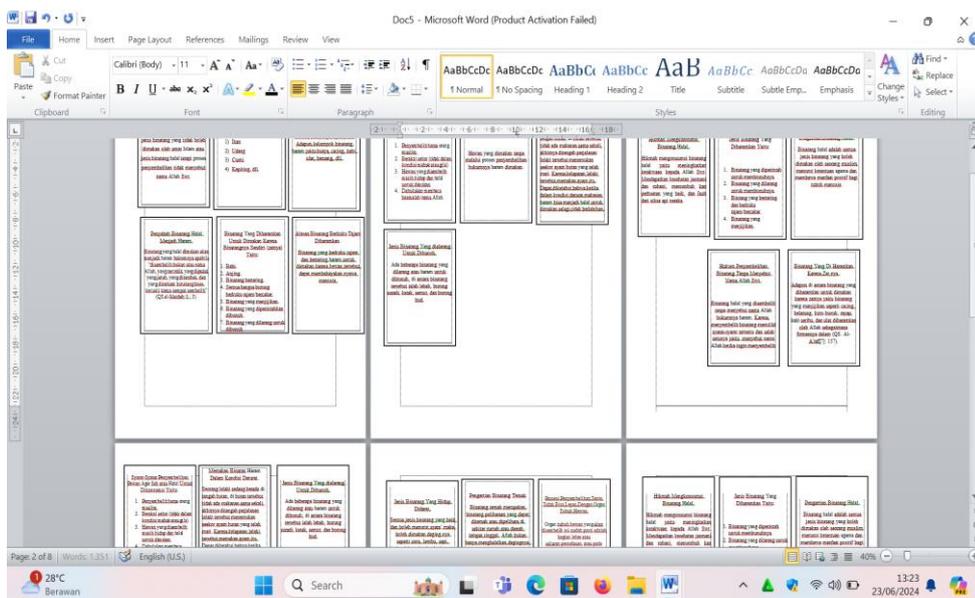
Gambar 4.4 Pembuatan Star dan Finish Ludo

- f. Selanjutnya peneliti menempelkan kertas yang telah dibuat seperti pada poin keempat dan lima ke sterofom berbentuk persegi panjang, serta menempelkan kertas jilid persegi dengan tulisan star dan finish berwarna merah, orange, biru, hijau, pada sterofom berbentuk persegi.



Gambar 4.5 Penempelan Rute Pada Papan Ludo

- g. Setelah itu peneliti membuat kartu materi dan kartu pertanyaan.



Gambar 4.6 Kartu Materi dan Pertanyaan

- h. Selanjutnya peneliti membuat dadu serta peneliti menyiapkan pion berbentuk hewan untuk digunakan pemain saat bermain.



Gambar 4.7 Dadu



Gambar 4.8 Bidak

- i. Setelah itu peneliti membuat peraturan bermain dan membuat menutup papan bermain dengan tripleks yang telah di cat berwarna hitam.



Gambar 4.9 penutup Papan Ludo

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap realisasi produk dari tahap perancangan yang telah dilakukan. Kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang telah di kembangkan.

Adapun langkah- langkah yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut:

a. Tahap realisasi perencanaan atau pembuatan produk

Pada rancangan sebelumnya media pembelajaran yang dikembangkan berisi beberapa hal diantaranya pembuatan papan *Ludo*, rute pion, kartu pertanyaan dan kartu materi, dan pembuatan dadu.

b. Tahap validasi media pembelajaran

Tahap yang dilakukan setelah tahap pembuatan produk adalah tahap validasi oleh validator. Tahap validasi ini dilakukan pada bulan April 2024. Validasi dilakukan oleh validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dimana aspek yang dinilai untuk ahli media yaitu kualitas tampilan, daya tarik, kemudahan penggunaan. Aspek yang dinilai dari ahli bahasa yaitu aspek bahasa, kualitas tampilan, dan daya tarik, sedangkan aspek yang dinilai dari ahli materi yaitu aspek materi, kelayakan isi, kebahasaan dan daya tarik. Hasil dari validasi para ahli digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran ini agar layak digunakan.

Adapun nama-nama validator yang memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nama-nama Validator Media Pembelajaran

No	Nama	Pekerjaan	Validator
1.	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., MT.	Dosen IAIN Palopo	Ahli Media
2.	Mawardi, S.Ag., M.Pd.I.	Dosen IAIN Palopo	Ahli Materi
3.	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Ahli Bahasa
4.	Nurmawati, S.Pd.I	Guru Pendidikan Agama Islam	Ahli Pembelajaran

1) Validasi Ahli Media

Validasi produk *Ludo Board Games* dilakukan oleh validator Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., MT. Sebagai ahli media untuk memvalidasi media pembelajaran *Ludo Board Games* yang telah dibuat. Aspek penilaian yang menjadi dasar validasi diantaranya kualitas tampilan, daya tarik, aspek kemudahan penggunaan. Validasi dilakukan pada tanggal 3 April 2024.

Tabel 4.2 Ahli Media

Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., MT.					
No	Aspek yang dinilai	\sum Skor Per Aspek	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Kualitas Tampilan	19	20	95	Sangat Valid
2.	Daya Tarik	7	8	87,5	Sangat Valid
3.	Kemudahan Penggunaan	12	12	100	Sangat Valid
	Rata-Rata		94%		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli media diperoleh aspek kualitas tampilan memperoleh jumlah skor 19 dengan skor maksimal 20 persentase 95%, aspek daya tarik dengan skor 7 dengan skor maksimal 7 persentase 87%, dan aspek kemudahan penggunaan skor 12 dengan skor maksimal 12 memperoleh persentase 100%. Berdasarkan persentase skor penilaian yang diperoleh dapat dilihat bahwa media *Ludo Board Games* yang dikembangkan memperoleh nilai persentase 94% dengan kategori Sangat Valid.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh penilaian, komentar dan saran yang dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang telah dibuat. Adapun bagian yang perlu di perbaiki sebagai berikut:

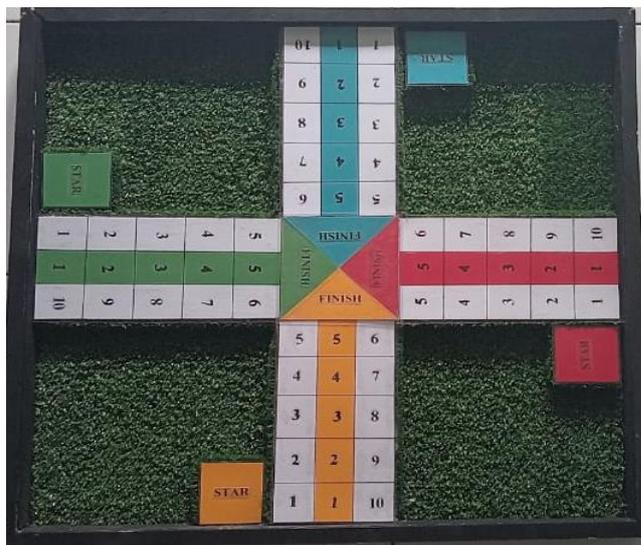
- a) Perbesar angka yang ada pada media dan beri tanda star dan finish.

Sebelum revisi



Gambar 4.10 Angka Pada Media sebelum revisi

Setelah revisi



Gambar 4.11 Angka Pada Media Setelah Revisi

- b) Berikan tanda pada tempat kartu pertanyaan dan kartu materi.

Sebelum revisi



Gambar 4.12 Tampilan Media Sebelum Revisi

Setelah revisi



Gambar 4.13 Tampilan Media setelah Revisi

- c) Ganti penutup media dari kaca menjadi tripleks.

Sebelum revisi



Gambar 4.14 Penutup Media Sebelum Revisi

Setelah revisi



Gambar 4.15 Penutup Media Setelah Revisi

2). Validasi Ahli materi

Validasi produk *Ludo Board Games* dilakukan oleh validator Mawardi S.Ag., M.Pd.I. Sebagai ahli Materi untuk memvalidasi media pembelajaran *Ludo Board Games* yang telah dibuat. Aspek penilaian yang menjadi dasar validasi diantaranya aspek materi, aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, dan daya tarik.. Validasi dilakukan pada tanggal 3 April 2024.

Tabel 4.3 Ahli Materi
Mawardi S.Ag., M.Pd.I.

NO	Aspek yang dinilai	\sum Skor Per Aspek	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Aspek Materi	20	20	100	Sangat Valid
2.	Aspek Kelayakan	10	12	83,3	Sangat Valid
3.	Aspek Kebahasaan	11	12	91,6	Sangat Valid
4.	Daya Tarik	12	12	100	Sangat Valid
	Rata-Rata		93%		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi diperoleh aspek materi memperoleh jumlah skor 20 dengan skor maksimal 20 persentase 100%, aspek kelayakan dengan skor 10 dengan skor maksimal 12 persentase 83%, aspek kebahasaan skor 11 dengan skor maksimal 12 memperoleh persentase 91%, dan daya tarik skor 12 dengan skor maksimal 12 persentase 100%. Berdasarkan persentase skor penilaian yang diperoleh dapat dilihat bahwa media *Ludo Board*

Games yang dikembangkan memperoleh nilai persentase 93% dengan kategori Sangat Valid.

3). Validasi Ahli Bahasa

Validasi produk *Ludo Board Games* dilakukan oleh validator Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Sebagai Ahli Bahasa untuk memvalidasi media pembelajaran *Ludo Board Games* yang telah dibuat. Aspek penilaian yang menjadi dasar validasi diantaranya kualitas tampilan, daya tarik, dan aspek bahasa. Validasi dilakukan pada tanggal 5 April 2024.

Tabel 4.4 Ahli Bahasa
Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NO.	Aspek Yang Dinilai	Σ Skor Per Aspek	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Kualitas Tampilan	16	16	100%	Sangat Valid
2.	Daya Tarik	7	8	87,5%	Sangat Valid
3.	Aspek Bahasa	15	16	93%	Sangat Valid
	Rata-Rata		93%		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli bahasa diperoleh kualitas tampilan memperoleh jumlah skor 16 dengan skor maksimal 16 persentase 100%, daya tarik dengan skor 7 dengan skor maksimal 8 persentase 87%, dan aspek bahasa skor 15 dengan skor maksimal 16 persentase 93%. Berdasarkan persentase skor penilaian yang diperoleh dapat dilihat bahwa media *Ludo Board Games* yang dikembangkan memperoleh nilai persentase 93% dengan kategori Sangat Valid.

4). Validasi Angket Guru Pendidikan Agama Islam

Validasi produk media *Ludo Board Games* oleh validator dari guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 258 Sinongko Nurmawati, S.Pd.I. Sebagai ahli pembelajaran untuk memvalidasi media pembelajaran yang telah dibuat.

Tabel 4.5 Ahli Pembelajaran

Nurmawati, S.Pd.I.					
No	Aspek yang dinilai	Σ Skor Per Aspek	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Aspek Materi	20	24	83%	Sangat Valid
2.	Aspek Kebahasaan	8	8	100%	Sangat Vaid
3.	Kualitas Tampilan	19	20	95%	Sangat Valid
4.	Kemudahan Penggunaan	8	8	100%	Sangat Valid
	Rata-Rata		94%		Sangat Valid

Berdasarkan hasil dari validasi oleh guru mata pelajaran dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Ludo Board Games* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item penilaian 1-4 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran dengan persentase kevalidan sebesar 94% sehingga dinyatakan sangat valid.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Setelah media pembelajaran *Ludo Board Games* dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan oleh validator, maka produk tersebut dapat diuji coba. Adapun hasil uji coba dan uji keefektifan disajikan tabel sebagai berikut:

a. Hasil uji coba peserta didik

Hasil uji coba diperoleh dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Peserta didik menilai kelayakan media pembelajaran *Ludo Board Games* berdasarkan instrument yang diberikan. Hasil data uji coba bagi peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Angket Siswa

No	Nama Rseponden	Jumlah Skor yang diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Tingkat Kepraktisan %	Kategori
1.	AHMAD FAQIH	46	48	95%	Sangat Praktis
2.	ALDY REPIKA PITER	46	48	95%	Sangat Praktis
3.	FARHAN BASO	46	48	95%	Sangat Praktis
4.	GAMAWAN FAUZI	46	48	95%	Sangat Praktis
5.	M.DZAKWAN AL ZAM	45	48	93%	Sangat Praktis
6.	MUHAMMAD HAMRAN	47	48	97%	Sangat Praktis
7.	MUHAMMAD JIBRIEL PUTRA SLAMET	44	48	91%	Sangat Praktis
8.	NAUFAL AL FABIYAN S.	44	48	91%	Sangat Praktis
9.	RICKY ANUGRAH	46	48	95%	Sangat Praktis
10.	MUH. ARIEF	44	48	91%	Sangat Praktis
11.	FITRI AULIANI	44	48	91%	Sangat

12.	INAYAH MUTHMAINAH	45	48	93%	Praktis Sangat Praktis
13.	LIDYA STEFANY KOMILE	47	48	97%	Sangat Praktis
14.	SITI HAJAR AFIFAH	46	48	95%	Sangat Praktis
15.	TASYA	44	48	91%	Sangat Praktis
16.	APRIL AULIA	45	48	93%	Sangat Praktis
17.	HANA HUMAIRAH	45	48	93%	Sangat Praktis
18.	NAURA KANZANIA	45	48	93%	Sangat Praktis
19.	ZULFA MUNAIRA	48	48	100%	Sangat Praktis
20.	SALWA	47	48	97%	Sangat Praktis
21.	NAFISAH RAMLI	46	48	95%	Sangat Praktis
22.	DELIA AFRIANI	46	48	95%	Sangat Praktis
23.	NURAQILA	47	48	97%	Sangat Praktis
	Rata-Rata		95%		Sangat Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel tentang data hasil respon peserta didik dapat dilihat bahwa, *Ludo Board Games* yang dikembangkan rata-rata memperoleh nilai persentase 95%. Berdasarkan tabel 3.3 tentang tingkat kepraktisan media menunjukkan hasil uji kepraktisan media berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, *Ludoo Board Games* yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Uji Keefektifan

Uji keefektifan dilakukan dengan memberikan tes yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Tes dilakukan oleh 23 peserta didik kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko. Adapun data hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.7 Pre-tes dan Post-tes

No	Nama Peserta didik	Nilai		Skor Maks	N-Gain Skor	Persentase N-Gain Skor
		Pre-tes	Post-tes			
1	Ahmad Faqih	50	95	100	0,9	90
2	Aldi repika piter	40	90	100	0,8	83
3	Farhan Baso	50	90	100	0,8	80
4	Gamawan Fauzi	70	90	100	0,6	66
5	M. Dzakwan Al Zam	60	90	100	0,7	75
6	Muhammad Hamran	60	90	100	0,7	75
7	Muhammad Jibriel Putra Slamet	40	95	100	0,9	91
8	Naufal Al Fabiyab S.	80	90	100	0,5	50
9	Ricky Anugrah	50	85	100	0,7	70
10	Muh. Arif	40	90	100	0,8	83
11	Fitri Auliani	70	90	100	0,6	66
12	Inayah Muthmainah	60	95	100	0,8	87
13	Lidya Stefani Komile	50	100	100	1	100
14	Siti Hajar Afifah	40	100	100	1	100
15	Tasya	40	90	100	0,8	83
16	April Aulia	30	90	100	0,8	85
17	Hana Humairah	20	85	100	0,8	81
18	Naura Kazania	50	95	100	0,9	90
19	Zulfa Munaira	70	90	100	0,6	66
20	Salwa	20	85	100	0,8	81
21	Nafisah Ramli	70	90	100	0,6	66
22	Delia Afriani	40	90	100	0,8	83
23	Nuraqila	50	90	100	0,8	80
Jumlah		1150	2095			
Rata-Rata		50	91		0,70	79
Kategori		Rendah	Tinggi		Tinggi	Tinggi

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko dalam tabel sebelumnya diperoleh rata-rata *pre-test* peserta didik yaitu 50 sedangkan nilai rata-rata *pos-test* yaitu 91. Maka nilai *pre-test* dan *pos-test* peserta didik diperoleh rata-rata skor N-Gain 0,70 dengan persentase 79% dengan kategori tinggi.

5. Tahap Evaluasi

Tahap yang terakhir dalam pendekatan *ADDIE* adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dalam pendekatan *ADDIE* ada dua jenis yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan seiring dengan pengembangan produk disetiap tahapan untuk dilakukan perbaikan dan penyempurnaan dari media pembelajaran *Ludo Board Games* yang dikembangkan. Evaluasi formatif dalam penelitian ini adalah validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran serta respon peserta didik. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang diajarkan. Evaluasi sumatif pada penelitian ini dilakukan dengan pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran *Ludo Board Games* yang telah dikembangkan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Deskripsi tahapan pengembangan media pembelajaran *Ludo Board Games* di SD Negeri 258 Sinongko.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Ludo Board Games* yang telah dilakukan menggunakan model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), Evaluasi (*evaluation*). Lima tahapan tersebut memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Ludo Board Games* pada materi binatang halal dan haram, dengan adanya media *Ludo Board Games* dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam tentang Binatang Halal dan Haram di kelas VI A sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Berikut ini penjelasan tahapan model *ADDIE* yang telah dilakukan.

Tahap Analisis, pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi dari sekolah melalui observasi langsung kelengkapan, untuk melihat belajar mengajar didalam kelas.

Tahap Desain, Peneliti menggunakan beberapa bahan yaitu tripleks, kayu bingkai, rumput sintesis, kertas jilid berwarna, pion, dadu, sterofom, dimana tripleks tersebut di satukan dengan kayu bingkai sehingga menjadi papan bermain, rumput sintesis sebagai alas, sterofom dan kertas jilid sebagai pijakan melangkah yang telah diberikan angka-angka, pion-pion dan kertas jilid juga di jadikan kartu pertanyaan dan kartu materi sesuai materi binatang halal dan haram

serta membuat peraturan bermain, terakhir membuat penutup papan bermain dengan tripleks yang telah di cat hitam.

Tahap Pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi media dilakukan untuk memperoleh komentar dan saran serta kritik dari validator dengan tujuan untuk mengetahui kualitas produk dan kevalidan media. Proses validasi dilakukan oleh 4 validator yakni validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran.

Tahap Implementasi, pada tahap ini peneliti menampilkan media kepada siswa, sebelum siswa menggunakan media tersebut peneliti terlebih dahulu membacakan atau menjelaskan cara bermain pada media pembelajaran *Ludo Board Games*. Pada tahap ini, peneliti hanya melakukan uji coba di kelas VI A dengan jumlah 23 siswa. Dari tahap ini diperoleh angket kelayakan media pembelajaran *Ludo Board Games* materi binatang halal dan haram.

Tahap Evaluasi, dimana ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dalam pengembangan dilakukan diakhir setiap tahap, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan dengan memberikan *pre-test* dan *post test* kepada siswa untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran *Ludo Board Games* yang dikembangkan.

2. Deskripsi hasil uji coba validasi media pembelajaran *Ludo Board Games* pada materi binatang halal dan haram kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko.

Berdasarkan pada data hasil uji validitas di dapatkan bahwa penilaian ahli media dari kualitas tampilan, aspek daya tarik dan aspek kemudahan penggunaan diperoleh tingkat kevalidan 94% dengan kategori sangat valid. Kemudian ahli

materi dari aspek materi, aspek kelayakan, aspek kebahasaan, dan daya tarik diperoleh tingkat kevalidan yaitu 93% kategori sangat valid dengan kriteria validitasnya sangat valid. Penilaian Ahli bahasa dari aspek kualitas tampilan, daya tarik, dan aspek bahasa diperoleh tingkat kevalidan sangat tinggi yaitu 93% dengan kategori sangat valid. Serta penilaian ahli pembelajaran dari aspek materi, kebahasaan, aspek kualitas tampilan dan kemudahan penggunaan diperoleh tingkat kevalidan sangat tinggi yaitu 94% dengan kategori sangat valid. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa media pembelajaran *Ludo Board Games* yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan yang dicapai. Sehingga pengembangan media pembelajaran *Ludo Board Games* pada materi binatang halal dan haram dikatakan valid dan pada media sangat valid serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapatkan siswa dengan menggunakan bahan ajar, instrumen atau produk lainnya. Praktikalitas suatu bahan ajar cetak ditentukan dengan memakai instrumen uji kepraktisan. Instrumen uji kepraktisan menurut pendidik digunakan untuk mengetahui pendapat dan penilaian pendidik terhadap keterlaksanaan dan kemudahan penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini indikator praktikalitas peserta didik yaitu sederhana dalam penggunaan, mudah memahami media, membantu belajar sendiri, menarik, meningkatkan minat belajar, memberikan pengetahuan, serta media baik dan jelas maka hasil praktikalitas peserta didik yang didapatkan dengan jumlah 23 peserta didik yakni 95% dengan kategori sangat praktis.

4. Deskripsi hasil uji keefektifan media Pembelajaran berbasis *Ludo Board Games* pada materi binatang halal dan haram kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko.

Berdasarkan hasil evaluasi sumatif yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Ludo Board Games* diperoleh rata-rata *pre-test* peserta didik yaitu 50 sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu 91. Maka nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik diperoleh rata-rata skor N-Gain 0,70 dengan persentase 79% dengan kategori tinggi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada bab IV, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *Ludo Board Games* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan tersebut terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (*Analyze*), tahap perencanaan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*).
2. Hasil rata-rata validasi ahli media memenuhi kategori sangat valid dengan persentase 94%, hasil rata-rata validasi ahli materi memenuhi kategori sangat valid dengan persentase 93%, hasil rata-rata validasi ahli bahasa memenuhi kategori sangat valid dengan persentase 93% dan hasil rata-rata validasi guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memenuhi kategori sangat valid dengan persentase 94%.
3. Berdasarkan uji praktikalitas pada peserta didik kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur terhadap media pembelajaran *Ludo Board Games* pada materi binatang halal dan haram diperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori Sangat Praktis.
4. Berdasarkan hasil efektifitas media *Ludo Board Games* terhadap peserta didik kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko, Maka nilai *pre-test* dan *post-test* peserta

didik diperoleh rata-rata skor N-Gain 0,70 dengan persentase 79% dengan kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Ludo Board Games* yang dikembangkan memenuhi kriteria keefektifan.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran *Ludo Board Games* pada materi binatang halal dan haram dapat diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai:

1. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko, ini dapat digunakan karena memuat materi dalam kurikulum merdeka yaitu binatang halal dan haram.
2. Aplikasi *Ludo Board Games* baik digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, selain meningkatkan minat belajar peserta didik juga meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran *Ludo Board Games* mudah dan praktis digunakan oleh guru.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Ludo Board Games* pada materi binatang halal dan haram kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko, hasil dari pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk belajar Pendidikan Agama Islam sehingga dapat memudahkan siswa dalam pemahaman materi.

2. Perlunya dilaksanakan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran *Ludo Board Games* dalam meningkatkan kualitas proses belajar Pendidikan Agama Islam di tingkat SD.

Daftar Pustaka

- Anas, Muhammad, *Fikih MI Kelas VI*, Edisi 1. (Jl. Lapangan Banteng Barat No 3-4 Lantai 6-7 Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, dan Kementerian Agama RI, 2020)
- Arifin, H.M, “*Ilmu Pendidikan Islam, Tinjauan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006).
- Arifuddin, “Development Of Islamic Religious Education Learning Media Based On Audio Visual Fasting Worship Material Forms a Fearful Personal In Junior High School”. *Journal Of Indonesian Islamic Studies* Vol. 3, No. 1 October (2023)
- Arsyad Azhar *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo perseda, 2020)
- Agung Anak Gede, Anak Agung Ratna Rakasiwi, “Pengembangan Modul Pembelajaran Mata Kuliah *Internet Of Things*”. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* Vol. 16 No.2 Juli (2019)
- Aziz, Abdul “*Analisis Pendapat Malikiyyah dan Syafpiyyah Tentang Status Halal-Haram Hewan*” *Falasifa* Volume 10, No. 1 (Maret 2019).
- Baderiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung”. *Jurnal Pendidikan* Vol. 12, No. 4 (Februari 2024)
- Daradjat, Zakiah, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995)
- Fakhrunisaa Nur, *Media dan Teknologi Pendidikan Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung*, Mei 2023.
- Farih, Muh. Azhar “*Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fikih Materi Hewan Halal Dan Haram Melalui Model Pembelajaran Picture To Picture (Ptp) Kelas Viii Mts Nu 01 Tarub Tegal*” Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang (2014).
- Hasriadi, “Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara”. *Jurnal Madaniya* Vol. 4, No. 2 Mei (2023)
- Hamalik Oemar “*Proses Belajar Mengajar,*” (Bandung: Mandar Maju, 2015)

- Hidayat, Nur “*Peran dan Tantangan Pendidikan Agama Islam di Era Global*”
Jurnal Pendidikan Islam Volume 12, No. 1 (juni 2015).
- Jihan Aprilia Nur Fajar, Fine Reffiane, Prasena Arisyanto, “*Pengembangan Media Ludo Raksasa Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,*” *Mimbar PGSD Undiksha* Volume 7, No. 2, (2019)
- Kartika Bintari Sari, “*Desain Pembelajaran Model Addie dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*”.
- Kusumaningtias, Dyah Milenia Fitri “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Snowball Throwing Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Makanan, Minuman, Binatang Halal Dan Haram Kelas Viii Mts Putri Ma’arif Ponorogo*” Institut Agama Islam Negeri Ponorogo” (2023).
- Marwiyah St, “*Implementation of Smart Pop Up Book Media to Improve Read-Write Literacy in Children*”. *Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature* Vol. 11, No. 1 (June 2023)
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, “*Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi*”. *Jurnal Edukasi dan Sains* Volume 3, No. 2, (Agustus 2021)
- Majid “*Fungsi Pendidikan Agama Islam*” (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2018)
- Makmur, Hadi Pajarianto. *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi Islam*, Edisi 1, (Jl.Jenderal Sudirman, Km. 3: LPPI UM Palopo, 2023)
- Makmur, Suparman. *Manajemen Pendidikan Berbasis Madrasah*, Edisi 1, (Jl.Malangkeri Kompleks TVRI Blok A No.9 Makassar Sulawesi Selatan: Aksara Timur, 2018)
- Maria, Siti, Dwi Fajar Saputri, dan Eti Sukadi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak*”. *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya*, Volume 4, No. 1 (Mei, 2021)
- Miftah, M “*Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*”. *Jurnal Kwangsan* Volume 1, No. 2, (Desember 2013)

- Mirnawati, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa". *Jurnal Didaktika* Vol. 9 No. 1 Februari (2020)
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019)
- Mustafa, "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur". *Jurnal Sinestesia* Vol. 13, No. 1 (2023)
- Mulasi Syibrani, Zuhriyyah Hidayati, Khaidir, Musradinur, Aan Muhammady, Nadiyah, Ahmad Muflihin, Cecep Hilman, Dinul Fitrah Mubaraq, Saifullah, Septian Eka Pratiwi, Randi, Miswar Saputra, Makmur. *Metodologi Studi Islam*, Edisi 1, (Jl.Kompleks Pelajar Tijue Desa Baroh Kec. Pidie Kab. Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021)
- Multiyaningsih Endang, "Pengembangan Model Pembelajaran" 2 Oktober (2020).
- Mustakim, Bagus, Hj. Tatik Padjiani., dan H. Muhammad Maksum, *Buku Pendidikan Agama dan Budi Pekerti*, Edisi 1, (Gedung Kementerian Agama Jln Lapangan Banteng Barat No 3-4 Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Agama Islam Kementerian Agama RI, 2019)
- Musyarofah "Legalitas Hukum Atas Label Halal Luar Negeri Dalam Produk Pangan Impor" Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2019).
- Ningsih, Sri Armiyanti, Meyta Pritandhari "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo" *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* Volume 7, No. 1, (2019)
- Rahmadani, Rannu Dyah, Novi Marlina, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xi Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 2 Buduran Sidoarjo,". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga* Volume 9, No. 1 (2021)
- Rahmat, Dedy Irfan, "Rancang Bnagun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika* Volume7, No. 1 (2019).
- Rahmawati, Andita "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia Pada Muatan Ips Materi Rumah Adat Kelas Iv Sdn Karangayu 03 Semarang" Universitas Negeri Semarang (2019).
- Riduwan, Belajar Mudah penelitian & Pengembangan Research and Development, (Bandung Alfabeta, 2019)

- Rokhimah, Rafika Annur “*Pengembangan Media Permainan Ludo Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X Smk Pi Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta*” Universitas Negeri Yogyakarta (2020)
- S,Sukadi Arif , *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan* (Jakarta: PT. Raja grafindo Perseda, 1993)
- Sadiman, Arif S., “*Media Pembelajaran Pengertian, Pengemangan, dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Perseda, 2012)
- Sapriyah, “*Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,*” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* Volume 2, No. 1 (2019)
- Sudi Dul Aji dkk, “*Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika*”. *Science Education Journal* Volume 1 No. 1, (2017)
- Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018)
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, Zakiah Ulfiah, “*Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,*” *Journal on Education*. Volume 5, No. 2, (Januari-Februari 2023)
- Yamin Muh, “*Navigating The Digital Age; The Need For Android- Based Learning Media in Technology and Educational Media Courses*”. *Educational Journal of Learning Technology* Vol. 1, No. 1 September (2023)
- Yusuf Munir, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: Lembaga Pendidikan Kampus IAIN Palopo, 2018)
- Yusuf Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2020)
- Zuhairani dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Meneliti

**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU TIMUR**
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU

Alamat : Jl. Soekarno Hatta, Kecamatan Malili, Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan
No. Telp. 08 12345 7756 Website : www.dpmpstsp.luwutimur.go.id
email : dpmpstsp@luwutimurkab.go.id

Malili, 17 April 2024

KEPADA
Yth. Kepala SD Negeri 258 Sinongko
Di-
Kab. Luwu Timur

Nomor : 500.16.7.2/066/PEN/DPMPSTSP-LT/IV/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Berdasarkan Surat Rekomendasi Tim Teknis Tanggal 17 April 2024 Nomor : 066/KesbangPol/IV/2024, tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan bahwa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama	HELMALIA NASARUDDIN
Alamat	Ds. Wasuponda, Kec. Wasuponda
Tempat / Tgl Lahir	Wasuponda / 21 Mei 2002
Pekerjaan	Mahasiswa
Nomor Telepon	085395027278
Nomor Induk Mahasiswa	20 0201 0008
Program Studi	Pendidikan Agama Islam - (S1)
Lembaga	INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO

Bermaksud melakukan Penelitian di daerah/Instansi Bapak/Ibu sebagai syarat penyusunan Skripsi dengan Judul :

"PENGEMBANGAN MEDIA LUDO BOARD GAMES PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIA SD NEGERI 258 SINONGKO KECAMATAN WASUPONDA KABUPATEN LUWU TIMUR"

Mulai : 24 April 2024s.d. 24 Mei 2024

Sehubungan hal tersebut di atas, pada prinsipnya Pemkab Luwu Timur dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

- Menaati semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku, serta mengindahkan adat istiadat Daerah setempat.
- Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil "Laporan Kegiatan" selambat-lambatnya 7 (tujuh) hari setelah kegiatan dilaksanakan kepada Bupati Luwu Timur Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kabupaten Luwu Timur
- Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak menaati ketentuan tersebut di atas

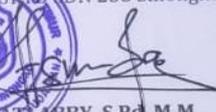
Demikian disampaikan untuk diketahui.

A.n Bupati Luwu Timur
Kepala DPMPSTSP


Andi Habil Untu, SE.
Pangkat : Pembina Utama Muda (IV.c)
Nip. : 19641231 198703 1 208

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPSTSP)
KABUPATEN LUWU TIMUR

Lampiran 2 :Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN LUWU TIMUR DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UPT SP SDN 258 SINONGKO Alamat Jl. Sultan Hasanuddin, No. 100 Kec. Wasuponda	
SURAT KETERANGAN Nomor : 421/28/UPTD.SDN.258-SNGK/V/2024		
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPT SP SDN 258 Sinongko :		
Nama	:	HASMIATI ABBY, S.Pd.,M.M
Nip	:	19690217 200604 2 001
Jabatan / Bidang Studi	:	Kepala Sekolah
Pangkat / Golongan	:	Pembina / IV.a
Unit Kerja	:	UPTD SDN 258 SINONGKO
Alamat Unit Kerja	:	Jln. Sultan Hasanuddin Wasuponda No.100
Dengan ini menerangkan Bahwa :		
NAMA	:	Helmalia Nasaruddin
NIM	:	2002010008
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Pekerjaan	:	Mahasiswi
Alamat	:	Jln.s. Larona, kec.wasuponda, kab. Luwu Timur
Bahwa siswa yang bersangkutan telah melakukan penelitian pada UPTD SDN 258 Sinongko pada bulan Oktober – November 2023 dengan judul " <i>Pengembangan Media Ludo Board Games pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur</i> "		
Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.		
Wasuponda, 20 Mei 2024 Kepala UPTD SDN 258 Sinongko,  HASMIATI ABBY, S.Pd.,M.M NIP. 19690217 200604 2 001		

Lampiran 3 : Lokasi Penelitian



Lampiran 4 : Penyerahan Surat Penelitian di SD Negeri 258 Sinongko



Lampiran 5 : Wawancara dan Pengisian Angket Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam



Guru Pendidikan Agama Islam



Lampiran 6 : Uji Coba Produk Siswa Kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko



Lampiran 7 : Sarana dan Prasarana Sekolah SD Negeri 258 Sinongko

DATA SARANA DAN PRASARANA SDN 258 SINONGKO

NO	NAMA PRASARANA	SARANA	KET
1	Ruang Agama	Lemari	
2	RUANG AGAMA ISLAM	Lemari	
3	Ruang Gudang	Rak	
4	Ruang Guru	Rak	
5	Ruang Kantor	Meja Siswa	
6	Ruang Kelas 1A	Meja Siswa	
7	Ruang Kelas 1B	Kursi Siswa	
8	Ruang Kelas 2A	Kursi Siswa	
9	Ruang Kelas 2B	Meja Guru	
10	Ruang Kelas 3A	Kursi Guru	
11	Ruang Kelas 3B	Papan Tulis	
12	Ruang Kelas 4A	Lemari	
13	Ruang Kelas 4B	Rak hasil karya peserta didik	
14	Ruang Kelas 5A	Tempat Sampah	
15	Ruang Kelas 5B	Tempat cuci tangan	
16	Ruang Kelas 6A	Jam Dinding	
17	Ruang Kelas 6B	Kotak kontak	
18	Ruang Perpustakaan	Papan pengumuman	
19	Rumah Dinas Guru	Simbol Kenegaraan	
20	Rumah Dinas Kepala Sekolah	Tiang Bendera	
21		Alat Peraga	
22		Bendera	
23		Jam Dinding	
24		Alat Peraga	
25		Papan Pajang	
26		Soket Listrik	
27		Soket Listrik/Kotak Kontak	
28		Meja Siswa	
29		Meja Siswa	
30		Kursi Siswa	
31		Kursi Siswa	

2

32		Meja Guru	
33		Kursi Guru	
34		Papan Tulis	
35		Lemari	
36		Sapu Dan Alat-Alat Pel	
37		Meja TU	
38		Kursi TU	
39		Lemari	
40		Komputer TU	
41		Tempat Sampah	
42		Tempat cuci tangan	
43		Jam Dinding	
44		Rak Buku	
45		Kursi Kerja	
46		Meja Kerja / sirkulasi	
47		Papan pengumuman	
48		Kursi Pimpinan	
49		Meja Pimpinan	
50		Kursi dan Meja Tamu	
51		Penanda Waktu (Bell Sekolah)	
52		Papan Statistik	
53		3D Printer	
54		3D Printer	

Lampiran 8 : Struktur Organisasi dan Visi Misi



PERNYATAAN KOMITMEN

YANG BERTANDA TANGAN DI BAWAH INI ADALAH KELUARGA BESAR

SD NEGERI 258 SINONGKO

WASUPONDA KABUPATEN LUWU TIMUR

<p>Kepala Sekolah</p>  <p>Hasmiati Abby, S.Pd., M.MPd.</p>	<p>Guru PIOK</p>  <p>Usman, S.Pd</p>	<p>Guru Pend. Agama Kristen</p>  <p>Beti Ponan, S.Pdk</p>	<p>Guru PAI</p>  <p>Nurmawati, S.Pd</p>
<p>Guru Pand. Agama Kristen</p>  <p>M.PdK, MPdK</p>	<p>Guru Kelas Vb</p>  <p>Nurdiana, S.Pd.</p>	<p>Guru Kelas Via</p>  <p>Hartati, S.Pd.</p>	<p>Guru Kelas Vlb</p>  <p>Nurhuda, S.Pd.</p>
<p>Guru Kelas 1b</p>  <p>Junty Batoran, S.Pd</p>	<p>Guru Kelas IIIb</p>  <p>Jumriati N, S.Pd.</p>	<p>Guru Kelas Va</p>  <p>Mariani Lola, S.Pd.</p>	<p>Guru Kelas 1a</p>  <p>Rince Pangloli, S.Pd.</p>
<p>Guru Kelas IVa</p>  <p>Indriany Palloan, S.Pd</p>	<p>Guru Kelas IVb</p>  <p>Haeria Akrim, S.Pd.</p>	<p>Guru Kelas Ila</p>  <p>Magfirah, S.Pd.</p>	<p>Guru Kelas Vlc</p>  <p>Juhaena Tonjoran, S.Pd</p>
<p>Guru Kelas Iib</p>  <p>Gidlon B, S.Pd</p>	<p>Komite Sekolah</p>  <p>Yani Syamsul, S5, MM</p>	<p>Guru Kelas IIIA</p>  <p>Priska Sanima, S.Pd.</p>	<p>Tata Usaha</p>  <p>Rita Hermawati, S.Pt.</p>
<p>Fasaa / Pengawas</p>  <p>H. Masnur, S.Pd</p>	<p>Bujang Sekolah</p>  <p>Sukma</p>	<p>Pengelola kantin</p>  <p>Ummi</p>	

Menyatakan dengan sepenuh hati, ikhlas dan jujur bersedia:

1. Mengimplementasikan SPMI
2. Menyosialisasikan SPMI kepada warga sekolah dan orang tua siswa
3. Meningkatkan manajemen pengelolaan sekolah
4. Meningkatkan mutu akademik

Melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab

VISI, MISI DAN TUJUAN SDN 258 SINONGKO

VISI

TERWUJUDNYA PESERTA DIDIK YANG BERIMAN, CERDAS, TERAMPIL, MANDIRI dan BERWAWASAN GLOBAL

MISI

1. Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pengalaman agama
2. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan
3. Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat, bakat, dan potensi peserta didik.
4. Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan, dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan
5. Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dan lembaga lain yang terkait.

TUJUAN SATUAN PENDIDIKAN

Tujuan Satuan Pendidikan SDN 258 Sinongko adalah dengan meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut

Lampiran 9: Lembar Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA
ANALISIS KEBUTUHAN DAN KURIKULUM

Hari/Tanggal : Kamis, 14 desember 2022

Tempat Wawancara : SD Negeri 258 Sinongko

Nama Guru : Nurmawati, S.Pd.I

Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah?	Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka.
2	Sejak kapan Bapak/Ibu mulai mengajar disekolah ini?	Sejak tahun 1996
3	Apakah bapak/ibu mengajar disetiap jenjang (kelas 1-6)?	Ya
4	Media pembelajaran apa saja yang ibu gunakan untuk menunjang pembelajaran pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam?	Media pembelajaran buku cetak.
5	Apakah setiap proses pembelajaran Ibu menggunakan buku cetak?	Ya
6	Bagaimana tanggapan ibu terkait	Media pembelajaran yang

	media pembelajaran Ludo Board Games dalam materi Binatang Halal dan Haram?	digunakan sangat menarik dan bagus diterapkan dalam proses belajar mengajar
7	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran Ludo Board Games dapat meningkatkan minat belajar siswa?	Ya

Lampiran 10 : Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR UJI VALIDITAS *MEDIA LUDO BOARD GAMES* MATERI BINATANG HARAM

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

A. Identitas

Nama : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., MT.
 Pekerjaan : Dosen
 Instansi : IAIN Talopo

B. Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Cukup Baik
 - 1 = Sangat Kurang
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia
- Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
Kualitas Tampilan					
1.	Penampilan media menarik perhatian siswa.				✓
2.	Media yang digunakan tidak mudah rusak.				✓
3.	Rahan yang digunakan untuk media pembuatan sesuai			✓	
4.	Kombinasi warna yang menarik				✓
5.	Teks/tulisan jelas dan mudah dibaca				✓
Daya Tarik					
6.	Keunikan media pembelajaran <i>Ludo Board Games</i> menumbuhkan rasa ingin tahu siswa				✓
7.	Media pembelajaran membuat perhatian siswa terpusat pada materi			✓	
Kemudahan Penggunaan					
8.	Kemudahan penggunaan media baik di dalam maupun di luar kelas				✓
9.	Media yang digunakan dapat memberikan siswa ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.				✓
10.	Media dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.				✓

Catatan / Saran / Komentar

- Petunjuk Penggunaan perlu disesuaikan.
- Kartu soal & Materi di laminasi agar tidak rusak.
-

Kesimpulan

Materi ajar ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan.

*Pilih salah satu dan beri tanda (✓)

Palopo, 3/09/ 2024

Validator

Dr. Hj. Salmilen, S.Kom., MT.

NIP. 19761210 200501 2 001

Lampiran 11 : Lembar Validas Ahli Materi

LEMBAR UJI VALIDITAS *MEDIA LUDO BOARD GAMES* MATERI BINATANG HALAL DAN HARAM INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

A. Identitas

Nama : Mawardi S.Ag., M.Pd.I.
Pekerjaan : Dosen
Instansi : IAIN Palopo

B. Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Cukup Baik
 - 1 = Sangat Kurang
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
- Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR				
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran				✓
2.	Keakuratan konsep materi				✓
3.	Materi diuraikan dengan baik dan benar				✓
4.	Kesesuaian ilustrasi untuk memperjelas materi				✓
5.	Kesesuaian soal evaluasi dan materi				✓
Aspek Kelayakan Isi					
6.	Memberikan informasi baru				✓
7.	Kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari			✓	
8.	Mendorong rasa keingintahuan siswa			✓	
Aspek Kebahasaan					
9.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah kebahasaan				✓
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa			✓	
11.	Penggunaan bahasa mudah dipahami				✓

Daya Tarik

12.	Media <i>Ludo Board Games</i> mudah digunakan.				✓
13.	Petunjuk penggunaan media <i>Ludo Board Games</i> mudah dipahami dan di praktekan.				✓
14.	Media dapat digunakan sebagai alat alternatif pembelajaran				✓

Catatan / Saran / Komentar

Instrumen ini dapat digunakan dalam penelitian

Kesimpulan

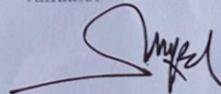
Materi ajar ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
 Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi sesuai saran.
 Tidak layak digunakan.

*Pilih salah satu dan beri tanda (✓)

Palopo, 2024

Validator



Mawardi S.Ag., M.Pd.I.

NIP. 19680802 199703 1001

Lampiran 12 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR UJI VALIDITAS *MEDIA LUDO BOARD GAMES* MATERI BINATANG HARAM

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI BAHASA

A. Identitas

Nama : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Instansi : IAIN Palopo

B. Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Cukup Baik
 - 1 = Sangat Kurang
- Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
- Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
Kualitas Tampilan					
1.	Penampilan media menarik perhatian siswa.				✓
2.	Media yang digunakan tidak mudah rusak.				✓
3.	Kombinasi warna yang menarik				✓
4.	Teks/tulisan jelas dan mudah dibaca.				✓
Daya Tarik					
5.	Keunikan media pembelajaran <i>Ludo Board Games</i> menumbuhkan rasa ingin tahu siswa				✓
6.	Media pembelajaran membuat perhatian siswa terpusat pada materi.			✓	
Aspek Bahasa.					
7.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar.			✓	
8.	Isi/ah yang digunakan tepat dan mudah dipahami.				✓
9.	Kejelasan huruf dan angka.				✓
10.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami.				✓

Catatan / Saran / Komentar

tidak digunakan!

Kesimpulan

Materi ajar ini dinyatakan:

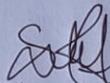
- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan.

*Pilih salah satu dan beri tanda (✓)

Palopo,

2024

Validator



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198803262020122011

Lampiran 13: Lembar Angket Respon Guru Pendidikan Agama Islam

LEMBAR UJI VALIDITAS MEDIA *LUDO BOARD GAMES* MATERI BINATANG HALAL DAN HARAM

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN

A. Identitas

Nama : NURMAWATI, S.Pd.I
 Pekerjaan : GURU
 Instansi : UPT. SP. SDA. 258 SINONGKO

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Cukup Baik
 - 1 = Sangat Kurang
3. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
4. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	INDIKATOR	SKOR			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran			✓	
2.	Keakuratan konsep materi			✓	
3.	Materi diuraikan dengan baik dan benar				✓
4.	Kesesuaian ilustrasi untuk memperjelas materi			✓	
5.	Memberikan informasi baru			✓	
6.	Kaitan materi dengan kehidupan sehari-hari				✓
Aspek Kebahasaan					
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa				✓
8.	Bahasa mudah dipahami				✓
Kualitas Tampilan					
9.	Tampilan materi didesain dengan menarik				✓
10.	Kualitas media <i>Ludo Board Games</i> tidak mudah rusak			✓	
11.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi				✓
12.	Ketepatan dalam pemilihan jenis dan ukuran huruf (font)				✓
13.	Teks/tulisan jelas dan mudah dibaca				✓

Kemudahan Penggunaan				
14.	Kemudahan penggunaan media baik didalam maupun diluar kelas			✓
15.	Media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.			✓

Catatan / Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

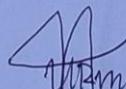
Materi ajar ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi sesuai saran.
- Tidak layak digunakan.

*Pilih salah satu dan beri tanda (✓)

Palopo, 2024

Validator



NURMAWATI, S. Pd.1

NIP. 19710301199803 2001

Lampiran 14 : Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA LUDO BOARD GAMES MATERI BINATANG HALAL DAN HARAM

A. Identitas

Nama : ahmad Fayih
Kelas : 6a

B. Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot pilihan sebagai berikut.
4 = Sangat Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang
- Memeriksa pilihan pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
- Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	PERNYATAAN	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan <i>Ludo Board Games</i> sebagai media pembelajaran.				✓
2.	Pembelajaran dengan media <i>Ludo Board Games</i> menambah minat dan rasa ingin tahu saya dalam mempelajari materi binatang halal dan haram.				✓
3.	Materi binatang halal dan haram dengan media <i>Ludo Board Games</i> memudahkan saya untuk memahami materi.				✓
4.	Tampilan media <i>Ludo Board Games</i> sesuai dengan materi binatang halal dan haram.				✓
5.	Media <i>Ludo Board Games</i> sangat membantu dalam proses pembelajaran.			✓	
6.	Tampilan media <i>Ludo Board Games</i> menarik.				✓
7.	Bahasa yang digunakan jelas.				✓
8.	Meneikuti pembelajaran menggunakan media <i>Ludo Board Games</i> merupakan pengalaman baru untuk saya.				✓
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa.				✓
10.	Memberikan pengetahuan terkait dengan materi yang diajarkan.			✓	
11.	Media <i>Ludo Board Games</i> ini dapat dilihat dengan baik dan jelas.				✓
12.	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan.				✓

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA LUDO BOARD GAMES MATERI BINTANG HALAL DAN
HARAM**

A. Identitas

Nama : Muh. Arief
Kelas : 6A

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang
3. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan mencirikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
4. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	PERNYATAAN	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan <i>Ludo Board Games</i> sebagai media pembelajaran.			✓	
2.	Pembelajaran dengan media <i>Ludo Board Games</i> menambah minat dan rasa ingin tahu saya dalam mempelajari materi binatang halal dan haram.				✓
3.	Materi binatang halal dan haram dengan media <i>Ludo Board Games</i> memudahkan saya untuk memahami materi.			✓	
4.	Tampilan media <i>Ludo Board Games</i> sesuai dengan materi binatang halal dan haram.				✓
5.	Media <i>Ludo Board Games</i> sangat membantu dalam proses pembelajaran.			✓	
6.	Tampilan media <i>Ludo Board Games</i> menarik.			✓	
7.	Bahasa yang digunakan jelas.				✓
8.	Mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>Ludo Board Games</i> merupakan pengalaman baru untuk saya.				✓
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa.				✓
10.	Memberikan pengetahuan terkait dengan materi yang diajarkan.				✓
11.	Media <i>Ludo Board Games</i> ini dapat dilihat dengan baik dan jelas.				✓
12.	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan.				✓

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA LUDO BOARD GAMES MATERI BINATANG HALAL DAN
HARAM**

A. Identitas

Nama : Tasya
Kelas : 6A

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang
3. Pemberian penilaian pada setiap jawaban dilakukan dengan memberikan centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
4. Komentar atau saran diberikan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Penilaian

NO	PERNYATAAN	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan <i>Ludo Board Games</i> sebagai media pembelajaran.				✓
2.	Pembelajaran dengan media <i>Ludo Board Games</i> menambah minat dan rasa ingin tahu saya dalam mempelajari materi binatang halal dan haram.				✓
3.	Materi binatang halal dan haram dengan media <i>Ludo Board Games</i> memudahkan saya untuk memahami materi.			✓	
4.	Tampilan media <i>Ludo Board Games</i> sesuai dengan materi binatang halal dan haram.		✓		
5.	Media <i>Ludo Board Games</i> sangat membantu dalam proses pembelajaran.				✓
6.	Tampilan media <i>Ludo Board Games</i> menarik.				✓
7.	Bahasa yang digunakan jelas.				✓
8.	Meneikuti pembelajaran menggunakan media <i>Ludo Board Games</i> merupakan pengalaman baru untuk saya.				✓
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa.				✓
10.	Memberikan pengetahuan terkait dengan materi yang diajarkan.				✓
11.	Media <i>Ludo Board Games</i> ini dapat dilihat dengan baik dan jelas.				✓
12.	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan.			✓	

Lampiran 15: Rekapitulasi Siswa

NO	NAMA	REKAPITULASI DATA SISWA KELAS VI SD NEGERI 258 SINGKONG										JUMLAH	Rata-Rata			
		PERNYATAAN														
1	AHMAD FAJIH	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	46	48
2	ALDY REPIKA PITER	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	46	48
3	FARHAN BASO	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	48
4	GAWAWAN FAUZI	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	48
5	MIZAKWANAL ZAM	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	45	48
6	MUHAMMAD HAMRAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	47	48
7	MUHAMMAD JIBRIEL PUTRA SLAMET	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	44	48
8	NAUFAL AL FABIYAN S.	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	44	48
9	RICKY ANUGRAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	46	48
10	MUH. ARIEF	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	44	48
11	FITRI ALLIANI	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	44	48
12	INAYAH MUTHMAINAH	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	45	48
13	LIDYA STEFANY KOMILE	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	48
14	SITHAJAR AFIFAH	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	46	48
15	TASYA	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	44	48
16	APRIL ALLIA	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	45	48
17	HANA HUMAIRAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	45	48
18	NAURA KANZANIA	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	45	48
19	ZULFA MUNAIRA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
20	SALWA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	47	48
21	NAFISAH RAMLI	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	46	48
22	DELIA AFFRIANI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	46	48
23	NURAQILA	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	48
Jumlah		84	88	86	87	85	90	89	89	87	89	88	87	87	1049	
Skor Maksimal		92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	1104	
%		91,3043478	95,652739	93,4782609	94,565274	92,9913043	97,826087	96,7391304	96,7391304	94,565274	96,7391304	95,652739	94,565274	94,565274	1140,21739	
% Rata-rata												95,0181534				

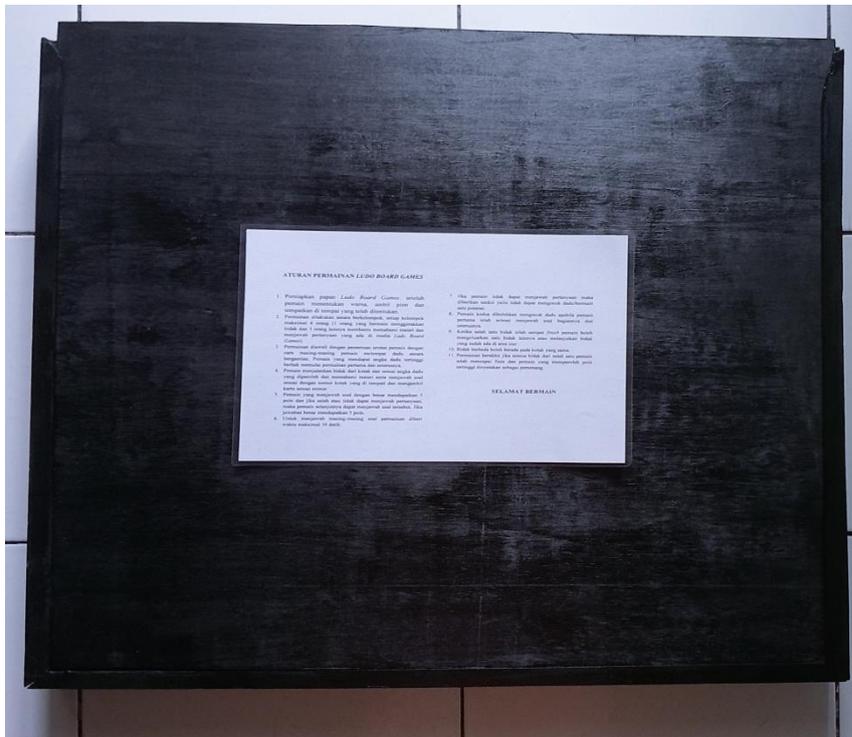
Rekapitulasi Data Siswa Kelas VI SD Negeri 258 Sinongko

MEDIA		DAYA TARIK		MATERI		BAHASA	
4	108	4	20	4	58	4	37
3	27	3	3	3	11	3	9
2	2	2	0	2	0	2	0
1	0	1	0	1	0	1	0
Jumlah	137	Jumlah	23	Jumlah	69	Jumlah	46
		520	89	265	175		
		3,80	3,87	3,84	3,80		
MEDIA		3,80	SANGAT VALID				
DAYA TARIK		3,87	SANGAT VALID				
MATERI		3,84	SANGAT VALID				
BAHASA		3,80	SANGAT VALID				

Lampiran 16: Soal Pre-test dan Post-test

NO	NAMA	NILAI		SKOR IDEAL (100)-PRE	N-GAIN SKOR	N-GAIN SKOR PRESENTASI
		PRETES	POSTES			
1	AHMAD FAQIH	50	95	45	0,9	90
2	ALDY REPIKA PITER	40	90	50	0,8333333333	83,33333333
3	FARHAN BASO	50	90	40	0,8	80
4	GAMAWAN FAUZI	70	90	20	0,6666666667	66,66666667
5	M.DZAKWAN AL ZAM	60	90	30	0,75	75
6	MUHAMMAD HAMRAN	60	90	30	0,75	75
7	MUHAMMAD JIBRIEL PUTRA SLAME	40	95	55	0,9166666667	91,66666667
8	NAUFAL AL FABIYAN S.	80	90	10	0,5	50
9	RICKY ANUGRAH	50	85	35	0,7	70
10	MUH. ARIEF	40	90	50	0,8333333333	83,33333333
11	FITRI AULIANI	70	90	20	0,6666666667	66,66666667
12	INAYAH MUTHMAINAH	60	95	35	0,875	87,5
13	LIDYA STEFANY KOMILE	50	100	50	1	100
14	SITI HAJAR AFIFAH	40	100	50	0,8333333333	83,33333333
15	TASYA	40	90	50	0,8333333333	83,33333333
16	APRIL AULIA	30	90	60	0,8571428571	85,71428571
17	HANA HUMAIRAH	20	85	65	0,8125	81,25
18	NAURA KANZANIA	50	95	45	0,9	90
19	ZULFA MUNAIRA	70	90	20	0,6666666667	66,66666667
20	SALWA	20	85	65	0,8125	81,25
21	NAFISAH RAMLI	70	90	20	0,6666666667	66,66666667
22	DELIA AFRIANI	40	90	50	0,8333333333	83,33333333
23	NURAQILA	50	90	40	0,8	80
	Jumlah	1150	2095		0,7916	79,161
	Rata-Rata	50	91,087			

Lampiran 17: Tampilan Hasil Media Ludo Board Games



RIWAYAT HIDUP



Helmalia Nasaruddin, lahir di Wasuponda pada tanggal 21 Mei 2002. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Nasaruddin dan ibu Rismawati. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Desa Wasuponda, Kecamatan Wasuponda, Kabupaten Luwu Timur. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2014 di SD Negeri 258 Sinongko. Kemudian, ditahun yang sama penulis menempuh Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Wasuponda dan tamat pada tahun 2017 Pada tahun yang sama juga penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 5 Luwu Timur dan tamat pada tahun 2020.

Pada tahun 2020 penulis mendaftar menjadi salah satu mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Pada tahap akhir penyelesaian studi, peneliti menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Ludo Board Games* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur” sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program sastra satu (S1).