

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM BERBASIS ULAR TANGGA KELAS VII  
SMPN SATAP KAILI DI SULI BARAT LUWU**

*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 Universitas Islam Negeri Palopo*



**UIN PALOPO**

**Diajukan oleh:**

**Muhammad Fauzi Alamsyah**

20 0201 0123

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM BERBASIS ULAR TANGGA KELAS VII  
SMPN SATAP KAILI DI SULI BARAT LUWU**

*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 Universitas Islam Negeri Palopo*



**UIN PALOPO**

**Diajukan Oleh**

**Muhammad Fauzi Alamsyah**

20 0201 0123

**Pembimbing**

- 1. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd**
- 2. Muh Yamin, S.Pd., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fauzi Alamsyah

NIM : 2002010123

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini 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 bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini 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 sebagaimana mestinya.

Palopo, Agustus 2025  
Yang membuat pernyataan,




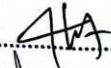
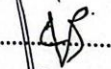
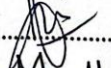
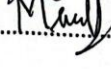
Muhammad Fauzi Alamsyah

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga Kelas VII SMPN Satap Kaili di Suli Barat Luwu yang ditulis oleh Muhammad Fauzi Alamsyah Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010123, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 14 Agustus 2025 M bertepatan dengan 20 Safar 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 15 September 2025

### TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	(  )
2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Penguji I	(  )
3. Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji II	(  )
4. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing I	(  )
5. Muh Yamin, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(  )

### Mengetahui,

a.n. Rektor UIN Palopo  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
  
Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.  
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam  
  
Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP 19910608 201903 1 007



Hasriadi, S.Pd., M.Pd.  
Mustafa, S.Pd.I, M.Pd.  
Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.  
Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.

---

### NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :  
Hal : skripsi an. Muhammad Fauzi Alamsyah

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di  
Palopo

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

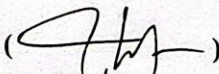

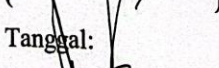


Nama : Muhammad Fauzi Alamsyah  
NIM : 2002010099  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga Kelas VII SMPN Satap Kaili Di Suli Barat Luwu

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.  
Ketua Sidang/Penguji I
2. Mustafa, S.Pd.I, M.Pd.  
Penguji II
3. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.  
Pembimbing I/Penguji
4. Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.  
Pembimbing II/Penguji


(  )  
Tanggal:   
(  )  
Tanggal:   
(  )  
Tanggal: 29-7-2018

### HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI


Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga Kelas VII SMPN Satap Kaili Di Suli Barat Luwu” yang ditulis oleh Muhammad Fauzi Alamsyah Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 20 0201 0123, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Rabu, 23 Juli 2025 bertepatan dengan 27 Muharram 1447 H telah diperbaiki sesuai cacatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

### TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.  
Ketua Sidang/Penguji I

(  )  
Tanggal:

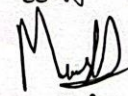
2. Mustafa, S.Pd. I, M.Pd.  
Penguji II

(  )  
Tanggal:

3. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.  
Pembimbing I/Penguji

(  )  
Tanggal:

4. Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.  
Pembimbing II/Penguji

(  )  
Tanggal: 29-07-2025

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ.  
(اما بعد)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga Dikelas VII SMPN Satap Kaili Di Suli Barat Luwu” setelah melalui proses yang panjang. Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw, kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus disesuaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan agama Islam pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak, walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan UIN Palopo, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. Selaku Bidang Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan UIN Palopo, dan Dr. Takdir, S.H, M.H. selaku Bidang Kemahasiswaan dan Kerja sama UIN Palopo.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, beserta Bapak/Ibu wakil dekan I, II, III Fakultas Tarbiyah UIN Palopo.
3. Dr. Andi Arief Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua dan, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
4. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I. dan Muh Yamin, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi. Terimakasih atas semua waktu, perhatian, dan bimbingan yang telah diberikan. Kesabaran dan dedikasi bapak dalam membimbing peneliti menjadi teladan yang akan selalu peneliti ingat.
5. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. dan Mustafa, S.Pd.I, M.Pd. selaku penguji I dan II. Saran, kritik dan masukan yang diberikan sangat berharga bagi peneliti dalam upaya perbaikan dan penyusunan skripsi ini.
6. Dr. H. Salmilah, S.Kom., M.T. dan Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. serta Dr. Bustanul Iman, RN,M.A. selaku tim validator yang telah memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.
7. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.



8. Bapak Drs.Amirullah. selaku Kepala Sekolah Menengah Pertama Satap Kaili, Ibu Mutahhara, S.Pd. selaku guru mata pelajaran pendidikan agama Islam, beserta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin serta bantuan dalam melakukan penelitian, serta seluruh peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri Satap Kaili yang telah ikut berpartisipasi selama penelitian berlangsung.
9. Kedua orang tua penulisi (Bapak Zaenuddin dan Ibu Nur Baeti) kalian adalah sumber kekuatan dan motivasi terbesar. Setiap doa, nasihat, dan dukungan dari kalian telah membantu dalam melewati tantangan dan kesulitan. Terima kasih telah menjadi pilar utama dalam setiap langkah yang peneliti ambil.
10. Semua teman-teman seperjuangan, mahasiswa program studi pendidikan agama Islam UIN Palopo angkatan 2020, khususnya kelas PAI D, teman-teman PLP II, serta teman-teman KKN yang telah menemani langkah perjuangan selama di UIN Palopo, memberikan saran, dukungan, serta memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi, semoga senantiasa dimudahkan urusannya selama proses akhir perkuliahan.
11. Apresiasi sebesar-besarnya untuk diri sendiri karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Penulis menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi peneliti dan bagi pembaca.

Palopo, Juli 2025

Peneliti,

**Muhammad Fauzi Alamsyah**

NIM. 20 0201 0123

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa arab dan transliterasinya kedalam huruf lain dapat dilihat pada tabel:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	š	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ža	ž	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik
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
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

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

## 2. Vocal

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

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

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dammah</i>	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أى	<i>Fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
أو	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u



Contoh:

كَيْفَ : *kaiḥfa*

هُؤُلَ : *haulā*

### 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
اَ...   اِ... اِى	<i>Fatḥah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
يِى	<i>Kasrah</i> dan <i>yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
وُ	<i>Ḍammah</i> dan <i>wau</i>	Ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *māta*

قِيلَ : *qīla*

رَمِيَ : *ramī*

يَمُوتُ : *yamūtu*

### 4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā marbūtah* ada dua yaitu *tā marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fatḥah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t], sedangkan *tā marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau 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:

روضة الاطفال : *rauḍah al- atfāl*

المدينة الفاضلة : *al- madīnah al-fāḍilah*

الحكمة : *al- ḥikmah*

## 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	: <i>rabbānā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقَّ	: <i>al-ḥaqq</i>
نَعْمَ	: <i>nu'ima</i>
عَدُوَّ	: <i>'aduwwun</i>

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

Contoh:

علي	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عربي	: 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Araby)

## 6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh 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:

الشمس	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i> )
الزَّلْزَلَة	: <i>al-zalzalah</i> (bukan <i>az-zalzalah</i> )
الفلسفة	: <i>al-falsafah</i>
البلاد	: <i>al-bilādu</i>

## 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:

تأمرون : *ta'murūna*

النوع : *al- nau'*

شيء : *syai'un*

أمرت : *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:

*Syarḥ al- Arba'in al- Nawāwī*

*Rīsālah fi ri'āyahal-Maslahah.*

## 9. Lafz al-jalālah

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

Contoh:

دين الله : *dīnillah*

بِالله : *billāh*

Adapun *tā marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafaz aljalālah*. Ditranslitesai dengan huruf [t].

Contoh:

هم في رحمة الله : *hum fi raḥmatillāh*

10 Huruf capital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all cops*), 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 Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihī al-Qur'ān*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Naṣr Ḥāmid Abū Zayd*

*Al-Ṭūfī*

*Al-Maṣlahah 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 itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi,

Abū al- Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al- Walid Muḥammad (bukan: Rusyid, Abu al- Walid Muhammad Ibnu).

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan, Zaīd, Naṣr Ḥamīd Abū

## 11 Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

ADDIE	= <i>Analysze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>
DKK	= Dan Kawan-kawan
SWT	= Subhanahu Wa Ta'ala
SMPN	= Sekolah Menengah Pertama Negeri
SATAP	= Satu Atap
UIN	= Universitas Islam Negeri

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKARTA</b> .....	<b>vi</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Pengembangan .....	6
D. Manfaat Pengembangan .....	7
E. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan.....	8
F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	10
B. Landasan Teori .....	13
C. Kerangka Pikir .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian .....	32
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	33
C. Subjek Dan Objek Penelitian .....	33
D. Prosedur Pengembangan .....	33
E. Teknik Pengumpulan Data .....	39
F. Teknik Analisis Data.....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>50</b>

A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	50
B. Hasil Penelitian .....	52
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	74
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Implikas.....	84
C. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS An-Nisa/3:103 .....	2
---------------------------------------	---



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bagan Kerangka pikir .....	28
Tabel 3.1 Tahapan Pengembangan .....	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Untuk Validasi Ahli Media .....	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Untuk Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Untuk Validasi Ahli Bahasa.....	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Untuk Peserta Didik .....	43
Tabel 3.6 Kritea kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga.....	44
Tabel 3.7. Kritea Penilaian Uji Coba Praktikalitas .....	45
Tabel 4.1 Data Peserta Didik SMPN Satap Kaili.....	48
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Dengan Ibu Guru Pai Mutahhara S.Pd .....	50
Tabel 4.3 Tabel Analisis Kebutuhan.....	51
Tabel 4.4 Nama Tim Validator .....	62
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Media .....	63
Tabel 4.6 Kesimpulan Komentar Dan Saran validator Ahli Media .....	64
Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	65
Tabel 4.8 Kesimpulan Komentar Dan Saran validator Ahli Materi.....	66
Tabel 4.9 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	67
Tabel 4.10 Kesimpulan Komentar Dan Saran validator Ahli Bahasa.....	68
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Praktikalitas.....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model <i>ADDIE</i> .....	29
Gambar 4.1 Login Kebrowser Canva.....	53
Gambar 4.2 Pencarian Desain .....	53
Gambar 4.3 Menentukan Ukuran .....	54
Gambar 4.4 Menentukan Kotak .....	54
Gambar 4.5 Menentukan Warna Kotak .....	55
Gambar 4.6 Penepatan Nomor .....	55
Gambar 4.7 Pemelihan Efek .....	56
Gambar 4.8 Pemasangan Stiker Ular Dan Tangga.....	56
Gambar 4.9 Pembuatan Dadu .....	57
Gambar 4.10 Hasil Pembuatan Dadu .....	58
Gambar 4.11 Pembutan Kartu Soal Diword .....	58
Gambar 4.12 Proses Gunting Kartu Soal .....	59
Gambar 4.13 Pembuatan Kotak Penyimpanan.....	59
Gambar 4.14 Hasil Pengembangan Media Ular Tangga.....	60
Gambar 4. 15 Validasi Media .....	65
Gambar 4.16 Validasi Materi.....	67
Gambar 4.17 Validasi Bahasa .....	69

## ABSTRAK

**Muhammad Fauzi Alamsyah, 2025.** “*Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga Kelas VII SMPN Satap Kaili Di Suli Barat Luwu.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Firman dan Muhammad Yamin.

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis permainan ular tangga untuk peserta didik kelas VII SMPN Satap Kaili di Suli Barat Luwu. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran tersebut; 2) mengevaluasi hasil uji validitas media pembelajaran; dan 3) mengkaji hasil uji praktikalitas pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ular tangga pada kelas VII SMPN Satap Kaili Di Suli Barat Luwu. Jenis penelitian ini adalah penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian dilakukan SMPN Satap Kaili di Suli Barat Luwu. Subjek penelitian adalah 17 peserta didik kelas VII di SMPN Satap Kaili. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis data. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) tahapan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ular tangga untuk kelas VII SMPN Satap Kaili di Suli Barat Luwu mengikuti model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi; 2) validitas media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media mencapai 86%, ahli materi 96%, dan ahli bahasa 69%; 3) dan rata-rata hasil validasi media 83,67, Praktikalitas media pembelajaran memperoleh persentase rata-rata 91%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini tergolong sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan di kelas VII SMPN Satap Kaili.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Ular Tangga Materi Menghadirkan Shalat

Diverifikasi oleh  
UPB



## ABSTRACT

**Muhammad Fauzi Alamsyah, 2025.** *“The Development of Snakes and Ladders-Based Learning Media for Islamic Religious Education in Grade VII of SMPN Satap Kaili, Suli Barat, Luwu.”* Thesis of Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Firman and Muhammad Yamin.

This study discusses the development of snakes and ladders-based learning media for Islamic Religious Education (IRE) for Grade VII students at SMPN Satap Kaili, Suli Barat, Luwu. The objectives of this research are: (1) to identify the stages of developing the learning media, (2) to evaluate the validity test results of the media, and (3) to examine the practicality test results of the developed snakes and ladders-based learning media for Grade VII students. This research employed the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The study was conducted at SMPN Satap Kaili with 17 Grade VII students as the subjects. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires, while data analysis was carried out using descriptive analysis. The findings indicate that: (1) the development stages of the snakes and ladders-based IRE learning media followed the ADDIE model; (2) the validity results show a score of 86% from media experts, 96% from material experts, and 69% from language experts, with an average validity score of 83.67%; and (3) the practicality test yielded an average percentage of 91%. Based on these results, it can be concluded that the developed snakes and ladders-based learning media for Islamic Religious Education is categorized as highly valid and highly practical for use in Grade VII at SMPN Satap Kaili.

**Keywords:** Learning Media, Snakes and Ladders, Islamic Prayer Materials

Verified by  
UPB



## المخلص

محمد فوزي عالمسيه، 2025. "تطوير وسيلة تعليمية لمادة التربية الإسلامية قائمة على لعبة السلم والثعبان لتلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية ساتاب كايلى بسولي بارات - لوو". رسالة جامعية في برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية. بإشراف: فيرمان ومحمد يامين.

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية لمادة التربية الإسلامية تعتمد على لعبة السلم والثعبان لتلاميذ الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ساتاب كايلى، وذلك من خلال: (1) الكشف عن مراحل تطوير الوسيلة التعليمية، (2) تقويم نتائج اختبار صدق الوسيلة، (3) ودراسة نتائج اختبار عملية استخدام الوسيلة التعليمية المطورة. اعتمد البحث على نموذج التطوير أدبي الذي يتكون من مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. وقد أجريت الدراسة في المدرسة المتوسطة الحكومية ساتاب كايلى بسولي بارات - لوو، على عينة من 17 تلميذاً من الصف السابع. جُمعت البيانات بواسطة الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، ثم عولجت باستخدام أساليب التحليل الكيفي والوصفي. وأظهرت النتائج أن: (1) مراحل تطوير الوسيلة التعليمية القائمة على لعبة السلم والثعبان اتبعت خطوات نموذج أدبي، وهي: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم؛ (2) بلغت درجة الصدق 86% حسب تقييم خبير الوسائط، و96% حسب تقييم خبير المادة، و69% حسب تقييم خبير اللغة، بمتوسط عام قدره 83.67%؛ (3) أما من حيث العملية فقد حققت الوسيلة نسبة 91% كمعدل عام. وبناءً على هذه النتائج يمكن الاستنتاج أن الوسيلة التعليمية المطورة تُعدّ شديدة الصدق وعملية للغاية، وصالحة للاستخدام في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ساتاب كايلى.

الكلمات المفتاحية: الوسائط التعليمية، لعبة السلم والثعبان، مادة الصلاة

اللمغة ت تطوير وحدة ق بل من ال تحقق ت م



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti ialah bagian dari pembelajaran seluruh pembahasannya berlandaskan pada ajaran Islam. Seluruh komponen seperti visi, misi, tujuan, proses pembelajaran, peran guru dan peserta didik, kurikulum, materi ajar, sarana dan prasarana, manajemen pendidikan, lingkungan belajar, serta unsur-unsur pendidikan lainnya disusun dan dilaksanakan sesuai ajaran Islam bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Bimbingan, instruksi, pelatihan, dan penggunaan pengalaman merupakan bagian dari implementasinya. Sekolah dasar hingga sekolah menengah Pendidikan Agama Islam dan pendidikan moral ditawarkan di setiap jenjang pendidikan. Ajaran Islam yang luas dan sempurna yang membahas banyak aspek kehidupan manusia adalah sumber isi pembelajaran ini.<sup>1</sup>

Al-Qur'an selalu membuka cakrawala baru, seiring peradaban dan perjalanan waktu. Dia akan senantiasa menjadi hujjah dan relevan ilmu-ilmu untuk mendalaminya. Tidak hanya berperan sebagai kitab suci al-Qur'an terlihat terdengar dan tersaji secara menakjubkan. Kandungannya tidak akan lepas dari ilmu-ilmu yang berkaitan dengan al-Qur'an itu sendiri yang biasa disebut 'Ulûm al-Qur'an.

---

<sup>1</sup> Aid ibn 'Abd Allâh al-Qarni, *The Way of Al-Qur'an* (Jakarta: Grafindo, 2021), cet. Ke1, h. 48.

Al-Qur'an bukanlah seperti tulisan-tulisan manusia yang mengandung daftar isi. Al-Qur'an berbicara tentang ideologi kemudian masuk kepada permasalahan shalat lalu membawanya kepada hari pembalasan. Setelah itu al-Qur'an mengajak untuk berjihad. Sebab al-Qur'an diturunkan oleh tuhan yang maha mengetahui segala rahasia yang ada di langit dan di bumi. Oleh sebab itu para sahabat Nabi selalu bersemangat untuk mentadabburi dan mengamalkan isi al-Qur'an. Mereka senang terhadap suara-suara yang indah saat membaca Al-Qur'an Sebagai pedoman hidup Al-Qur'an selalu menjadi penerang kala manusia berada dalam kegelapan penawar bagi yang sakit pengingat kala terlupa dan petunjuk di saat tersesat. Mengingat pentingnya al-Qur'an sebagai pelajaran yang tak pernah habis dilekang waktu, penulis tertarik mengkaji ayat-ayat berkaitan tentang shalat dan keterangan-keterangan tentang pelaksanaan shalat menurut al-Qur'an.

Mafhum di kalangan muslim shalat merupakan salah satu ibadah yang waktu pelaksanaannya telah ditentukan dalam syari'at Islam. Sebagaimana firman Allah dalam al-Qur'an Surah An-Nisa ayat 103:

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ فَإِذَا اطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا ﴿١٠٣﴾

Terjemahan:

*"Maka apabila kamu telah menyelesaikan salat, ingatlah Allah ketika kamu berdiri, pada waktu duduk, dan ketika berbaring. <sup>2</sup>Kemudian, apabila kamu telah merasa aman, maka laksanakanlah salat itu*

---

<sup>2</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 126.



*(sebagaimana biasa). Sungguh, salat itu adalah kewajiban yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman."*

Dalam Tafsir Al-Azhar, Buya Hamka menyampaikan bahwa kesempurnaan Islam mencakup seluruh dimensi ajaran, termasuk akidah, ibadah, penerapan hukum syariat, interaksi sosial (*muamalah*), hingga permasalahan pernikahan (*munakahat*).<sup>3</sup> Islam memiliki perbedaan nyata dengan agama lain di muka bumi. Islam berbeda dari agama lain di dunia karena beberapa cirinya. Karena karakternya yang sempurna tidak hanya mengatur hubungan antara manusia serta Tuhan, tetapi menawarkan aturan menyeluruh, terorganisasi, serta logis untuk banyak aspek kehidupan sehari-hari. Islam memberi orang cara untuk menjalani kehidupan yang bahagia dan membantu mereka dalam mencapai tujuan mereka.<sup>4</sup>

Berdasarkan Kementerian Agama 2019, kurikulum Pendidikan Agama Islam terdiri atas tujuan, materi, isi, serta metode pembelajaran menjadi petunjuk melaksanakan proses pembelajaran meraih tujuan pendidikan Islam. Kurikulum tersebut mencakup macam mata pelajaran agama Islam, seperti Al - Qur'an dan Hadits, akidah, akhlak, serta sejarah kebudayaan Islam.<sup>5</sup>

Studi Islam yang disebutkan di atas dapat diajarkan dengan menggunakan berbagai jenis media pendidikan. Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan materi yang berfungsi sebagai perantara atau saluran bagi peserta didik yang memudahkan pemahaman mereka terhadap media dan pencapaian tujuan proses .

---

<sup>3</sup> Sentot Haryanto, Psikologi Shalat (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2022), cet. Ke-2, h. 58.

<sup>4</sup>Viky Armanda and Muhammad Lutfi Rizki, 'Pengaruh Olahraga Terhadap Penyebaran Agama Islam Di Indonesia Dan Dunia', *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 1.2 (2023), 408–14.

<sup>5</sup>Komparasi Kurikulum Terpadu and others, 'Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman', 9 (2020), 113–32.

Penggunaan media yang menarik mengembangkan semangat peserta didik belajar mengharuskan aktif sosial mengambil peran utama kegiatan pembelajaran di berbagai mata pelajaran.

Agar hasil belajar dapat optimal maka diperlukan unsur-unsur pendukung seperti ketersediaan bahan ajar untuk merangsang minat dan semangat belajar peserta didik. Sardiman menekankan pentingnya motivasi dalam mempengaruhi tumbuh kembangnya minat dan semangat belajar. Guru perlu kreatif mengelola kelas efektif seperti memanfaatkan bahan ajar memuat lingkungan belajar positif. Media pembelajaran memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih efisien menarik perhatian peserta didik mengurangi kebosanan serta memunculkan minat peserta didik terus belajar.

Proses pembelajaran yang tidak efektif di sekolah seringkali menyebabkan menurunnya minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari kurangnya metode pembelajaran yang menarik terutama terbatasnya penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti aktivitas berbasis permainan. Untuk mendorong pembelajaran yang efektif, penting untuk merancang, menerapkan, dan menyempurnakan pendekatan pengajaran yang kreatif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan Lulu dkk yang menekankan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan strategi kunci untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama kegiatan di kelas.<sup>6</sup>

Peneliti melalui kegiatan observasi di sekolah menemukan bahwa yang menjadi lokasi penelitian ditemukan bahwa guru masih menerapkan metode

---

<sup>6</sup> Anita Nuana Nurseng, Syamsu Sanusi, Firman, Mirnawati "Pengembangan modul pembelajaran Role playing terintegrasi budaya tudang sipulung disekolah dasar". Vol. 13, No. 1, 2023.

pembelajaran umum dan hanya memakai buku ajar yang tersedia. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kadang merasa jenuh karena pembelajaran terkesan monoton. Peneliti berpendapat bahwa menggunakan permainan ular tangga sebagai sarana dalam proses pembelajaran, peserta didik kelas VII bisa belajar sambil bermain. Media ini juga memungkinkan peserta didik mengenal berbagai jenis media pembelajaran yang lebih variatif sehingga dapat menumbuhkan kembali semangat mereka dalam belajar.

Ular tangga merupakan permainan anak-anak yang dimainkan oleh minimal dua orang pemain atau lebih. Permainan ini menggunakan spanduk yang terdiri dari kotak-kotak kecil di mana beberapa kotak terdapat gambar ular tangga yang menghubungkan satu kotak dengan kotak lainnya. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan dadu dan setiap pemain memulai dari kotak pertama kemudian melangkah berdasarkan angka yang diperoleh dari lemparan dadu. Media pembelajaran berbasis ular tangga ini dirancang agar bersifat interaktif, menyenangkan, edukatif, dan menghibur.<sup>7</sup>

Kesederhanaan, keunikan, dan keseruan permainan ular tangga membuatnya digemari oleh peserta didik. Media ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang umum dikenal di sekolah. Namun seiring dengan berkembangnya zaman dan pesatnya kemajuan teknologi, minat anak-anak terhadap permainan ini mulai menurun karena mereka lebih tertarik pada perangkat digital berbasis teknologi seperti *handpone*. Padahal permainan ini tidak hanya menghibur tetapi juga dapat meningkatkan semangat belajar peserta

---

<sup>7</sup>Amifatuz Zuhriyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah', *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3.2 (2020), 26–32

didik. Selain itu penggunaan media pembelajaran berbasis ular tangga belum pernah diterapkan di sekolah yang menjadi lokasi penelitian.

Merujuk pada uraian diatas dengan mempertimbangkan masalah atau latar belakang maka peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga Kelas VII SMPN Satap Kaili Di Suli Barat Luwu”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ular tangga pada materi menghadirkan shalat?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ular tangga pada materi menghadirkan Shalat?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ular tangga pada materi menghadirkan shalat?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Mengacu pada rumusan masalah yang telah tertera diatas, penelitian ini bertujuan untuk yaitu antara lain:

1. Mengetahui tahapan pengembangan media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ular tangga pada materi menghadirkan shalat.
2. Mengetahui sejauh mana media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ular tangga memenuhi kriteria validitas pada materi menghadirkan shalat.

3. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ular tangga pada materi menghadirkan shalat.

#### **D. Manfaat pengembangan**

##### 1. Manfaat teoritis

Dari segi teori penelitian diharapkan memberikan ilmu alternatif proses pembelajaran serta sarana meningkatkan pengetahuan belajar peserta didik lewat pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

##### 2. Manfaat praktis

###### a) Bagi Penulis

Dapat memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu ke dalam suatu karya serta dapat menambah bekal sebagai calon guru yang professional, kreatif, dan inovatif.

###### b) Bagi peserta didik

Melalui media ajar berdiferensiasi ini diharapkan peserta didik lebih termotivasi serta tertarik dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi tentang shalat.

###### c) Bagi guru

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu alternatif strategi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya untuk mengatasi kebosanan dan rendahnya semangat belajar peserta didik saat proses pembelajaran.

###### d) Bagi Sekolah

Penelitian berkontribusi signifikan atas kemajuan sekolah khususnya dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan kualitas proses pembelajaran.

### **E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan**

Penelitian pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran yang mengintegrasikan permainan ular tangga untuk materi menghadirkan shalat.

#### 1. Ular Tangga

Ular tangga dicetak dengan ukuran 1 meter persegi dengan desain ular tangga beserta kartu soal dan tata cara main ular tangga dan nama kampus dan identitas peneliti

#### 2. Dadu ular tangga

Dadu permainan menggunakan bahan kertas dan kardus ukuran 5 cm kali 5 cm.

#### 3. Buku panduan penggunaan

Buku panduan memuat komponen-komponen seperti kompetensi dasar, indikator, tata cara bermain, serta petunjuk penggunaan.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pengajaran berdiferensiasi didasarkan pada asumsi-asumsi berikut:

#### 1. Asumsi

- a. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ular tanggah ini akan meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang relevan untuk peserta didik.

## 2. Keterbatasan pengembangan

Berikut adalah beberapa keterbatasan yang dihadapi dalam pengembangan:

- a. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis ular hanya terbatas pada materi Pendidikan Agama Islam serta pembentukan budi pekerti melalui referensi Al-Qur'an dan Hadis di kelas VII semester 2 Bab 3 dengan judul shalat.
- b. Validasi terhadap media ajar berdiferensiasi ini dilakukan oleh tiga dosen uin palopo meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
- c. Penilaian uji praktikalitas pada media pembelajaran berbasis ular tangga ini dilakukan dengan menerapkan ke peserta didik kelas VII SMPN Satap Kaili.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Studi-studi terdahulu berkaitan sering disebut pula tinjauan singkat terhadap karya-karya sebelumnya dengan tema yang sama atau berkaitan berperan dalam menjelaskan posisi suatu tulisan di antara tulisan-tulisan lain yang serupa serta menguraikan perbedaan isi antara tulisan tersebut dengan karya-karya sejenisnya.

Bagian ini menyajikan penjelasan yang sistematis terhadap hasil riset-riset terdahulu yang terkait dengan fokus kajian. Peneliti perlu menegaskan bahwa isu yang akan diteliti belum pernah menjadi fokus kajian dalam penelitian sebelumnya atau memiliki perbedaan signifikan dibandingkan penelitian terdahulu. Oleh karena itu diperlukan tinjauan kritis terhadap penelitian-penelitian sebelumnya guna mengetahui posisi dan kontribusi penelitian yang akan dilaksanakan.<sup>8</sup>

Terdapat sejumlah penelitian yang terkait dengan topik yang diteliti Selain itu akan terdapat perbedaan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Berikut ini akan dipaparkan beberapa kutipan dari hasil penelitian terdahulu:

---

<sup>8</sup> P3M, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Metro: STAIN Jurai Siwo Metro, 2016), h. 39.



1. Penelitian yang dilakukan oleh Selly Anggun Dilla Puspita pada tahun 2023 Melalui penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga yang Dikombinasikan dengan Flash Card untuk Membantu Siswa Kelas 1 UPT SDN 68 Gresik Mengenal Kosakata*, bertujuan untuk: (a) mendeskripsikan desain dan tingkat kelayakan media permainan ular tangga berdasarkan hasil validasi yang dikombinasikan dengan flash card, dan (b) mendeskripsikan respon siswa dan implikasi penggunaan media dalam membantu siswa kelas 1 UPT SDN 68 Gresik mengenal kosakata.

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan: (a) produk media pembelajaran berupa permainan ular tangga berbantuan flash card, yang terdiri dari beberapa komponen seperti kotak penyimpanan, papan permainan, buku panduan, dadu, pion, *flash card alfabet*, dan kartu soal. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk ini tergolong valid, dengan skor dari validator ahli materi sebesar 100%, ahli media 92,5%, dan ahli pembelajaran 87,5%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media layak untuk diujicobakan. (b) Respon siswa terhadap media ini mencapai 98,25% yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga berbasis

*flashcard* ini diterima dengan sangat positif dan layak digunakan dalam pembelajaran kelas X.<sup>9</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Silviana Megantara Putri pada tahun 2020 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI*.<sup>10</sup> Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran tematik dan menilai kelayakan media ular tangga yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model *ADDIE*. Data dikumpulkan melalui instrumen angket yang diberikan kepada ahli materi, media, dan bahasa, serta didukung dengan respon pendidik untuk menilai kelayakan produk. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memperoleh presentase kelayakan sebesar 90% dari ahli materi, 75% dari ahli media, 80,55% dari ahli bahasa, dan 86% dari pendidik. Selain itu respon siswa terhadap kemenarikan media mencapai 88,85% pada uji coba skala kecil dan 91,57% pada uji coba skala.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Haunika Wati pada tahun 2021 dengan judul *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4-6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)* bertujuan untuk mengembangkan

---

<sup>9</sup>Selly Anggun Dilla Puspita, *Pengembangan Media Permainan Ular Berbantuan Flash Card dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas 1 UPT SDN 68 Gresik.*, Skripsi, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023), hlm xviii.

<sup>10</sup> Silviana Megantara Putri, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI*, Skripsi, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), hlm i.

media permainan ular tangga yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti. Selain itu, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat valid”, sedangkan hasil uji praktikalitas oleh guru menunjukkan bahwa media “sangat praktis”. Data hasil pre-test dan post-test juga menunjukkan adanya peningkatan karakter Islami pada anak usia 4-6 tahun di TK Dharma Bakti. Oleh karena itu media permainan ular tangga yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan karakter peserta didik.<sup>11</sup>

## **B. Landasan Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media dalam pembelajaran berperan sebagai sarana menjembatani penyampaian pesan serta membantu membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik, mendorong lebih aktif di proses belajar. Istilah "media" berasal bahasa Latin berarti perantara atau penghubung. Konteks pendidikan media digunakan oleh pendidik sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik kegiatan belajar mengajar agar efisien bermakna. Secara lebih spesifik media pembelajaran merujuk pada perangkat

---

<sup>11</sup>Haunika Wati, *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4-6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)*. Skripsi, (Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2021), hlm viii

grafis, fotografis, atau elektronik yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan informasi dalam bentuk gambar dan bahasa.<sup>12</sup>

Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman pendidikan peserta didik dengan menyampaikan materi secara beragam dan menarik. Hal ini juga memungkinkan guru untuk mengelola proses pembelajaran secara lebih efektif dan memantau kinerja peserta didik dengan lebih mudah. Lebih lanjut mengintegrasikan media pembelajaran mendukung pengembangan kompetensi digital dan teknologi peserta didik yang sangat penting di era digital modern. Integrasi media semacam itu juga dapat meningkatkan kredibilitas dan reputasi lembaga pendidikan.<sup>13</sup>

Leslie J. Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat yang memberikan rangsangan kepada peserta didik agar proses belajar dapat berlangsung. Di sisi lain menurut Rossi dan Breidle media pembelajaran mencakup semua perangkat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pendidikan, berbagai media seperti radio, TV, dan publikasi lainnya. Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk sarana yang bertindak sebagai perantara atau pemberi rangsangan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup>Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

<sup>13</sup>Hariadi, St. Marwiyah, Muhammad Ihsan, Arifuddin, Muh. Yamin, Muh. Zuljalal Al-Hamdany, Dewi Mustika Putri. “ *Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran pendidikan agama islam di pondok pesantren pendekatan luwu utara*” (2023).

<sup>14</sup>Sri Muryaningsih, ‘Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor’, *Khazanah Pendidikan*, 15.1 (2021), 84

## b. Fungsi Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mencapai sasaran tertentu yaitu memastikan pesan dari pengajar atau sumber informasi dapat tersampaikan secara efektif kepada peserta didik. Oleh karena itu media pembelajaran menjadi alat bantu yang penting agar materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik bahkan jika hanya disampaikan melalui media visual.

Di era pendidikan modern saat ini pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran yang sangat vital. Hal ini karena media pembelajaran dapat menghadirkan berbagai keunggulan yang tidak mudah diperoleh melalui metode pembelajaran tradisional. Salah satu keunggulannya adalah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyerap dan media pembelajaran membantu dalam proses pemahaman materi pelajaran peserta didik lebih mudah menangkap konsep dan informasi yang disampaikan selama proses belajar.<sup>15</sup>

Penggunaan media dalam proses pembelajaran berpotensi untuk menimbulkan minat dan kebutuhan baru, memotivasi aktivitas belajar, serta memengaruhi kondisi psikologis peserta didik.<sup>16</sup> Adapun fungsi media adalah:

### 1) Sumber belajar

Sumber belajar mencakup segala bentuk yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik berupa data, benda, cara, media, maupun lokasi tertentu

---

<sup>15</sup>St Marwiyah, Muhammad Ihsan, and Muh Yamin, 'Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara Pendahuluan', 4.2 (2023), 531–39.

<sup>16</sup>Mustafa, Nur Alisa, and Andi Arif Pamessangi, 'Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan', *Jurnal Sinestesia*, 13.1 (2023), 252–60.

yang mendukung kegiatan belajar yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran.<sup>17</sup>

## 2) Fungsi Sematik

Fungsi semantis adalah kemampuan media untuk memperkaya kosa kata yang maknanya dan tujuannya benar-benar dipahami oleh peserta didik.<sup>18</sup>

## 3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif pada media merujuk pada peran media yang didasarkan pada karakteristik umum yang telah dikenal sebelumnya. Dalam fungsi ini media berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta membantu mengurangi hambatan dalam kemampuan mendengar yang dialami oleh peserta didik.<sup>19</sup>

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media dalam pembelajaran berperan untuk mempermudah terjadinya komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga proses belajar dapat berlangsung secara optimal, menyenangkan, dan lebih efektif. Secara lebih spesifik media pembelajaran memberikan sejumlah manfaat di antaranya:

- 1) Menyajikan materi pelajaran secara lebih konsisten dan bervariasi.
- 2) Membuat proses pembelajaran lebih jelas serta mampu menarik minat peserta didik.

---

<sup>17</sup>S Samsinar, 'Urgensi Learning Resources ( Sumber Belajar )', *Jurnal Kependidikan*, 13 (2019), 194–205.

<sup>18</sup>Reni Widyastuti and Listia Sari Puspita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan', *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22.1 (2020), 95–100 <<https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>>.

<sup>19</sup>Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, 'Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19.01 (2022), 61–78

- 3) Meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik.
- 4) Membantu menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi yang dipelajari.
- 5) Mengubah peran guru menjadi lebih positif dan berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran.<sup>20</sup>

#### d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam jenis dan bentuk oleh karena itu seorang guru perlu memiliki kemampuan untuk memanfaatkan berbagai media yang berbeda dalam menyampaikan materi yang dapat bervariasi dari satu pertemuan ke pertemuan lainnya. Beberapa jenis media yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses penyampaian materi antara lain sebagai berikut:

##### 1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan jenis media paling awal yang digunakan dalam menyampaikan dan menyebarkan informasi atau pesan. Media ini sangat berguna terutama ketika tujuan pembelajaran adalah untuk memengaruhi sikap peserta didik atau saat diperlukan keterlibatan langsung dalam memantau proses belajar mereka.

##### 2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetak yang paling sering digunakan meliputi buku teks, buku panduan, jurnal, majalah, dan selebaran. Dalam merancang materi cetak, terdapat enam unsur penting yang harus diperhatikan, yaitu konsistensi,

---

<sup>20</sup>Amelia Putri Wulandari and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), 3928–36

format tampilan, struktur penyajian, daya tarik visual, ukuran huruf, serta penggunaan ruang kosong yang efektif.

### 3) Media berbasis visual

Media visual memiliki peran yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan pemahaman, misalnya dengan menjelaskan struktur dan organisasi materi serta memperkuat daya ingat peserta didik. Bentuk dari media visual antara lain berupa:

- a) Gambar representatif mencakup ilustrasi, lukisan, atau foto yang menunjukkan rupa atau bentuk suatu objek secara visual.
- b) Diagram digunakan untuk menggambarkan keterkaitan antara konsep, susunan, dan struktur materi yang dipelajari.
- c) Peta berfungsi menunjukkan hubungan spasial antara berbagai elemen dalam isi pelajaran.
- d) Grafik, seperti tabel, diagram, dan bagan, digunakan untuk menyajikan data, memperlihatkan tren, atau menggambarkan hubungan antar elemen visual maupun angka.

### 4) Media berbasis audio visual

Media visual yang dipadukan dengan elemen suara membutuhkan upaya lebih dalam proses pembuatannya. Salah satu tahap penting dalam pengembangan media audio-visual adalah penulisan naskah yang memerlukan perencanaan matang, desain yang terstruktur, serta penelitian yang mendalam. Naskah narasi disusun dari materi pelajaran yang telah dipilih dan disintesis menjadi pesan-



pesan utama yang ingin disampaikan secara visual dan verbal.<sup>21</sup> Narasi ini berperan sebagai panduan bagi tim produksi dalam merancang bagaimana materi akan divisualisasikan dalam bentuk video. Pada bagian awal pembelajaran media sebaiknya menampilkan sesuatu yang mampu menarik perhatian seluruh peserta didik.

#### 5) Media berbasis computer

Media berbasis komputer memiliki berbagai peran dalam dunia pendidikan dan pelatihan. Salah satu fungsinya adalah sebagai pengelola proses pembelajaran yang dikenal dengan istilah *Computer Managed Instruction (CMI)*. Selain itu komputer juga berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran, baik untuk menyajikan materi, memberikan latihan, maupun keduanya secara bersamaan.

Secara umum pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran mengikuti tahapan-tahapan dalam proses instruksional seperti berikut:

- a) Menyusun rencana, mengelola, mengatur, dan menyusun jadwal kegiatan pembelajaran.
- b) Melaksanakan evaluasi terhadap siswa melalui tes atau penilaian lainnya.
- c) Menghimpun informasi atau data terkait peserta didik.
- d) Melakukan analisis statistik terhadap data yang diperoleh dari proses pembelajaran.
- e) Menyusun laporan perkembangan belajar, baik secara individu maupun kelompok.

---

<sup>21</sup> Fitiria Rahayu, "Pengembangan media *Spin* berbasis kontekstual learning sebagai media pembelajaran tematik kelas IV di Sd negeri pagar alam" Hlm 52-56. (2022)

Penggunaan media pembelajaran di lingkungan sekolah membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah. Melalui media materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.

## **2. Ular Tangga**

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar cenderung menghasilkan hasil yang lebih positif dibandingkan dengan situasi di mana media tersebut tidak digunakan. Keuntungan ini muncul dari kemampuan media pembelajaran untuk membantu pendidik dalam menyampaikan pelajaran secara lebih efektif, efisien, dan maksimal. Lebih lanjut media pembelajaran memfasilitasi pemahaman peserta didik dengan mengubah ide-ide abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami. Beberapa manfaat utama media pembelajaran meliputi kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan memutar ulang peristiwa atau objek, kemampuan untuk menyajikan kembali peristiwa-peristiwa ini dengan modifikasi sesuai kebutuhan, seperti penyesuaian ukuran, kecepatan, atau warna, serta mengulang penyajian dan kemudahan menjangkau sejumlah besar peserta didik secara bersamaan.<sup>22</sup>

Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu guru dituntut untuk memilih media yang paling sesuai guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Lukman, dkk. (2023). *Sejarah dan Perkembangan Permainan Ular Tangga dalam Dunia Pendidikan*

<sup>23</sup> Nurfadhilah, dkk. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa*.

Media yang dipilih berfungsi sebagai alat bantu dalam membantu peserta didik mencapai hasil belajar di aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Baik media berupa audio, visual statis, visual dinamis, audio visual bergerak, maupun jenis lainnya, semuanya perlu disesuaikan dengan materi dan informasi yang hendak disampaikan. Beberapa faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam memilih media antara lain pertama kesesuaian dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, kedua sasaran atau pengguna media, ketiga deskripsi karakteristik media sebelum digunakan, keempat durasi penggunaan, kelima biaya, serta keenam ketersediaan media di lingkungan sekolah.

Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah permainan ular tangga. Permainan ini berasal dari abad ke-2 SM dan dikenal dengan nama *Paramapada Sopaman* (Tangga Menuju Keselamatan). Awalnya permainan ini dikembangkan oleh tokoh Hindu sebagai sarana pendidikan moral bagi anak-anak di mana ular menggambarkan tindakan buruk dan tangga melambangkan tindakan baik. Wandini dan Sinaga menjelaskan bahwa ular tangga merupakan permainan papan yang bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih di mana tiap pemain memiliki bidak dan bergiliran melempar dadu.

Permainan ular tangga dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik. Dengan pendekatan ini, peserta didik terdorong untuk mengikuti alur pembelajaran secara aktif. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator, sementara peserta didik berpartisipasi melalui

permainan dan diskusi kelompok. Metode ini memungkinkan peserta didik memahami materi secara mandiri melalui interaksi yang menyenangkan.

Tampilan permainan yang penuh warna dan ilustrasi menarik menjadikan media ular tangga sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran yang komunikatif dan mudah dicerna. Agar lebih efektif media ini dapat dilengkapi dengan kartu soal. Berdasarkan kajian psikologi pendidikan anak-anak lebih mudah memahami informasi melalui bahasa visual dibandingkan bahasa verbal. Oleh karena itu penggunaan ular tangga dapat mendorong semangat belajar dan membantu daya ingat mereka. Jika pengulangan materi secara verbal terasa kurang efektif maka penggunaan ular tangga sebagai media dengan dukungan kartu soal sangat membantu mempercepat pemahaman konsep secara struktural. Keinginan alami anak-anak untuk bermain juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Adapun manfaat dari media pembelajaran ular tangga antara lain:

- a. peserta didik dapat belajar sambil bermain.
- b. pembelajaran dilakukan secara kelompok bukan individu.
- c. penggunaan gambar dalam permainan membantu pemahaman materi, dan
- d. biaya pembuatan media ini relatif rendah dan terjangkau.

Kelemahan media ular tangga antara lain adalah waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk menjelaskan aturan permainan kepada peserta didik tidak semua materi pembelajaran bisa disampaikan melalui permainan ini serta ketidaktahuan peserta didik terhadap aturan dapat menimbulkan kekacauan selama permainan berlangsung.

Media ular tangga memiliki keunggulan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memudahkan pemahaman materi, mendorong kerja sama antar peserta didik, serta memungkinkan proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan melalui permainan.

### **3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

#### **a. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

Pendidikan agama Islam dapat diartikan sebagai program pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas yang disampaikan dalam bentuk mata pelajaran bernama Pendidikan Agama Islam. Dalam kurikulum nasional Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran wajib di sekolah umum mulai dari tingkat taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Kurikulum ini dirancang dan disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan pada setiap jenjang pendidikan.

Dalam Kurikulum 2013 yang direvisi pada 2017 mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diganti namanya menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang termasuk dalam mata pelajaran nasional. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan akhlak peserta didik secara mendasar melalui pembiasaan dan pengalaman ajaran Islam yang menyeluruh (kaffah).<sup>24</sup>

#### **1) Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Istilah Pendidikan Agama Islam terbentuk dari dua kata yaitu "pendidikan" dan "agama". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata pendidikan berasal dari kata dasar "didik" yang diberi awalan "pe-" dan akhiran "-an", yang berarti

---

<sup>24</sup> Syarifuddin, *Inovasi baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, Edisi 1 (Yogyakarta: Deepublish, Januari 2018), 14.

proses mengubah sikap dan perilaku seseorang untuk membantu kedewasaan melalui pengajaran dan pelatihan. Sedangkan mendidik berarti membimbing serta memberikan pelatihan atau pengajaran yang berkaitan dengan akhlak dan kecerdasan intelektual. Istilah Pendidikan Agama Islam digunakan untuk menyebut kegiatan yang bertujuan menanamkan nilai-nilai ajaran Islam melalui proses pendidikan.<sup>25</sup>

Zakiah Daradjat mengatakan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha untuk mengarahkan para peserta didik agar mampu menghayati ajaran Islam secara luas. Selain itu para peserta didik diharapkan mampu menghayati nilai-nilai ajaran tersebut dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga Islam dapat menjadi acuan atau pandangan dalam kehidupan mereka.<sup>26</sup>

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha dalam proses pengajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan budi pekerti dan akhlak manusia khususnya peserta didik di lingkungan sekolah baik dalam aspek pribadi maupun dimasyarakat. Melalui pendidikan islam Diharapkan peserta didik mampu mengamalkan nilai-nilai Islam sebagai persiapan meraih kebahagiaan dan keselamatan dalam kehidupan dunia dan akhirat.

Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran dalam sekolah formal dianggap sebagai salah satu pelajaran terpenting bagi setiap pelajar. Topik yang dibahas meliputi keyakinan, etika, Al-Qur'an dan hadits, yurisprudensi, serta sejarah dan budaya Islam. Upaya pendidikan ini bertujuan untuk memperkuat

---

<sup>25</sup>M Tamrin, 'Peran Guru Pendidikan Agama Islam Terhadap Penanaman Nilai-Nilai Keislaman pada Anak Keluarga Konversi Agama di Kupang', *Madani*, 1.1 (2020), 50–58.

<sup>26</sup>Ahmad Husni Hamim, Muhidin Muhidin, and Uus Ruswandi, 'Pengertian, Landasan, Tujuan dan Kedudukan PAI dalam Sistem Pendidikan Nasional', *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4.2 (2022), 220–31

keimanan, memperdalam pemahaman, meningkatkan apresiasi, dan mendorong penerapan prinsip-prinsip Islam pada peserta didik, sekaligus menumbuhkan karakter yang terpuji. Lebih jauh pendidikan ini dirancang untuk menumbuhkan rasa cinta kepada sesama. Melalui Pendidikan Agama Islam peserta didik diharapkan dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat.<sup>27</sup>

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha yang dilakukan oleh pengajar untuk memberikan pengetahuan tentang ajaran-ajaran Islam dengan tujuan untuk memberikan bekal kepada peserta didik agar ia dapat meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

## 2) Pengertian Budi pekerti

Konsep budi pekerti terhubung dengan kata moralitas dalam bahasa Inggris, yang mencakup berbagai penafsiran seperti tradisi, kesopanan, dan perilaku berbudi luhur. Budi pekerti didasarkan pada etika atau filsafat moral. Secara etimologis kata etika berasal dari istilah Yunani *ethos* (jamak *ta etha*), yang berarti kebiasaan atau praktik. Sebaliknya kata moral berasal dari bahasa Latin *mos* dengan bentuk jamak *mores* yang berkaitan dengan kebiasaan atau adat istiadat dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi pendidikan budi pekerti dapat diartikan memiliki beberapa makna pendidikan karakter, akhlak, moral dan pendidikan nilai. Sejalan dengan hal tersebut, Sedyawati menyatakan bahwa esensi utama dari Budi pekerti mencakup

---

<sup>27</sup>Manurunge Kecamatan Tanete, 'Implementation Of The Literature Movement In Improving Islamic Religious Education Learning At Sdn 10 Manurunge, Tanete Riattang District, Bone Regency Herlina, Abdul Haris', 299–307.

perilaku dan sikap seseorang. Sikap dan perilaku ini yang mencerminkan budi pekerti mencakup beberapa aspek yaitu hubungan Interaksi dengan diri sendiri, masyarakat, bangsa, tuhan dan lingkungan sekitar.<sup>28</sup>

Berdasarkan pengertian di atas budi pekerti merupakan sikap atau perilaku dalam bertingkah laku pada setiap individu erat kaitannya dengan norma dan etika dalam menjalani kehidupan.

#### **b. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

Ranah Pendidikan Agama Islam dan pengembangan karakter mencakup berbagai mata pelajaran termasuk Al-Qur'an dan Hadits, keyakinan dan etika, yurisprudensi atau ibadah, beserta sejarah peradaban Islam. Hal ini menunjukkan bahwa keluasan Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan keharmonisan dalam interaksi manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk hidup lainnya, dan ekosistem (*hablun minallah wa hablun minannas*). Lebih jauh Pendidikan Agama Islam dan Pengembangan Karakter juga memasukkan unsur-unsur ilmiah yang mencakup berbagai dimensi:<sup>29</sup>

##### 1) Al-Qur'an-Hadis

Pendidikan Agama Islam dan pendidikan karakter difokuskan pada peningkatan keterampilan peserta didik dalam membaca dan menulis Al-Qur'an dan hadis secara tepat dan benar. Selain itu bentuk pendidikan ini berupaya membimbing peserta didik dalam memahami hakikat ajaran baik dalam bentuk

---

<sup>28</sup> Desy Naelasari. Nazilatul Izza, 'Implementasi Gerakan Literasi Sekolah dalam Meningkatkan Budi Pekerti Siswa di SMK Nusantara Jombang' *Jurnal Ilmuna*, 2.2 (2020), 224-225.

<sup>29</sup>I N Pai and others, 'ICHES : International Conference on Humanity Education and Social', *International Conference on Humanity Education and Sosial*, 2.1 (2023), 11.



tekstual maupun kontekstual, serta mewujudkan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam. Selain itu pendekatan pendidikan ini menumbuhkan rasa kasih sayang dan penghargaan yang mendalam terhadap Al-Qur'an dan hadis Nabi sebagai sumber utama petunjuk bagi kehidupan seorang muslim.

## 2) Akidah

Terkait dengan prinsip kepercayaan islam pendidikan ini bertujuan membimbing peserta didik untuk mengenal Allah Swt, Kepercayaan kepada malaikat, kitab-kitab yang diturunkan Allah, nabi dan rasul, serta pemahaman tentang hari akhir dan ketetapan Allah (*qada dan qadar*). Keimanan yang diperoleh nanti inilah yang menjadi dasar bagi peserta didik untuk melaksanakan amal saleh, berakhlak mulia, dan taat terhadap hukum sosial dan agama.

## 3) Akhlak

Akhlak merupakan antara pengetahuan dan keimanan yang kemudian tercermin tampak dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, akhlak menjadi elemen sentral yang mempengaruhi seluruh aspek pembelajaran. Melalui pembelajaran akhlak peserta didik diajarkan pentingnya memiliki sikap dan perilaku yang mulia, baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam hubungan sosial. Mereka juga dilatih untuk mengenali dan membedakan antara perbuatan yang baik (*mahmudah*) dan yang buruk (*mazmumah*). Dengan pemahaman ini diharapkan peserta didik dapat menjauhi perilaku negatif dan membiasakan diri untuk berperilaku positif setiap hari. Selain itu mereka juga akan memahami pentingnya melakukan latihan

(*riyadah*), membentuk disiplin diri (*tahzib*), serta berjuang secara sungguh-sungguh (*mujahadah*) dalam mengendalikan hawa nafsu.<sup>30</sup>

#### 4) Fiqih

Fiqih adalah pemahaman mendalam terhadap ajaran syariat Islam, yang mencakup seperangkat aturan hukum yang mengatur perilaku orang yang telah dewasa secara agama (*mukallaf*). ketentuan-ketentuan ini meliputi dua aspek pokok salah satu adalah hubungan antara manusia dengan allah SWT melalui ibadah serta hubungan antar sesama dalam kehidupan sosial (*mu'amalah*). Ilmu fiqih mempelajari tata cara pelaksanaan ajaran Islam beserta ketentuan hukumnya baik dalam hal ibadah maupun dalam interaksi sosial sehari-hari.

#### 5) Sejarah Peradaban Islam

Sejarah Peradaban Islam membahas perkembangan kehidupan manusia dalam membentuk peradaban dari waktu ke waktu. Pembelajaran pada bidang ini menitikberatkan pada kemampuan peserta didik untuk mengambil hikmah dari peristiwa masa lalu menganalisis kejadian-kejadian yang telah terjadi, serta menyerap nilai-nilai kebijaksanaan yang diwariskan oleh generasi sebelumnya. Melalui refleksi terhadap kisah-kisah sejarah, peserta didik memperoleh pijakan historis yang dapat digunakan untuk menyelesaikan tantangan masa kini dan mencegah kesalahan yang sama terulang di masa depan. Materi ini juga menjadi sumber keteladanan (*ibrah*) sekaligus motivasi bagi generasi muda dalam

---

<sup>30</sup>Munir Yusuf, 'Pendidikan Islam 4 . 0 : Integrasi Nilai Pendidikan Moral dalam Proses Pembelajaran', 7.2 (2022).

merespons berbagai persoalan sosial, budaya, politik, ekonomi, sains, teknologi, hingga seni, guna membangun peradaban pada era mereka.<sup>31</sup>

### **c. Prinsip-prinsip Pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

#### 1) Berpusat pada peserta didik (*Student Centered learning*)

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) merupakan pendekatan yang fokus pada pemenuhan kebutuhan, minat, potensi, serta kemampuan masing-masing individu. dengan pendekatan ini diharapkan membuat pembelajaran lebih relevan dan berarti bagi peserta didik.

#### 2) Belajar dengan melakukan (*Learning By Doing*)

Pembelajaran menggunakan pengalaman langsung (*learning by doing*) menekankan pentingnya tindakan nyata dibandingkan sekadar teori. Seseorang yang mencoba melakukan sesuatu yang sebelumnya belum ia pahami lalu memperoleh pemahaman melalui pengalaman tersebut itulah yang dimaksud dengan *learning by doing*.

#### 3) Belajar Sepanjang Hayat (*Long Life Education*)

Metode belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) menekankan bahwa tindakan nyata lebih penting dari pada sekadar memahami teori. Ketika seseorang mencoba melaksanakan suatu hal yang belum ia ketahui dan akhirnya memahami melalui pengalaman tersebut, itulah esensi dari *learning by doing*.

#### 4) Belajar Melalui Peniruan (*Learning By Impersonation*)

---

<sup>31</sup>Kemendikbudristek BSKAP, *Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendid, Kemendikbudristek BSKAP RI, 2022.*

Pendidikan melalui peniruan, yang juga dikenal sebagai metode praktik, adalah cara mengajar di mana peserta didik secara langsung menerapkan pengetahuan yang telah diberikan oleh guru. Dalam membentuk akhlak dan mengembangkan kepribadian penyampaian secara lisan atau tulisan saja tidaklah cukup diperlukan contoh nyata dan praktik langsung agar nilai-nilai tersebut benar-benar tertanam dalam diri peserta didik.

#### 5) Belajar Melalui Pembiasaan (*Learning By Habituation*)

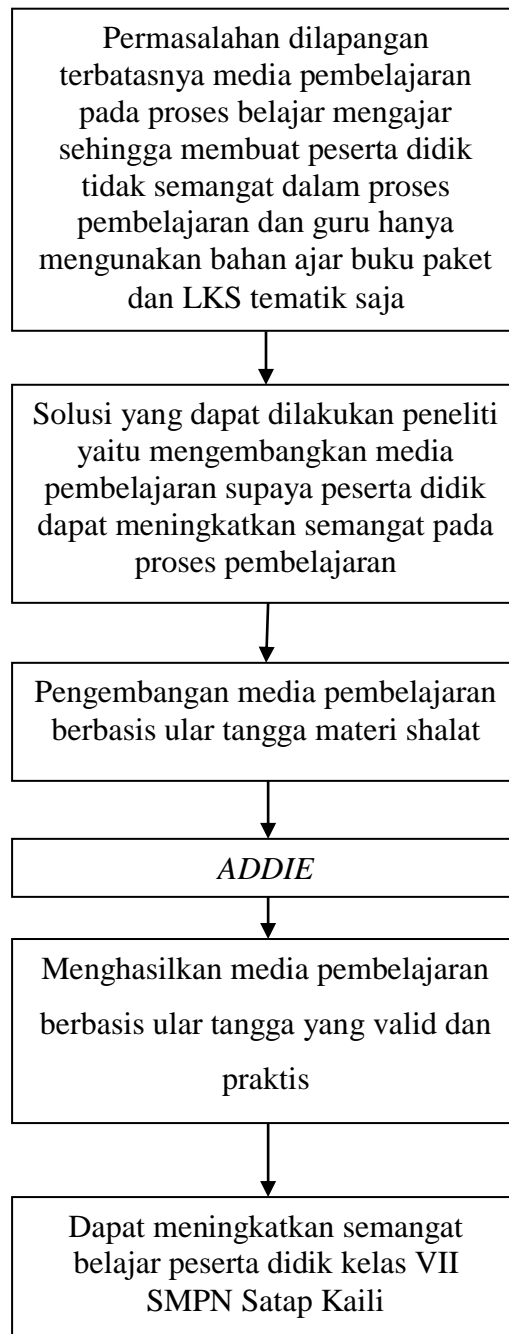
Pendekatan ini dilakukan secara menyeluruh dengan membiasakan anak untuk terus-menerus melakukan perbuatan baik bersama orang-orang yang juga rutin menjalankannya, seperti melaksanakan salat, berpuasa, membayar zakat, dan amal kebaikan lainnya.<sup>32</sup>

### **C. Kerangka Pikir**

Salah satu permasalahan dalam pelajaran pendidikan agama islam di SMPN Satap Kaili adalah rendahnya minat belajar peserta didik menurun dan mereka merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Informasi ini didapatkan dari hasil wawancara dengan ibu mutahhara S. Pd. di kelas VII SMPN Satap Kaili.

---

<sup>32</sup>Arif Wicaksana and Tahar Rachman, 'Prinsip-Prinsip Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Perspektif Al-Qur'an', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3.1 (2022), 231–35.



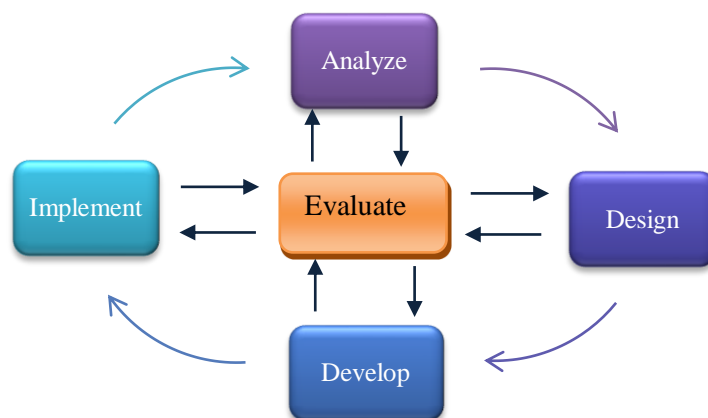
**Bagan 2.1** Bagan Kerangka Pikir

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan penelitian dan pengembangan model *analyze, design, development, implementation dan evaluation (ADDIE)*, yang terdiri dari lima tahap utama analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian. Model *analyze, design, development, implementation dan evaluation (ADDIE)* adalah salah satu pendekatan sistematis dalam merancang pembelajaran. Kelebihan dari *ADDIE* ini adalah memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi di setiap tahap pengembangannya, yang berdampak positif pada kualitas produk media akhir. Evaluasi yang dilakukan secara bertahap membantu meminimalkan kekurangan atau kesalahan dalam hasil akhir dari pengembangan media tersebut.<sup>33</sup>



**Gambar 3.1** Tahapan-Tahapan pengembangan model *ADDIE*

---

<sup>33</sup> I Made Tegeh. I Nyoman Jampel. Ketut Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan*, Edisi 1, (Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2014), 41.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

SMP Negeri Satu Atap Kaili yang terletak di Desa Kaili, Kecamatan Suli Barat, Kabupaten Luwu, merupakan tempat penelitian ini dilakukan selama satu minggu.

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas VII SMPN Satap Kaili pada tahun ajaran 2024–2025, sedangkan objek penelitiannya yaitu pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis permainan ular tangga pada materi menghadirkan shalat.

## **D. Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini mengikuti beberapa langkah dalam prosedur model pengembangan *Analyze, desain, devloment, implement dan evaluation (ADDIE)*, yang mencakup lima tahap utama sebagai berikut:

### **1. Analisis (*Analyze*)**

Langkah pertama dalam proses pengembangan media pembelajaran adalah tahap analisis, yang mencakup analisis terhadap kinerja, kebutuhan peserta didik, serta kurikulum yang digunakan.<sup>34</sup>

#### **a. Analisis kinerja**

Tujuan dari analisis kinerja adalah untuk mengenali dan mengevaluasi permasalahan yang muncul di lingkungan sekolah sehubungan dengan sumber belajar yang digunakan sekolah dalam proses pembelajarannya. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan kepada guru PAI disekolah guna mengetahui

---

<sup>34</sup>Nurul Mujtahidah and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo', *Jurnal Konsepsi*, 12.4 SE-Daftar Artikel (2023), 53–61

kinerja dalam memberikan pengajaran kepada peserta didik sehingga mampu mengembangkan sebuah sumber belajar penunjang pembelajaran.

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan peneliti bertujuan untuk mengidentifikasi apa yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik guna meningkatkan mutu pembelajaran dan mendorong minat belajar peserta didik. Untuk memperoleh data yang akurat, peneliti melakukan observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas guna mengetahui jenis kebutuhan peserta didik, kondisi lingkungan belajar yang mendukung, serta materi-materi yang dirasa sulit oleh peserta didik.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk memahami perubahan dan penerapan kurikulum di sekolah, sehingga peneliti dapat menentukan topik-topik yang relevan dan sesuai untuk dikembangkan menjadi bahan ajar yang memenuhi kebutuhan peserta didik.

## **2. Desain (*Design*)**

Tahap desain diawali dengan menetapkan bentuk produk yang akan dikembangkan serta merancang inti dari produk tersebut berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh sebelumnya.

a. Menentukan materi pembelajaran

Tahap menentukan materi pembelajaran yang akan diterapkan dalam produk ditinjau dari kompetensi inti dan kompetensi dasar setelah melakukan analisis kurikulum di sekolah menentukan materi yang akan diterapkan dalam



pengembangan produk di tinjau dari kebutuhan peserta didik, materi apa yang sulit dipahami dan perlu adanya penunjang dalam memahami materi pembelajaran.

b. Pemilihan bahan ajar

Pemilihan materi dan analisis kebutuhan, maka peneliti akan mengembangkan suatu produk penunjang pembelajaran untuk dikembangkan dan akan diterapkan dalam pembelajaran dikelas. Penggunaan produk nantinya memberikan inovasi baru bagi pendidik sebagai penunjang pembelajaran yang menarik dan membentuk peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri.

c. Rancangan bahan ajar

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun rancangan bahan ajar yang akan dikembangkan, dengan mengacu pada hasil analisis kebutuhan peserta didik serta pemilihan materi yang sesuai pembelajaran sebelum melangkah ketahap pengembangan agar media yang akan dikembangkan dapat terstruktur dengan baik dan benar, perancangan bahan ajar tidak terlepas dari tujuan pembelajaran yang akan diraih, sehingga media yang akan dikembangkan memberikan dampak positif dalam pembelajaran.

### **3. Pengembangan (*Development*)**

Tahap Pengembangan (*Development*) dalam model *ADDIE* meliputi berbagai proses untuk menghasilkan dan menyempurnakan media pembelajaran mencakup proses mewujudkan rancangan media pembelajaran berbasis ular tangga yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap sebelumnya telah disusun

kerangka dari media pembelajaran ular tangga untuk kemudian dikembangkan lebih lanjut. Evaluasi pertama atau umpan balik pertama dapat diperoleh dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tujuan dari pembelajaran tersebut.<sup>35</sup>

#### **4. Implementasi (*Implementation*)**

Setelah proses pengembangan selesai langkah berikutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini media ular tangga akan diuji coba langsung kepada peserta didik untuk melihat seberapa praktis media pembelajaran yang telah dibuat.

#### **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi dilakukan setelah tahap implementasi selesai dilaksanakan yaitu untuk menganalisis kembali segala kekurangan yang terdapat pada media yang telah diimplementasikan sebelumnya dengan melakukan perbaikan jika memang perlu.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai tahapan-tahapan penelitian dalam proses pengembangan yang dilakukan:

##### **a. Tahapan Penelitian Pendahuluan**

Penelitian awal dilakukan di kelas VII SMPN Satap Kaili dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengetahui kekurangan terkait penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut khususnya di kelas VII. Dari hasil analisis kebutuhan peserta didik ditemukan bahwa guru dalam proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran secara optimal sehingga semangat dan

---

<sup>35</sup> Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Praktek Kerja Lapangan dimasa Pandemi Covid-19*, Edisi 1, (Bandung: Widina Media Utama, 2021), 14-15.

motivasi belajar peserta didik menjadi kurang maksimal dalam memahami materi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat mereka dalam belajar.

#### **b. Tahap Pengembangan Produk Media Ular Tangga**

Setelah melakukan analisis kebutuhan peserta didik langkah selanjutnya adalah merancang produk awal berupa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang digunakan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi menghadirkan shalat.

#### **c. Tahap Validasi Ahli**

Tahap validasi oleh para ahli adalah proses evaluasi untuk menilai sejauh mana rancangan produk tersebut valid dan efektif pantas untuk digunakan. Penilaian ini masih bersifat umum didasarkan pada pertimbangan revisi belum melalui pengujian langsung di lapangan. Proses uji validasi ini mencakup tiga tahap validitas yaitu sebagai berikut:

##### 1) Validasi ahli media

Validasi oleh ahli media bertujuan untuk memberikan masukan dan evaluasi sekaligus menilai aspek daya tarik serta kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media berbasis permainan ular tangga untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi menghadirkan shalat.

##### 2) Validasi ahli materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk menilai kelayakan isi serta aspek-aspek lain yang berkaitan dengan materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang dikembangkan.

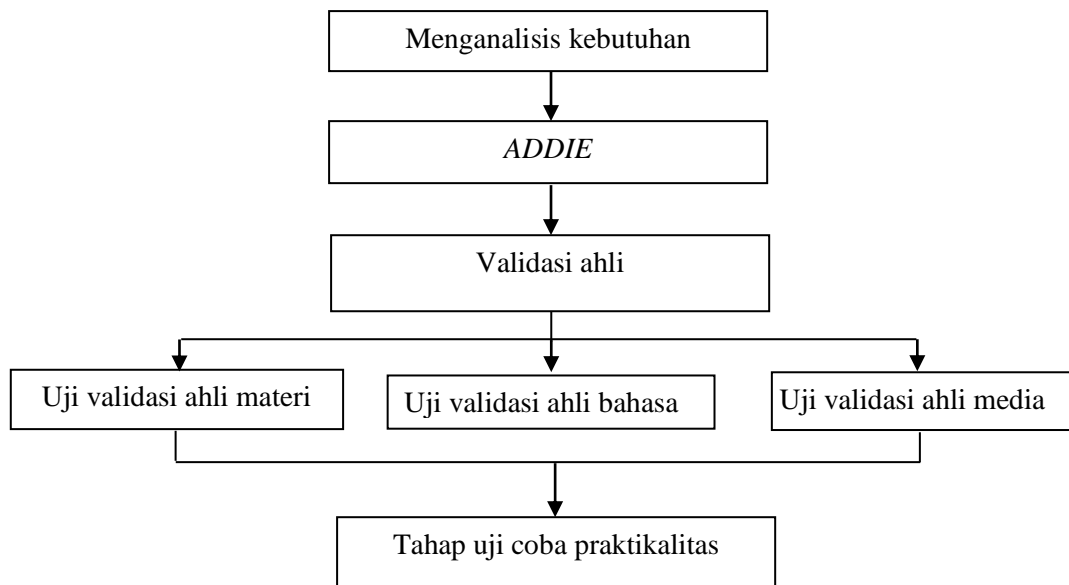
### 3) Validasi ahli bahasa

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk mendapatkan masukan berupa evaluasi, opini, dan saran terkait kejelasan serta ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan

#### **d. Tahap Uji Coba Praktikalitas**

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan langkah berikutnya adalah melaksanakan uji coba dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai sejauh mana praktikalitas media pembelajaran berbasis ular tangga dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Uji coba melibatkan seluruh peserta didik kelas VII di SMPN Satap Kaili sebagai responden. Setelah menggunakan media tersebut para peserta didik diminta untuk mengisi angket guna mengetahui tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang telah dibuat yang telah dikembangkan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka dibuatlah bagan tahapan pengembangan sebagai berikut:



**Bagan 3.1** Tahapan Pengembangan

### E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan tahapan penting dalam sebuah penelitian, karena inti dari kegiatan penelitian adalah memperoleh data yang dibutuhkan. Tanpa pemahaman yang baik terhadap tahap ini peneliti akan kesulitan dalam mengumpulkan data yang sesuai dengan standar yang ditetapkan.<sup>36</sup>

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang tepat dan akurat dari para responden sekaligus memilih cara paling efektif dalam mengumpulkan data sebelum mengambil kesimpulan. Teknik ini memegang peran penting dalam keberhasilan suatu penelitian karena metode yang dipilih akan sangat memengaruhi kualitas hasil

<sup>36</sup>Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi 1, (Makassar: Syakir Media Press, 2021), 142

akhir. Semakin tepat dan efektif teknik yang diterapkan maka semakin optimal pula data yang diperoleh untuk mendukung penelitian.

Agar data yang diperoleh valid dan akurat peneliti menerapkan tiga cara pengumpulan data yaitu:

#### 1. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan perencanaan dan tata cara yang sistematis dengan mengamati serta mencatat fenomena yang sedang diteliti.<sup>37</sup> Observasi melibatkan pengumpulan data dengan cara mengamati dan mengamati kegiatan belajar saat kegiatan itu terjadi.

#### 2. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk interaksi antara dua pihak yang dilakukan melalui proses tanya jawab untuk saling berbagi informasi dan pemikiran dengan tujuan membangun pemahaman terhadap suatu topik tertentu. Teknik ini digunakan dalam pengumpulan data, terutama ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan guna mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti serta menggali informasi secara lebih mendalam dari responden. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru sebagai bagian dari proses pengumpulan data.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup>Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi 1, (Makassar: Syakir Media Press, 2021),h.147

<sup>38</sup> Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*,Edisi 1, (Makassar: Syakir Media Press, 2021), h.145

### 3. Angket

Angket merupakan salah satu metode pengumpulan data tidak langsung, di mana peneliti tidak menyampaikan pertanyaan secara tatap muka kepada responden. Instrumen yang digunakan yang dikenal sebagai kuesioner berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau ditanggapi oleh responden. Dalam penelitian ini survei digunakan untuk memperoleh data terkait validitas produk dari para validator serta untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan. Peneliti melaksanakan survei dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### a. Angket validasi Ahli Media

Validasi media ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran berbasis ular tangga praktis digunakan dengan meninjau aspek tampilan serta daya tarik visualnya. Validasi melibatkan penggunaan lembar validasi ini memuat pernyataan, saran, dan komentar dari ahli media, serta rekomendasi untuk perbaikan.

**Tabel 3.1** Kisi-kisi untuk validasi ahli media

No	Aspek	Indikator	Nilai			
			<u>Pengamatan</u>			
			1	2	3	4
1	Tampilan	a. Media memiliki kombinasi warna yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik				
		b. Media ular tangga memiliki warna yang menarik perhatian peserta didik saat digunakan				
		c. Desain media ular tangga mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran				
2	Isi	a. Media ular tangga praktis dan Petunjuk dalam media ular tangga disampaikan dalam bahasa yang jelas dan mudah dipahami				
		b. mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran				
		c. Penggunaan bahasa dalam media ular tangga sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik				
3	Ketahanan	a. Ukuran media ular tangga sesuai untuk digunakan di dalam kelas dan mudah dibawa				
		b. Media ular tangga dapat digunakan dalam jangka lama				
		c. Bahan media ular tangga aman dan nyaman digunakan peserta didik				
<b>Jumlah</b>			<b>36</b>			

b. Angket validasi Ahli Materi

Validasi data oleh ahli materi bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk merevisi bahan ajar terpadu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya mata materi menghadirkan shalat.



**Tabel 3.2** Kisi-kisi untuk validasi ahli materi

No	Aspek Yang Diamati		Nilai <u>Pengamatan</u>			
			1	2	3	4
1	Format	a.	Isi materi pada media sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar			
2	Kemenarikan	a.	Materi media ular tangga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran			
		b.	Tingkat kesulitan dalam media ular tangga sesuai dengan kemampuan peserta didik			
		c.	peserta didik dapat memahami isi materi dalam media pembelajaran tanpa kesulitan			
		d.	Materi yang disampaikan dalam media ular tangga sesuai dengan tema yang digunakan pada pembelajaran			
		e.	Subtema pembelajaran tercermin dalam isi dan penyajian media ular tangga			
		f.	Terdapat kesinambungan antara tema pembelajaran dan ilustrasi yang disediakan dalam media ular tangga			
3	Tampilan Bahasa	a.	Kalimat-kalimat dalam media disusun dengan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.			
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>			

## c. Angket validasi Ahli Bahasa

Penilaian keakuratan bahasa yang digunakan dalam media terdiferensiasi yang dirancang dicapai melalui validasi bahasa.

**Tabel 3.3** Kisi-kisi untuk validasi ahli bahasa

No	Aspek	Indikator	Nilai Pengamatan			
			1	2	3	4
1	Kemenarikan Tampilan Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar</li> <li>b. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami</li> <li>c. Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi</li> <li>d. Setiap kalimat dalam media ular tangga dapat menyampaikan pesan inti tanpa kata-kata berlebihan</li> <li>e. Urutan kalimat sudah mengalir logis sehingga memudahkan peserta didik menangkap poin utama</li> <li>f. Istilah-istilah yang dipakai sudah sesuai dengan materi pembelajaran</li> <li>g. Setiap istilah penting dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik untuk memperjelas artinya</li> <li>h. Istilah yang sama digunakan konsisten di seluruh media ular tangga, tanpa berubah-ubah</li> <li>i. Ejaan dalam media ular tangga sudah sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)</li> </ul>				
<b>Jumlah</b>			<b>36</b>			

#### d. Angket uji coba praktikalitas

Angket uji coba pada mahasiswa menggunakan skala likert yang telah dimodifikasi untuk menyusun pernyataannya. Djaali menyatakan bahwa skala likert sangat efektif digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi individu maupun kelompok terhadap suatu objek atau fenomena sosial. Dalam survei ini setiap pertanyaan menggunakan skala likert dengan rentang jawaban mulai dari sangat positif hingga sangat negatif. Biasanya skala ini terdiri dari lima pilihan, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STD).<sup>39</sup>

Skala Likert yang biasanya dipakai telah dimodifikasi menjadi empat kategori, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Modifikasi ini menghilangkan opsi jawaban tengah karena kategori tersebut sering kali memiliki makna yang ambigu. Jawaban tengah biasanya dianggap sebagai ketidakpastian, netralitas, setuju atau tidak setuju, bahkan keraguan, sehingga bisa menimbulkan interpretasi yang beragam.<sup>40</sup>

Angket uji coba peserta didik meliputi aspek manfaat terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen angket untuk peserta didik disajikan dalam tabel berikut:

---

<sup>39</sup>Abdul Aziz Prianbogo and Veni Rafida, 'Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Android Dengan Aplikasi Kodular Pada Mobile Learning Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xi Bdp Smk', *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 10.2 (2022), 1669–78 <<https://doi.org/10.26740/jptn.v10n2.p1669-1678>>.

<sup>40</sup>Sadam Kelwarani, Jacob Anaktototy, and Idris Moh Latar, 'Survei Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pjok Pada Man 3 Seram Timur Kabupaten Seram Bagian Timur', *MANGGUREBE: Journal Physical Education, Health and Recreation*, 4.1 (2023), 18–27 <<https://doi.org/10.30598/manggurebevol4no1page20-31>>.

**Tabel 3.4** Kisi-kisi instrumen angket untuk peserta didik

No	Aspek yang dinilai Indikator	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Media pembelajaran berbasis ular tangga menambah semangat belajar				
2	Tampilan media pembelajaran berbasis ular tangga menarik				
3	Media pembelajaran ular tangga mudah digunakan				
4	Media pembelajaran ular tangga dapat dimainkan dimana saja				
5	Tulisan dan gambar pada media pembelajaran ular tangga terlihat dengan jelas				
6	Bahasa mudah dipahami				
7	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media pembelajaran berbasis ular tangga				
8	Dapat dimainkan secara berkelompok				
<b>Jumlah skor</b>					

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data meliputi dua tahap yaitu validasi oleh validator dan uji coba pada peserta didik kelas VII SMP Negeri Satap Kaili. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan acuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

### 1. Validitas oleh validator

Metode analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengukur persentase nilai validasi. Rata-rata nilai hasil evaluasi dari para ahli dihitung untuk menentukan tingkat keabsahan media.

Persentase penilaian validator dapat ditentukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$H: \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Keterangan :

H : Hasil Validasi

JS : Jumlah Skor

SM. : Skor Maksimum

Tingkat kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan penelitian diukur menggunakan skor persentase. Semakin besar persentase skor hasil analisis data semakin layak pula media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis ular tangga yang dikembangkan. Penilaian validasi media oleh para validator menggunakan skala 1 hingga 4 di mana nilai 1 menunjukkan kategori tidak baik dan nilai 4 menunjukkan kategori sangat baik.<sup>41</sup>

Kriteria tingkat kelayakan berdasarkan persentase analisis produk pengembangan media berbasis diferensiasi disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.5** Kriteria kelayakan media pembelajaran berbasis ular tangga.<sup>42</sup>

Persentase (%)	Keterangan
0% sampai 20%	Sangat tidak valid
21% sampai 40%	Kurang valid
41% sampai 60%	Cukup valid
61% sampai 80%	Valid
81% sampai 100%	Sangat valid

<sup>41</sup>Shuci Aulya Frikas and others, 'Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia Di Kelas IX MTsN Kota Palopo Pendahuluan', 12.4 (2024), 275–86.

<sup>42</sup>Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016) hlm. 15

## 2. Uji Coba Praktikalitas

Setelah media pembelajaran berbasis ular tangga memperoleh validasi, tahap berikutnya adalah melakukan uji coba. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri Satap Kaili untuk mengukur tanggapan mereka terhadap media tersebut.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung persentase dari nilai uji coba. Rata-rata nilai dari setiap pernyataan pada seluruh hasil uji coba kemudian dikonversi ke dalam persentase. Persentase nilai uji coba dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase hasil uji coba} = \frac{\text{Jumlah skor total jawaban}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Penilaian menggunakan modifikasi skala likert dengan empat tingkatan, yakni skor 4 untuk sangat setuju, skor 3 untuk setuju, skor 2 untuk kurang setuju, dan skor 1 untuk tidak setuju.<sup>43</sup>

**Tabel 3.6** Kriteria penilaian uji coba praktikalitas<sup>44</sup>

Persentase (%)	Keterangan
81% sampai 100%	Sangat Praktis
61% sampai 80%	Praktis
41% sampai 60%	Cukup praktis
21% sampai 40%	Tidak Praktis
0% sampai 20%	Sangat Tidak Praktis

<sup>43</sup>Ita Chairun Nissa, Baiq Rika Ayu Febrilia, and Fitri Astutik, 'Live Worksheets Matematika: Dalam Perspektif Siswa Menurut Model Motivasi ARCS', *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6 (2021), 266–73 <<https://orcid.org/0000-0002-9075-5946>>.

<sup>44</sup>Asyti Feblisa dan Zul Afdal, *Statistik Dasar Penelitian Pendidikan*, (Pekanbaru, Adefa Grafinda, 2015), hlm. 15

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian**

SMPN Satap Kaili adalah sekolah menengah pertama yang diselenggarakan dalam satu atap sekolah dasar atau sering disebut SMPN, Salah satu sekolah menengah pertama negeri yang ada di kec suli barat, kab luwu, Sulawesi Selatan. Dengan nomor SK pendirian, SMPN Satap Kaili didirikan pada tanggal 1 januari 2008, di bawah naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan. Guru-guru yang ahli dalam berbagai mata pelajaran memimpin sekolah dengan 72 peserta didik ini dalam kegiatan pendidikannya. Kepala sekolah saat ini adalah bapak Drs Amirullah.

##### **2. Profil Sekolah**

SMP Negeri Satap Kaili yang bernomor pos 91996 terletak di dusun kaili, desa kaili, kecamatan suli barat, kabupaten luwu.

Visi sekolah SMPN Satap Kaili: “Mewujudkan lulusan yang cerdas, berakhlak mulia, dan berwawasan lingkungan”

Misi SMPN Satap Kaili terdiri ada 3 yaitu:

- a. Melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien
- b. Meningkatkan profesionalisme guru dan tenaga kependidikan
- c. Menyediakan sarana dan prasarana yang memadai

### 3. Guru

Lingkungan sekolah sangat dipengaruhi oleh keberadaan dan peran guru dalam mendidik. Guru di lingkungan sekolah memiliki keberadaan yang sangat penting. Tanpa adanya guru tidak ada yang mendidik dan mengajar peserta didik. Guru berperan dalam memberikan ilmu yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk kepentingan pribadinya. Guru merupakan faktor yang memegang peranan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada peran guru, karena mereka berperan sentral dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data SMP Negeri Satap Kaili sejak awal berdiri sampai sekarang saat ini terdapat perkembangan yang cukup besar dalam hal ketersediaan tenaga pendidik. Guru Pendidikan Agama Islam berdasarkan data sekolah disertai dengan jenjang pendidikan sebanyak satu orang guru.

### 4. Peserta didik

Berdasarkan data peserta didik yang bersekolah di SMPN Satap Kaili memiliki tiga tingkatan dengan masing-masing tingkatan terdapat dua ruangan kelas VII, satu ruangan kelas VIII dan dua ruangan kelas IX. Berikut ini keadaan peserta didik di SMPN Satap Kaili, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.1** Data peserta didik di SMPN satap kaili

No	Kelas	Jumlah peserta didik		Total
		L	P	
1	VII	7	9	16
2	VIII	18	13	31
3	IX	14	14	25
<b>Jumlah keseluruhan</b>			<b>72</b>	

**Sumber data:** Bagian tata usaha SMPN Satap Kaili



## 5. Sarana dan Prasarana

Berdasarkan informasi mengenai kelengkapan sarana dan prasarana di SMPN Satap Kaili dapat dikategorikan menjadi 7 bagian berdasarkan kuantitasnya data yang menunjukkan antara lain R. Kepala Sekolah, R. Wali kelas, R. Tata Usaha, R. Guru, R. Perpustakaan, Mushola, dan lap. Voly.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Tahap pengembangan media pembelajaran**

Penelitian dan pengembangan tersebut menghasilkan suatu media yang digunakan untuk pembelajaran materi shalat untuk kelas VII SMPN. Peneliti menggunakan penelitian dalam pengembangan media ular tangga digunakan model pengembangan *anlayze, design, devloment, implamintion dan evaluation (ADDIE)* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu:

#### **a. Tahap analisis (*Analyze*)**

Langkah ini adalah fase permulaan dalam perancangan pengembangan media pembelajaran. Dalam tahap analisis fokus utama adalah pada analisis kebutuhan serta analisis kurikulum.

##### 1) Analisis kubutuhan

Wawancara peneliti dengan Ibu Mutahhara S.Pd guru Pendidikan Agama Islam menghasilkan temuan analisis kebutuhan. Temuan dari analisis kebutuhan ini digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti ke guru pai, berikut ini adalah penampilan wawancaranya:

**Tabel 4.2** Hasil wawancara dengan ibu guru Pai Mutahhara S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang digunakan di SMPN Satap Kaili?	Kurikulum merdeka.
2	Metode apa yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung?	Metode yang saya gunakan yaitu metode ceramah dan tanya jawab.
3	Sumber apa yang ibu gunakan?	Buku paket dan dan Al-Qur'an.
4	Media apa saja yang ibu pakai saat mengajar?	Cuman buku paket sama <i>handpone</i> .
5	Apakah di SMPN Satap Kaili, pesertadi dik di izinkan membawa <i>handpone</i> ke sekolah?	Ya disekolah ini diperbolehkan bawah <i>handpone</i> tapi kita control juga mereka saat menggunakan <i>handpone</i> .
6	Apa saja kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran?	Kalau masalah kendala mengajar cuman terkendala sama jaringan karena disini tidak lancar jaringan internet.
7	Apa solusi yang diberikan ketika peserta didik bosan dalam pembelajaran?	Terkadang memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami itu aja solusi yang biasa saya pakai.

**Tabel 4.3** Tabel Analisis Kebutuhan

<b>Ketentuan</b>	<b>Hasil Analisis</b>
Sasaran pengguna.	peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri Satap Kaili.
Media yang dikembangkan.	Media ular tangga materi shalat untuk pembelajaran pendidikan agama Islam.
Fitur yang dibutuhkan.	Penampilan media yang menarik, materi yang digunakan mudah di pahami peserta didik, dan materi yang portabel dan tersedia di mana-mana.

## 2) Analisis kurikulum

Hasil analisa kurikulum diperoleh melalui wawancara dengan guru PAI Ibu Mutahhara, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa SMPN Satap Kaili telah menggunakan kurikulum merdeka. Maka peneliti memilih kelas VII untuk dijadikan tempat penelitian pengembangan media pembelajaran.

### **b. Tahap perencanaan (*Design*)**

Perancangan media dilakukan pada tahap perencanaan (*design*). pembelajaran. Tahap menentukan bentuk bahan ajar pembelajaran berdasarkan hasil analisis yaitu menentukan materi pembelajaran pemilihan bahan ajar dan rancangan bahan ajar.

#### 1) Menentukan materi pembelajaran

Pada tahap berupa pemilihan materi pembelajaran diperoleh dari hasil pengamatan kurikulum yang digunakan pada kelas VII. Berdasarkan hasil dalam pengamatan terhadap peserta didik kelas VII ditemukan bahwa beberapa peserta

didik kesulitan memahami informasi yang diberikan guru. dengan menggunakan metode ceramah meski sudah menggunakan media cetak yang mendukung pemahaman peserta didik mengenai materi. Maka dari itu peneliti mengambil materi shalat untuk dikembangkan dalam rancangan bahan ajar didukung dengan gambar yang diharapkan mampu membangkitkan semangat dan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran.

## 2) Pemilihan bahan ajar

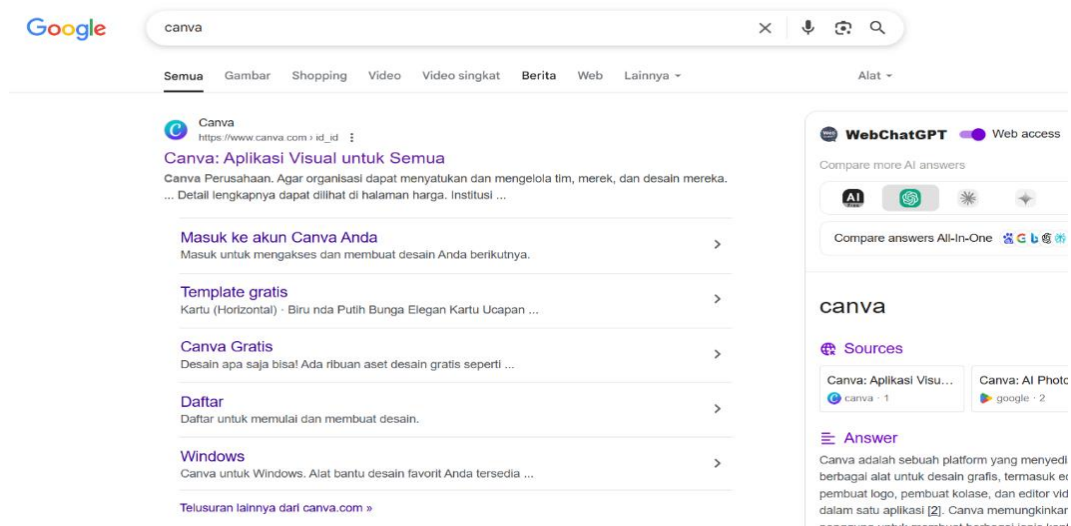
Analisis kebutuhan peserta didik dan pemilihan materi shalat, peneliti menetapkan untuk membuat sebuah bahan ajar pendukung yang mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka terkait materi shalat, peneliti juga meninjau di area sekarang menggunakan media yang menarik media pembelajaran. Peneliti mengambil keputusan mengembangkan bahan ajar menggunakan media pembelajaran ular tangga materi menghadirkan shalat di SMPN Satap Kaili.

## 3) Rancangan bahan ajar

Tahap perancangan (*design*) dihasilkan sebuah rancangan bahan ajar berupa pengembangan media ular tangga pembelajaran pada materi shalat. didesain pengembangan bahan ajar peneliti menggunakan beberapa bahan untuk mendukung pembuatan media pembelajaran dikarenakan bahan tersebut sangat mudah digunakan dengan banyaknya pilihan bahan yang bisa dijadikan contoh media ular tangga, Berikut tahapan pembuatan media ular tangga untuk pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah dalam pembuatan media ular tangga:

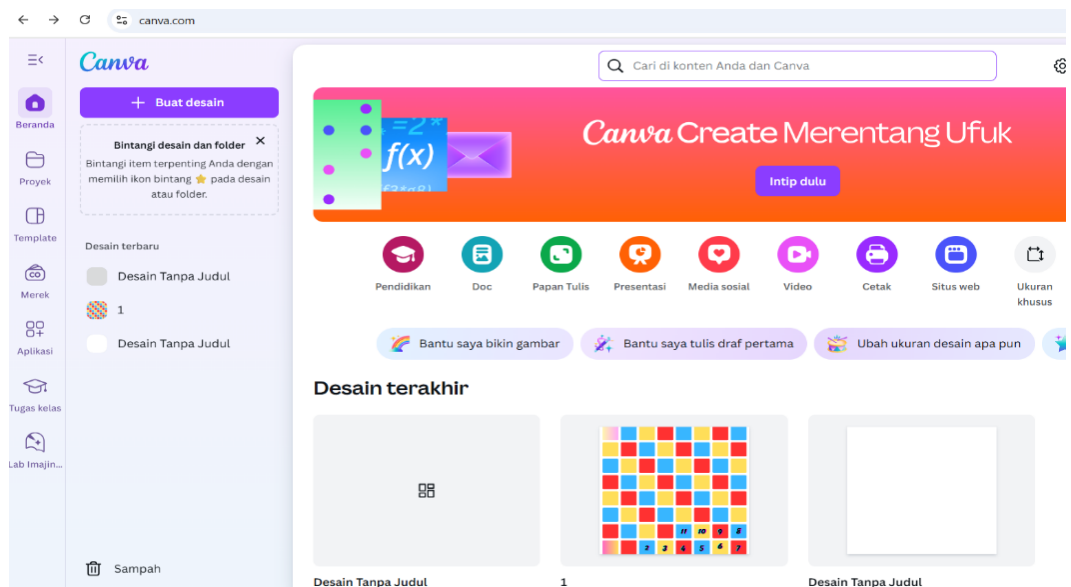
a). Tahapan pembuatan desain

Login ke browser atau aplikasi Canva.



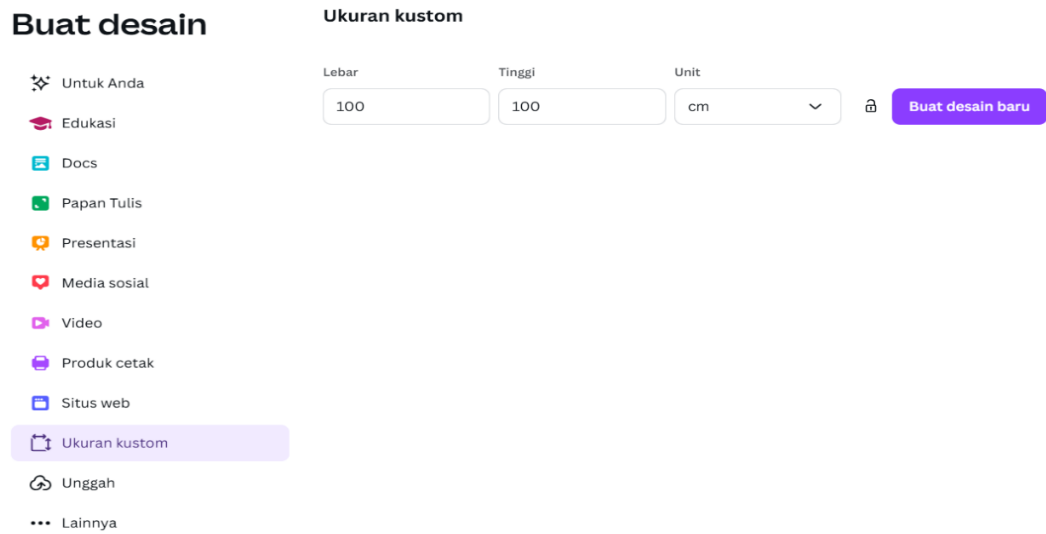
**Gambar 4.1** login ke browser canva

Pilih menu buat desain di pojok kiri atas.



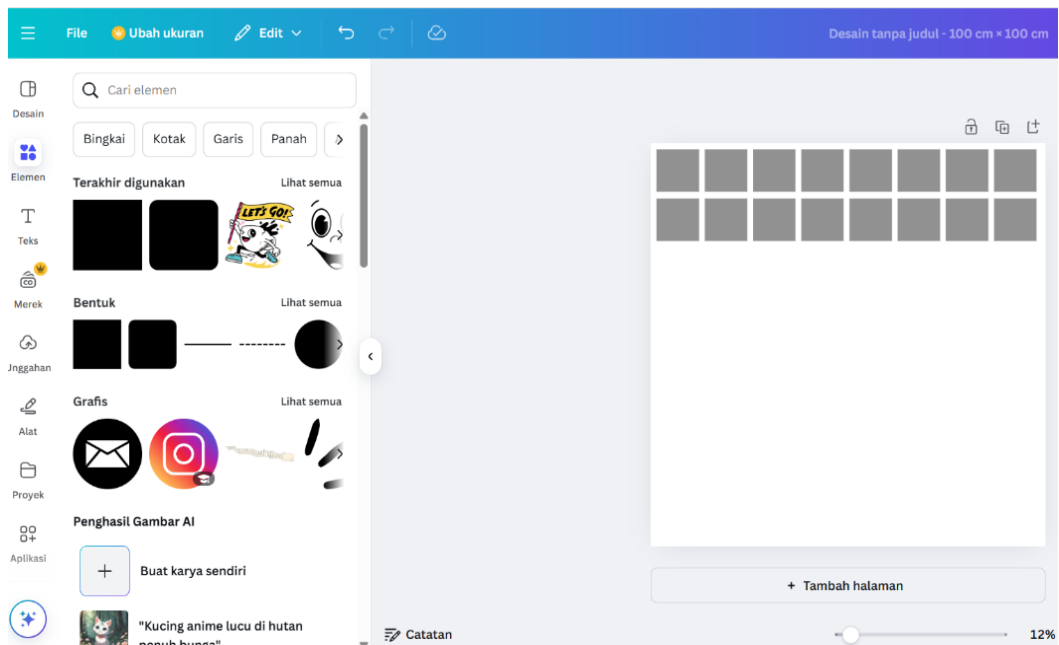
**Gambar 4.2** Pencarian desain ular tangga

Pilih menu ukuran *Custom*, lalu tentukan lebar dan tinggi masing-masing 100 cm dan kemudian klik menu buat desain baru.



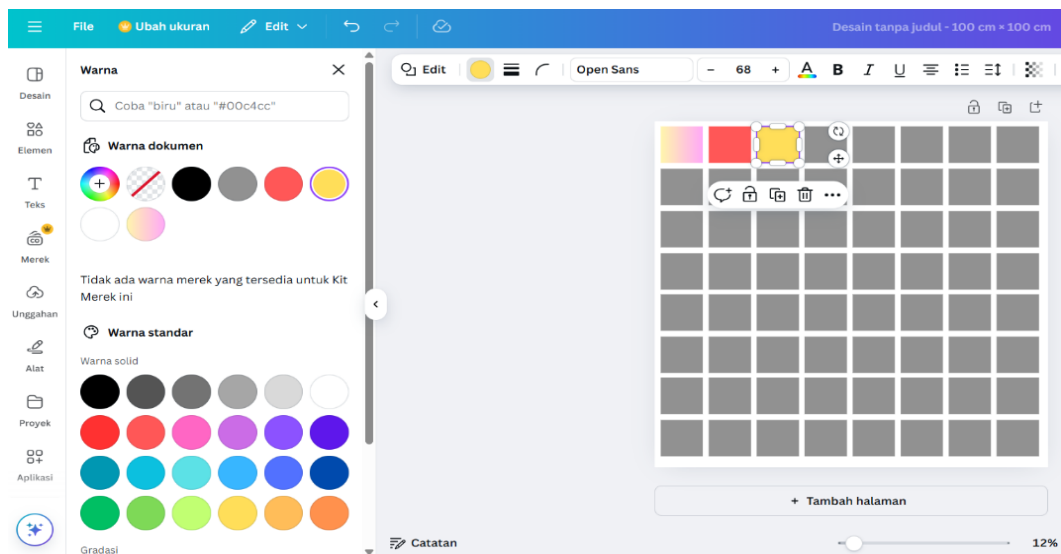
**Gambar 4.3** Menentukan ukuran

Pilih menu *Elemen* dan Tentukan bentuk dengan memilih persegi empat dan kemudian menyusunnya pada halaman desain.



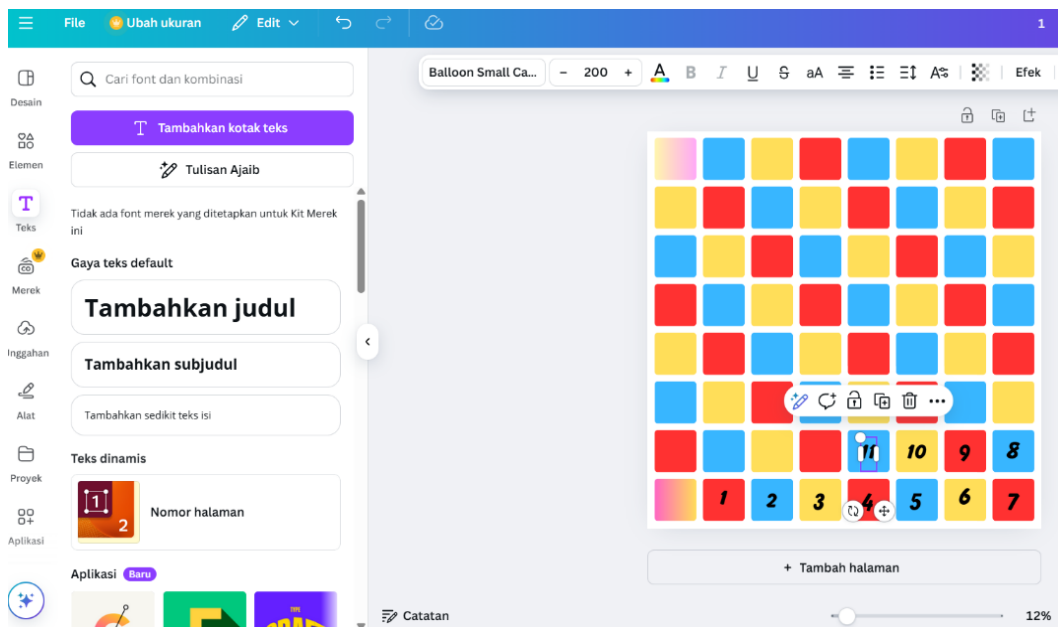
**Gambar 4.4** Menentukan kotak

Klik kotak pada halaman desain untuk lalu pilih menu pemilihan warna di samping menu edit dan tentukan warna sesuai kebutuhan.



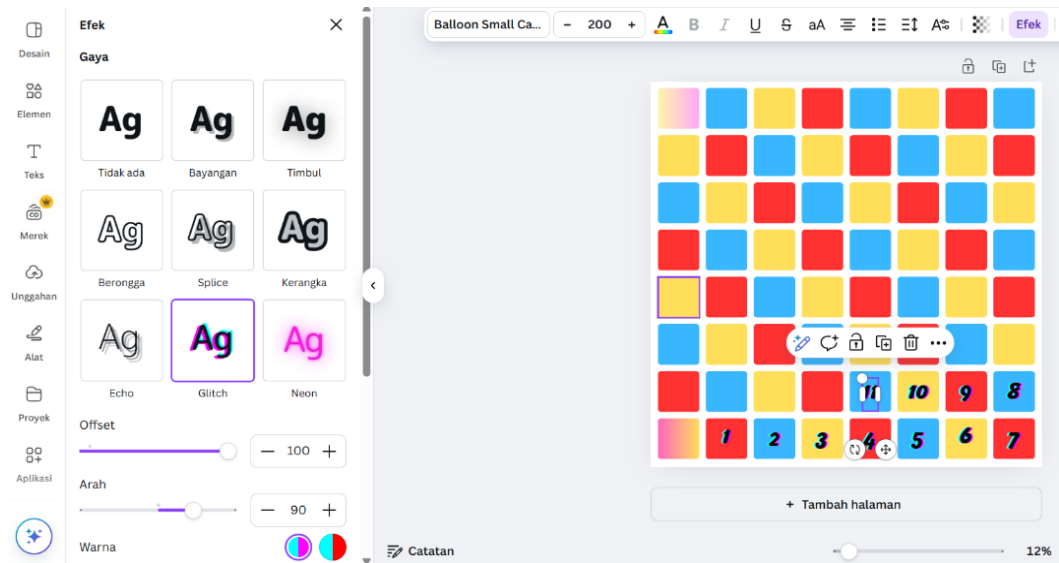
**Gambar 4.5** Menentukan warna kotak

Pilih menu *Teks*, lalu pilih menu *Tambahkan Kotak Teks*. Setelah itu klik angka lalu menyusunnya pada setiap kotak dengan ukuran 200 dan model *fontBallon Small ExtraBold*.



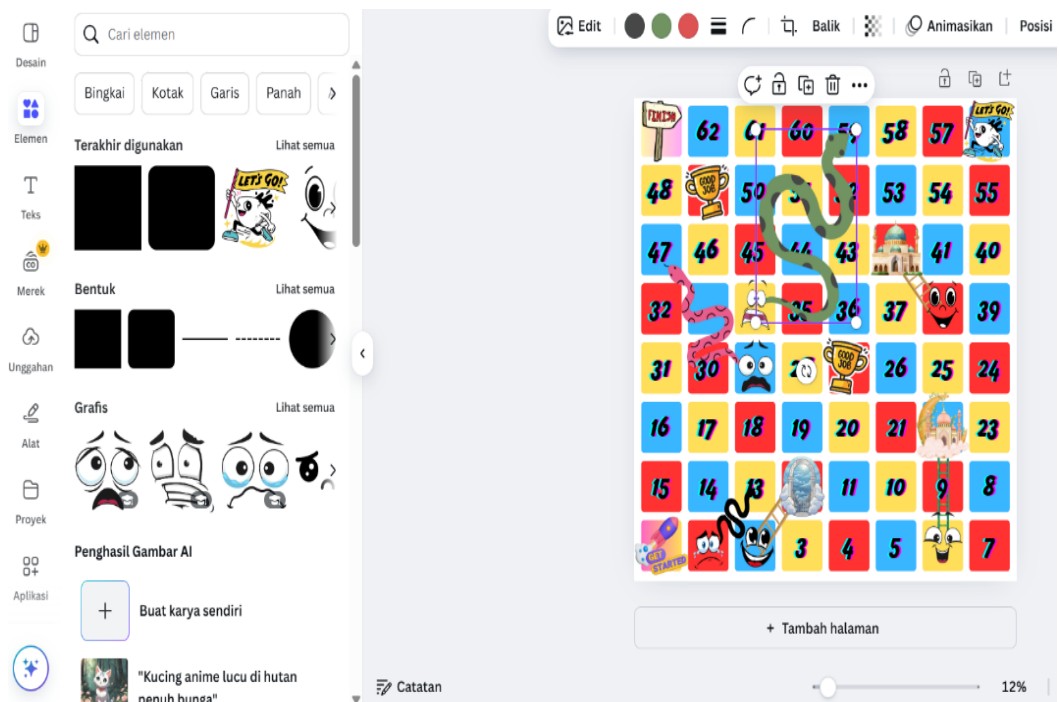
**Gambar 4.6** Penempatan nomor

Untuk menambah keindahan angka, pilih menu *Effect* lalu pilih efek sesuai kebutuhan.



**Gambar 4.7** Pemilihan efek

Langkah terakhir, pilih menu *Elemen* lalu cari stiker ular dan tangga dan stiker lainnya sesuai kebutuhan.



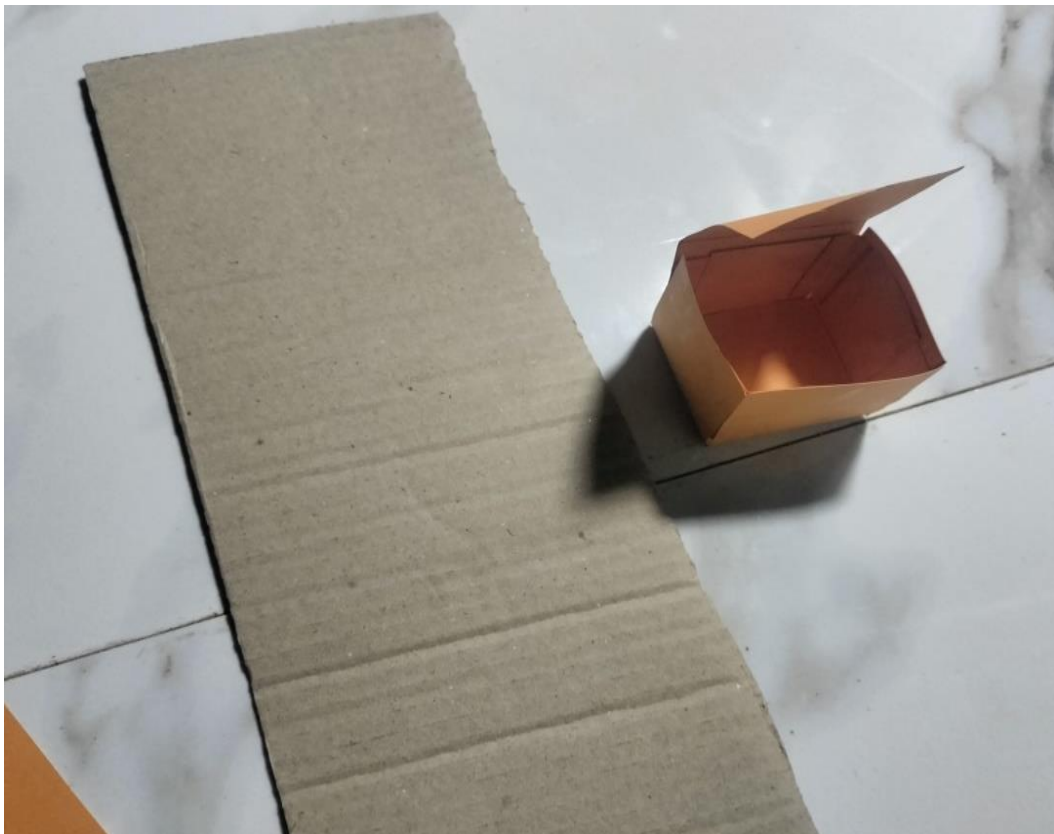
**Gambar 4.8** Pemasangan stiker ular dan tangga



b). Tahapan pembuatan kartu dadu

Dalam pembuatan dadu ada beberapa bahan dan alat yang digunakan yaitu bahan kertas jilid dan kardus bekas dan alatnya yaitu gunting, lem kertas dan spidol.

Pertama pembuatan dadu yaitu gunting kertas jilid berbentuk salib dengan enam sisi dengan ukuran lima cm lalu gunting, setelah digunting buat dia jadi kotak dan dilem dengan lem kertas. Kemudian gunting kardus bekas dengan ukuran empat cm persegi sebanyak 6 lembar lalu masukkan dalam kotak dan lem lagi dengan kertas.



**Gambar 4.9** pembuatan dadu

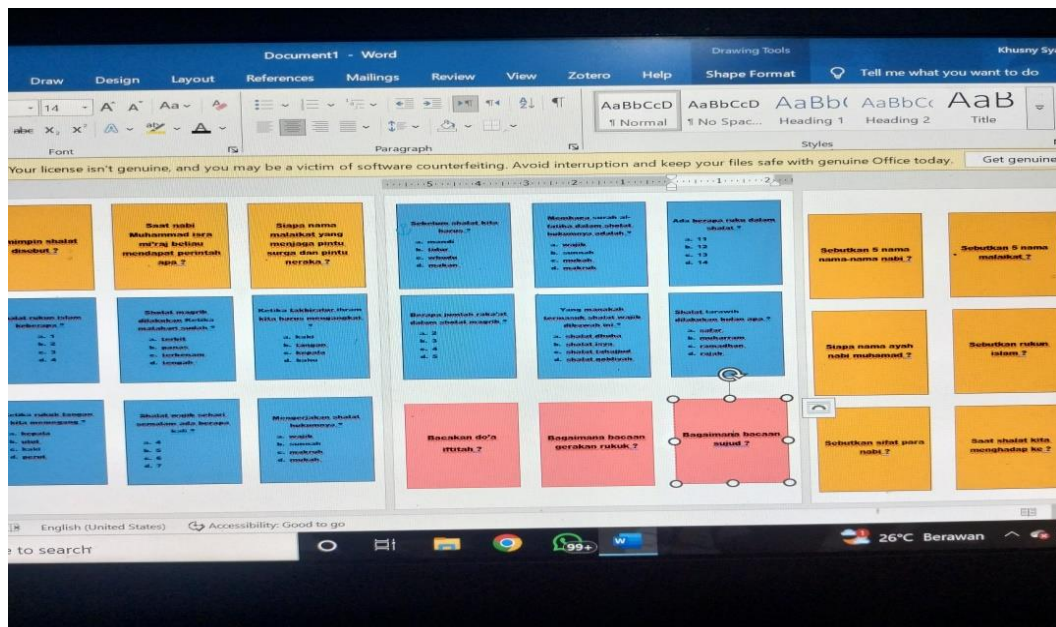
Setelah jadi dadu nya kemudian memberikan angka setiap sisi dadu nya dengan menggunakan spidol.



**Gambar 4.10** Hasil pembuatan dadu

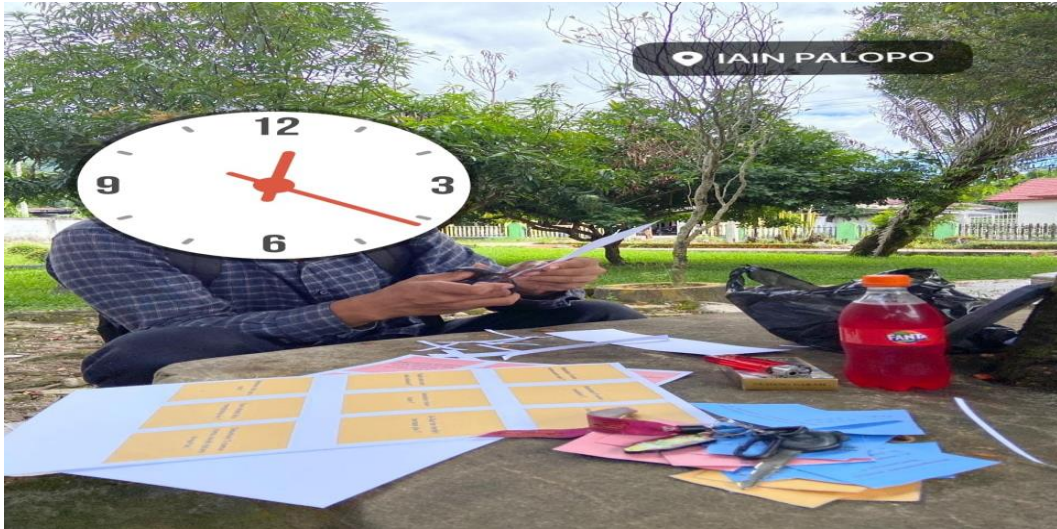
c). Tahapan pembuatan kartu soal

Dalam pembuatan kartu soal saya mengeditnya atau mendesainnya di word dengan materi menghadirkan sholat.



**Gambar 4.11** Pembuatan kartu soal diword

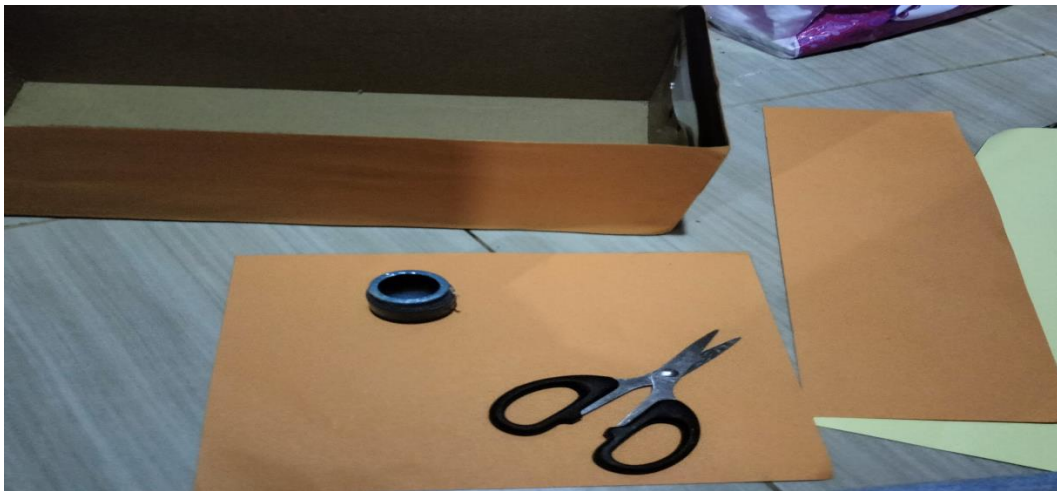
Setelah pembuatan desain kartu soal diword kemudian saya print dengan kertas yang tebal agar tahan lama dan tidak cepat rusak.



**Gambar 4.12** Proses gunting kartu soal

d). Tahapan pembuatan kotak penyimpanan media

Dalam pembuatan kotak penyimpanan saya mengunakan bekas kardus sepatu untuk lapisan luarnya saya lem dengan kertas jilid.



**Gambar 4.13** pembuatan kotak penyimpanan media

c. Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap realisasi produk terhadap desain dilakukan yaitu tahap pengembangan. Media didesain selanjut diproduksi melalui pembuatan media dengan menyajikan segala rancangan yang telah didesain sebelumnya sampai



pada tahap menyajikan segala rancangan yang telah didesain sebelumnya sampai pada penyelesaian produk berupa media pembelajaran. Pengembangan media tentunya mempertimbangkan pemanfaatan media dalam pembelajaran dimana disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang berisi materi shalat dalam proses pembelajaran peserta didik kelas VII SMPN Satap Kaili. Hasil dari pengembangan media disajikan sebagai berikut.



**Gambar 4.14** Hasil pengembangan media ular tangga

#### d. Tahap penerapan (*Implementation*)

Media pembelajaran digunakan kegiatan belajar sama rencana ditentukan. Tahap pelaksanaan dilakukan peneliti di SMPN Satap Kaili. Jumlah peserta didik sebanyak tujuh belas orang, terdiri dari 7 laki-laki dan 9 perempuan. guna melihat tingkat kepraktisan pembelajaran berbasis ular tangga.

#### **e. Tahap avaluasi (*Evaluation*)**

Setiap proses pengembangan melewati tahap evaluasi model *analyze, design, devloment, impelementasi evalanuuation (ADDIE)*. Penilaian ini penting karena memberikan masukan dan ide kepada peneliti untuk meningkatkan item yang mereka kembangkan. Evaluasi dapat membuat produk akhir lebih baik dari sebelumnya. Metodologi formatif dan sumatif adalah dua pendekatan digunakan evaluasi media. Kedua pendekatan tersebut dijelaskan diataranya:

##### 1). Formatif

Penilaian dilakukan selama proses pengembangan disebut evaluasi formatif. Dosen ahli media, materi, serta bahasa dari UIN Palopo melaksanakan uji validasi media sebagai bagian dari proses pengembangan produk. Tujuan penilaian formatif bisa melakukan revisi yang diperlukan sebelum mendistribusikan hasil akhir ke peserta didik. Kelayakan media pembelajaran ular tangga untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi shalat dapat ditentukan melalui uji validasi media, materi, serta bahasa. Para ahli melakukan uji validasi dengan meminta peserta didik mengisi lembar kuesioner validasi yang mencakup berbagai faktor, indikator, dan standar evaluasi. Kategori penilaian ini adalah tidak valid, cukup valid, valid, dan sangat valid, serta menggunakan skala Likert dari 1 hingga 4.

##### 2). Sumatif

Evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan setelah tahap implementasi dilaksanakan. Setelah peserta didik kelas VII SMPN Satap Kaili melihat, Peneliti memberikan lembar angket kepraktisan kepada peserta didik

setelah mereka membaca serta paham materi pembelajaran diberikan. Survei ini diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui apakah mereka tertarik menggunakan media ular tangga. Guru dan peserta didik dalam Pendidikan Agama Islam mengisi lembar angket kepraktisan yang memuat sejumlah faktor, indikator, dan standar penilaian. Skala Likert dengan lima kategori sangat praktis, praktis, kurang praktis, tidak praktis dan sangat tidak praktis digunakan untuk penilaian.

## 2. Uji validitas media pembelajaran ular tangga

Tahap berikutnya yaitu melakukan validitas produk yang telah dikembangkan Agar mengetahui kelayakan produk media pembelajaran ular tangga milik peneliti. Media pembelajaran divalidasi oleh tiga ahli validator, yaitu validasi oleh media, ahli materi, dan ahli bahasa. Ada pun nama-nama ahli validasi sebagai berikut:

**Tael 4.4** Nama tim validator

No	Nama	Pekerjaan	Validator Ahli
1	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.Pd.I	Dosen UIN Palopo	Media
2	Mawardi. S.Ag., M.Pd,I	Dosen UIN Palopo	Materi
3	Dr. Bustanul Iman. RN, M.A	Dosen UIN Palopo	Bahasa

a). Hasil validasi media ular tangga dengan ahli media

Proses validasi dilakukan Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.Pd. Yang merupakan ahli media untuk memvalidasi produk media pembelajaran ular tangga yang telah dibuat. Ada beberapa kriteria yang dinilai yaitu dari segi tampilan media, isi, ketahanan media Penilaian terhadap media pembelajaran dipaparkan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.5** Data hasil validasi ahli Media oleh Dr. Hj Salmilah, S.Kom., M.Pd.

No	Aspek yang diamati	Skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimum	Skor (%)	Tingkat kevalidan
1	Tampilan	9	12	75%	valid
2	isi	10	12	83%	Sangat valid
3	ketahanan	12	12	100%	Sangat valid
	<b>Jumlah</b>	<b>31</b>	<b>36</b>	<b>86%</b>	<b>Sangat valid</b>

Hasil validasi diatas dihitung dengan menggunakan rumus yang telah dipaparkan diteknik analisis data sebagai berikut:

$$86: \frac{31}{36} \times 100$$

Keterangan : 86 = Hasil Validasi

: 31 = Jumlah Skor

: 36 = Skor Maksimum

Berdasarkan persentase penilaian dari hasil skor, rata-rata prsentase yang diperoleh adalah 86%, sehingga memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid.

**Tabel 4.6.** Kesimpulan dari komentar dan saran validator Ahli Media

<b>Kesimpulan</b>	<b>Komentar/Saran</b>
Layak digunakan dengan revisi/perbaikan	Secara desain semuanya sudah bagus dari desain ular tangga, dadu, bidak dan kartu soal. Cuma dari segi ketahanan tidak memenuhi karena ini bahan dasarnya kertas manila ukuran 80 cm x 60 cm dimana kertas ini cepat rusak dan kalau digulung dan dilipat nanti jadinya kusut media ta. jadi saya kasih ki saran ini media kita ubah bahan dasarnya dari kertas besar jadi spanduk karena kalau dicetak itu sudah tahan lama dan tidak cepat kusut tapi desainnya tetap sama seperti ini, dan saya kasih tambahan nanti kalau pergi tempat cetak kita yang desain usahakan kasih nama ta, prodi dan nama kampus dan logonya. Kalau kita sudah cetak jadi mi semua kemudian bikin kan tempat penyimpanan media dari kotak bekas sepatu atau apa, tujuannya untuk menyimpan mediata ta kasih masuk semua dalam nanti itu spanduk, dadu, bidak dan kartu soal.

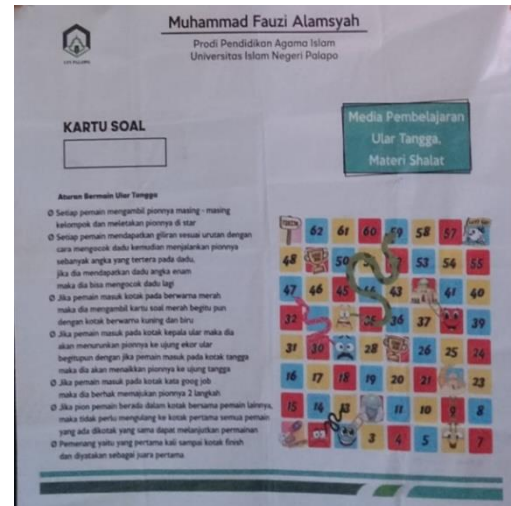
Berikut adalah foto media ular tangga setelah mendapatkan validasi dari ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.Pd.I.



## Sebelum revisi



## Setelah Revisi



Gambar 4.15 Validasi Media

## b). Hasil validasi media ular tangga dengan ahli Materi

Mawardi, S.Ag, M.Pd.I selaku validator ahli materi, melakukan validasi produk media pembelajaran dengan melalui beberapa rangkaian pengembangan media sampai tahap validasi. Berikut adalah hasil penilaian dari Mawardi, S.Ag, M.Pd.I terhadap media pembelajaran ular tangga.

Tabel 4.7 Data hasil validasi ahli materi oleh Mawardi. S.Ag., M.Pd.I

No	Aspek yang diamati	Skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimum	Skor (%)	Tingkat kevalidan
1	Format	4	4	100%	Sangat valid
2	Kemenarikan tampilan	23	24	95%	Sangat valid
3	Bahasa	4	4	100%	Sangat valid
	<b>Jumlah</b>	<b>31</b>	<b>32</b>	<b>96%</b>	<b>Sangat valid</b>

Hasil validasi diatas dihitung dengan menggunakan rumus yang telah dipaparkan diteknik analisis data sebagai berikut.

$$96: \frac{31}{32} \times 100$$

Keterangan : 96 = Hasil Validasi  
 : 31 = Jumlah Skor  
 : 32 = Skor Maksimum

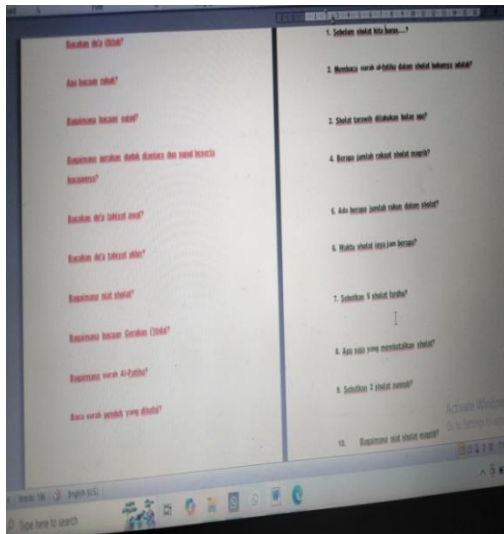
Berdasarkan persentase penilaian hasil skor tersebut, diperoleh rata-rata persentase skor yaitu 96%, memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat sangat valid.

**Tabel 4.8.** Kesimpulan dari komentar dan saran validator ahli materi

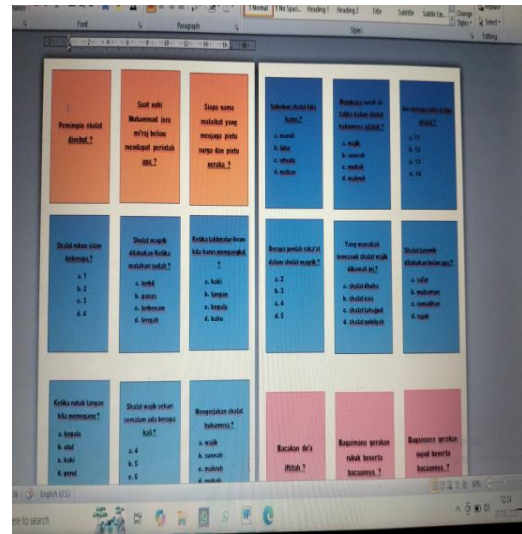
Kesimpulan	Komentar/Saran
Layak digunakan dengan revisi/perbaikan	Mengenai materi shalat dalam media mu ini sudah bagus materinya cuman ini kartu soalnya kenapa bentuknya digulung bukan kartu kan disini kamu pakai kartu soal jadi ganti ini soal kasih bentuk kartu dengan warna merah, kuning dan biru.

Inilah foto media ular tangga setelah mendapatkan validasi ustad Mawardi. S.Ag., M.Pd.I.

## Sebelum revisi



## Setelah Revisi



Gambar 4.16 Validasi Materi

## c). Hasil validasi media ular tangga dengan ahli bahasa

Untuk memastikan informasi disajikan sesuai standar penulisan tepat serta benar materi pembelajaran ular tangga harus menjalani ujian validasi bahasa selain pengujian validasi media dan materi. Hasil dari uji validasi bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Data hasil validasi ahli Bahasa oleh Dr. Bustanul Iman. RN, M.A

No	Aspek yang diamati	Skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimum	Skor (%)	Tingkat kevalidan
1	Kemenarikan tampilan	25	36	69%	Valid
	<b>Jumlah</b>	<b>25</b>	<b>36</b>	<b>69%</b>	<b>Valid</b>

Hasil validasi diatas dihitung dengan menggunakan rumus yang telah dipaparkan diteknik analisis data sebagai berikut:

$$69: \frac{25}{36} \times 100$$

Keterangan : 69 = Hasil Validasi  
 : 25 = Jumlah Skor  
 : 36 = Skor Maksimum

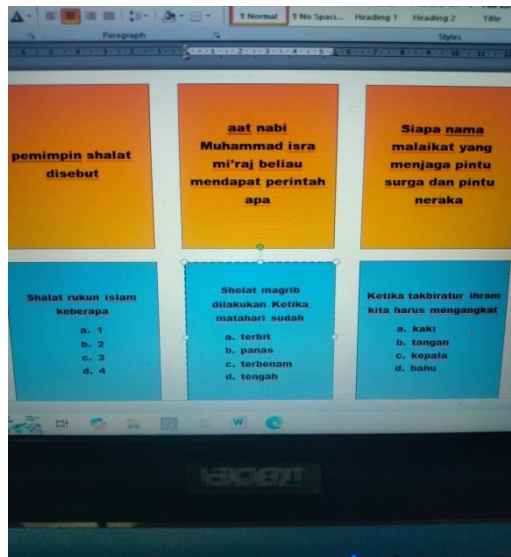
Rata-rata dihitung menggunakan evaluasi rata-rata persentase skor ialah 69%, memenuhi kriteria kevalidan kategori valid.

**Table 4.10.** kesimpulan dari komentar dan saran validator ahli bahasa

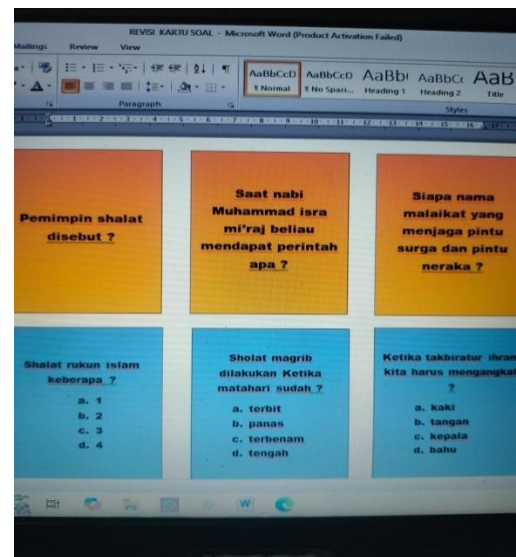
<b>Kesimpulan</b>	<b>Komentar/Saran</b>
Layak digunakan dengan revisi/perbaikan	Perhatikan besar kecilnya huruf perbaiki penulisan awalan kalimat menggunakan huruf besar/capital, dan setiap pertanyaan dikasih tanda Tanya dibelakang.

Berikut gambar media pembelajaran ular tanggakondisi gambar berikut menunjukkan revisi sebelum dan sesudah.

### Sebelum Revisi



### Setelah Revisi



Gambar 4.17 Validasi Bahasa

### 3. Uji praktikalitas media pembelajaran ular tangga

Hasil pengembangan digunakan pembelajaran menilai dampak terhadap mutu serta kenyamanan belajar mengarah implementasi. Pada tahap dilakukan uji kegunaan media. Uji coba dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas VII SMP Negeri Satap Kaili.

Guru dan peserta didik diberikan kuesioner untuk diisi guna mengetahui lebih lanjut tentang reaksi mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan. Sistem penilaian empat poin digunakan dalam survei ini pertama menunjukkan sangat setuju kedua menunjukkan setuju, ketiga menunjukkan tidak setuju, dan terakhir menunjukkan sangat tidak setuju. Satu guru Pendidikan Agama Islam dan enam belas peserta didik kelas tujuh disurvei untuk menentukan kegunaan materi pembelajaran. Guru serta peserta didik diberikan kuesioner setelah penerapan media pembelajaran dan kemudian dikumpulkan untuk prosedur analisis data.

Tabel berikut menunjukkan bagaimana perasaan guru dan peserta didik tentang penerapan media pembelajaran ular tangga pada materi menghadirkan shalat sebagai berikut:

**Tabel 4.11** Hasil Uji Coba Praktikalitas

No	Aspek Yang Dinilai Indikator	Total Skor	Skor Maks	Skor %	Tingkat Praktis
1.	Media pembelajaran berbasis ular tangga menambah semangat belajar.	62	64%	98%	Sangat Praktis
2.	Tampilan media pembelajaran berbasis ular tangga menarik.	57	64%	89%	Sangat Praktis
3.	Media pembelajaran ular tangga mudah digunakan.	55	64%	85%	Sangat Praktis
4.	Media pembelajaran ular tangga dapat dimainkan dimana saja.	56	64%	87%	Sangat Praktis
5.	Tulisan dan gambar pada media pembelajaran ular tangga terlihat dengan jelas.	60	64%	93%	Sangat Praktis
6.	Bahasa mudah dipahami.	60	64%	93%	Sangat Praktis
7.	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media pembelajaran berbasis ular tangga.	59	64%	92%	Sangat Praktis
8.	Dapat dimainkan secara berkelompok.	59	64%	92%	Sangat Praktis
<b>Rata-Rata</b>				<b>91%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Produk yang dihasilkan berupa perangkat pembelajaran berbasis ular tangga sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji praktikalitas diperoleh peserta didik kelas VII SMP Negeri Satap Kaili pada tabel terlampir. Peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap produk yang dikembangkan yaitu media ular tangga, skor rata-rata sebesar 91% dalam kategori Sangat Praktis.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga.

Bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis ular tangga merupakan hasil akhir dari penelitian pengembangan. Tujuannya untuk mengetahui tahapan pembuatan media pembelajaran, tingkat kevalidan media yang dihasilkan, dan kepraktisan media.

Lima tahap model *analyze, design, development, implementation dan evaluation (ADDIE)* digunakan pembuatan media pembelajaran. Pada tahap analisis peneliti menemukan masalah dialami guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran antara lain kurangnya media pendukung untuk menjelaskan materi penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada *power point* serta peserta didik hanya diminta mencatat materi tanpa interaksi yang aktif. peserta didik yang kurang memahami materi pelajaran sehingga peneliti tertarik untuk menciptakan materi pembelajaran menarik sangat mudah diakses dipenemuan ini.

Implikasi teori terhadap tahapan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ular tangga menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu memperkuat proses internalisasi nilai-nilai keagamaan secara bertahap dan sistematis.<sup>45</sup> Teori ular tangga yang menekankan pendekatan bertingkat dan berjenjang dalam penyampaian materi selaras dengan prinsip perkembangan kognitif peserta didik di mana setiap tahap pembelajaran disusun dari konsep yang paling dasar hingga yang lebih kompleks. Dengan demikian pengembangan media

---

<sup>45</sup> Ahmad, M. (2020). *Strategi Pembelajaran Islam Berbasis Kultural: Model Ukur Tangga dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 45–47.

pembelajaran berbasis ular tangga tidak hanya mempermudah pemahaman peserta didik terhadap ajaran Islam tetapi juga mendorong keterlibatan aktif refleksi spiritual dan pembentukan karakter secara berkesinambungan sesuai dengan tingkat kemampuan dan kesiapan mental peserta didik.

Tahap desain merupakan tahap selanjutnya di mana peneliti membuat media pembelajaran yang menarik dan beragam. Selama proses pembelajaran desain materi pendidikan dimodifikasi untuk memenuhi tujuan dan kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini materi pembelajaran dibuat dalam bentuk permainan ular tangga dengan materi dan visual yang menyertainya agar terlihat sangat menarik. Diharapkan peserta didik mudah memahami konten pembelajaran jika contoh gambar disediakan untuk menjelaskan pokok bahasan.

Tahap pengembangan merupakan tahap selanjutnya di mana media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan tahap desain diverifikasi oleh para ahli bahasa, media, dan materi untuk memastikan tingkat validitasnya sebelum diimplementasikan. Setelah prosedur validasi peneliti membuat perubahan sebagai tanggapan atas saran validator. Tahap implementasi mengikuti penyelesaian revisi dan pernyataan validator tentang validitas media.

Tujuan dari langkah implementasi adalah untuk mengukur seberapa bermanfaat media pembelajaran tersebut. Pada saat uji kepraktisan berlangsung peserta didik memberi respons positif dalam pembelajaran berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan.

Tahap evaluasi yang merupakan tahap selanjutnya dalam setiap proses pengembangan merupakan tahap selanjutnya. Validasi dari spesialis media,



materi, bahasa, dan kegunaan media pembelajaran dibuat oleh peneliti merupakan bagian dari langkah ini.

## 2. Hasil validitas pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga.

Temuan dari validasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa aspek materi mendapatkan skor sebesar 96%, media memperoleh nilai 86%, dan bahasa hanya mendapatkan skor 69%. Nilai validasi materi yang tinggi menunjukkan bahwa isi yang disusun dalam media pembelajaran dapat dipertanggung jawabkan secara substantif relevan kompetensi diraih serta selaras dengan tujuan pembelajaran. Artinya materi dinilai sangat layak oleh para ahli karena telah memenuhi kriteria keakuratan konsep kedalaman isi serta keterpaduan antar topik. Sementara itu nilai validasi media sebesar 86% menyajikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi sebagian besar indikator kelayakan seperti keterbacaan visual, konsistensi tampilan, serta kemudahan navigasi. Meski belum sempurna media dinilai cukup menarik dan efektif dalam mendukung penyampaian materi. Namun validasi bahasa yang hanya memperoleh 69% mengindikasikan bahwa penggunaan bahasa dalam media masih belum optimal. Kemungkinan besar hal ini terkait dengan struktur kalimat yang belum efektif. Pilihan kata yang kurang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik atau kurangnya konsistensi dalam penggunaan istilah.

Media pembelajaran ular tangga telah divalidasi oleh para ahli yang meliputi media, materi dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek media memperoleh skor validasi sebesar 86% materi 96% dan bahasa 69%. Jika dirata-

ratakan hasil validasi keseluruhan adalah 83,67% dengan menggunakan rumus hasil menjumlahkan keseluruhan validasi kemudian dibagi 3 dapatlah hasil rata-rata yaitu 83,67%. Dengan rata rata nilai 83,67%, media ular tangga dapat dimasukkan sebagai sangat kategori yang valid untuk dipakai media pembelajaran.

Proses pengembangan produk media pembelajaran menggunakan metodologi metadis disebut pengembangan model (*ADDIE*) *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation* Setiap tahapan saling berkaitan dan memberikan kontribusi terhadap kualitas produk akhir. Dalam konteks penelitian ini hasil validasi masuk dalam tahapan *Evaluation* khususnya evaluasi formatif yang dilakukan sebelum produk diimplementasikan secara luas. Nilai validasi materi dan media yang tinggi menunjukkan bahwa tahapan sebelumnya yakni *Analyze, Design, dan Development*, telah dilaksanakan dengan baik. Pada tahap analisis pengembang telah berhasil mengidentifikasi kebutuhan belajar secara akurat desain materi dan media juga sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun nilai validasi bahasa yang rendah menjadi indikator adanya kelemahan pada tahap *Design dan Development* khususnya dalam aspek kebahasaan. Menyatakan dalam bahasa dipakai media belum sepenuhnya dipertimbangkan dari sisi pedagogi dan psikologi belajar peserta didik. Maka dari itu revisi pada aspek ini sangat penting untuk memastikan media benar-benar komunikatif dan mudah dipahami oleh pengguna sasaran.

Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Selly Anggun Dilla Puspita yang berjudul *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga yang*

*Dikombinasikan dengan Flash Card untuk Membantu Siswa Kelas I UPT SDN 26 Gresik Mengenal Kosakata*, maka terlihat bahwa validasi media dan materi pada penelitian Selly lebih tinggi, yakni masing-masing 92% dan 100%, begitu juga dengan validasi bahasa sebesar 87%. Penelitian Selly menggabungkan dua jenis media yaitu permainan ular tangga dan flash card, sehingga memberikan daya tarik visual dan interaktivitas lebih kuat yang mungkin turut memengaruhi tingginya tingkat validasi.<sup>46</sup> Berbeda dengan itu penelitian ini hanya menggunakan satu jenis media namun tetap menunjukkan kekuatan pada aspek materi dengan skor validasi yang mendekati sempurna, meskipun validasi bahasa tergolong rendah dan menjadi catatan penting untuk perbaikan.

Sementara itu, penelitian kedua oleh Silviana Megantara Putri yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD* menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli media adalah 80%, materi 90%, dan bahasa 86%.<sup>47</sup> Jika dibandingkan dengan penelitian ini maka validasi media dan materi saya lebih tinggi yaitu 86% dan 96%, menandakan bahwa media yang dikembangkan memiliki keunggulan dalam penyajian materi dan kesesuaian materi. Namun dari segi kebahasaan penelitian Silviana memperoleh hasil yang jauh lebih baik dibandingkan penelitian saya yang hanya memperoleh skor validasi bahasa 69%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun isi dan tampilan

---

<sup>46</sup> Selly Anggun Dilla Puspita, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga yang Dikombinasikan dengan Flash Card untuk Membantu Siswa Kelas I UPT SDN 26 Gresik Mengenal Kosakata*, (Skripsi, Universitas Negeri Surabaya, 2023)

<sup>47</sup> Silviana Megantara Putri, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD*, (Skripsi, Universitas Tidak Dicantumkan, 2020)

media sudah cukup baik penggunaan bahasa dalam media saya masih perlu ditingkatkan agar dapat lebih mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Penelitian ketiga oleh Haunaka Wati, berjudul *Pengembangan Ular Tangga untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4–6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)* memperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 88%, materi 91%, dan bahasa 85%.<sup>48</sup> Jika dibandingkan penelitian ini memiliki validasi media dan bahasa yang lebih tinggi dibandingkan penelitian saya namun dari segi materi penelitian saya lebih unggul dengan capaian 96%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah sangat relevan dan layak digunakan meskipun terdapat kelemahan signifikan dalam aspek kebahasaan. Dengan demikian dibandingkan dengan ketiga penelitian terdahulu penelitian ini memiliki kekuatan utama pada kualitas materi namun memerlukan peningkatan signifikan dalam aspek bahasa agar dapat sejalan dengan kelayakan media secara keseluruhan dan memberikan pengalaman belajar yang maksimal bagi peserta didik.

Implikasi teori penelitian pengembangan model *ADDIE* terhadap penelitian yang saya kembangkan media pembelajaran ular tangga sangat signifikan karena setiap tahap dalam model *ADDIE Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* memberikan kerangka sistematis untuk menciptakan media yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan

---

<sup>48</sup> Haunaka Wati, *Pengembangan Ular Tangga untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4–6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)*, (Skripsi, Universitas Tidak Dicantumkan, 2021)

pembelajaran.<sup>49</sup> Dalam tahap analisis kebutuhan peserta didik serta karakteristik materi dipetakan untuk memastikan media yang dikembangkan relevan pada tahap desain dan pengembangan konsep media ular tangga dirancang secara kreatif dan dikembangkan menjadi produk nyata yang mendukung proses belajar interaktif. Tahap implementasi memungkinkan pengujian awal di lingkungan belajar untuk melihat efektivitasnya dan tahap evaluasi memberikan umpan balik untuk perbaikan media secara berkelanjutan. Dengan pendekatan *ADDIE*, media ular tangga yang Anda kembangkan tidak hanya bersifat inovatif, tetapi juga memiliki landasan pedagogis yang kuat untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Produk media pembelajaran yang dihasilkan secara keseluruhan telah menunjukkan kualitas yang baik terutama dari segi karakteristik materi dan media berdasarkan hasil validasi. Namun demikian aspek bahasa memerlukan perbaikan agar produk benar-benar efektif. Dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara menyeluruh dan mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu langkah selanjutnya adalah melakukan revisi menyeluruh terhadap aspek kebahasaan. Revisi dapat mencakup penyederhanaan kalimat penggunaan istilah yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik konsistensi terminologi, dan penguatan pada aspek tata bahasa. Revisi ini harus dilakukan dengan tetap berpegang pada prinsip desain instruksional dalam pengembangan model *ADDIE* yaitu bahwa hasil evaluasi harus dijadikan dasar untuk pengembangan lebih lanjut. Setelah dilakukan revisi disarankan untuk melaksanakan validasi ulang khusus untuk aspek bahasa. Hal ini akan memastikan bahwa seluruh komponen

---

<sup>49</sup> Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2020). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology* (4th ed.). Pearson.

media pembelajaran baik isi, tampilan, maupun bahasa telah memenuhi standar kelayakan dan siap untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya.

### 3. Hasil praktikalitas media Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga

Hasil pengujian praktikalitas media pembelajaran berbasis ular tangga menunjukkan hasil sangat memuaskan. Berdasarkan respon dari 16 peserta didik dan 1 guru sebagai subjek uji coba diperoleh nilai dengan rata-rata sebesar 91%. Nilai tersebut tergolong dalam kategori "sangat praktis" untuk digunakan proses pembelajaran. Peserta didik merasa terbantu dalam menganalisis materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. ini menunjukkan bagaimana media dapat meningkatkan partisipasi peserta didik aktif dan menciptakan lingkungan belajar kreatif dan dinamis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana tingkat kepraktisan media pembelajaran ular tangga dalam mendukung proses pembelajaran. Praktikalitas media ini di uji melalui angket yang diberikan kepada 16 responden yang kemudian dianalisis menggunakan rumus jumlah total skor dibagi skor maksimum kemudian di kali seratus dapat lah rata rata yaitu 91%. Sebagai salah satu sumber belajar yang mendorong partisipasi peserta didik menjadi aktif materi pembelajaran berbasis ular tangga dianggap layak dan disarankan untuk digunakan dalam kegiatan proses belajar.

Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi ialah lima langkah utama metodologi (*ADDIE*) yang menjadi dasar pembuatan media ini.

Selama fase analisis, peneliti menentukan peserta didik membutuhkan materi pembelajaran menarik interaktif. Selanjutnya pada tahap desain dan pengembangan permainan ular tangga disusun sedemikian rupa agar memuat materi keagamaan yang sesuai dengan kurikulum. Implementasi dilakukan melalui uji coba langsung kepada peserta didik dan evaluasi dilakukan melalui angket respon peserta didik terhadap kemudahan penggunaan, keterpahaman, dan ketertarikan terhadap media.

Implikasi dari penerapan teori hasil praktikalitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ular tangga menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar dan pemahaman peserta didik secara signifikan.<sup>50</sup> Dengan konsep permainan yang interaktif dan menyenangkan media ular tangga tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih atraktif tetapi juga membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai agama secara efektif melalui pengalaman langsung. Hal ini berdampak pada peningkatan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan komunikatif. Akhirnya media pembelajaran berbasis ular tangga ini dapat menjadi solusi praktis untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan hasil belajar dalam pendidikan agama Islam.

Hasil ini selaras dengan temuan dari beberapa penelitian terdahulu yang juga menunjukkan kelayakan media pembelajaran dalam meningkatkan

---

<sup>50</sup> Nurhadi, "Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 5, no. 2, 2022, hlm. 123-135.

keterlibatan peserta didik dan pemahaman.<sup>51</sup> media permainan dalam pembelajaran agama. penelitian Sari yang mengembangkan media ular tangga dalam pembelajaran PAI dengan hasil praktikalitas sebesar 85%, penelitian Ramadhan yang menggunakan game edukasi digital untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mata pelajaran PAI dengan nilai praktikalitas 89%, serta penelitian Lestari yang mengembangkan media ular tangga dalam pembelajaran tematik dengan praktikalitas 86%, namun penelitian ini memiliki keunggulan tersendiri karena menggabungkan aspek permainan tradisional yang kontekstual dengan materi Pendidikan Agama Islam secara spesifik dan berhasil mencapai tingkat praktikalitas yang lebih tinggi, yaitu sebesar 91%.

Dengan hasil rata-rata praktikalitas sebesar 91% media ini telah layak dipakai kegiatan pembelajaran.<sup>52</sup> Selain mempermudah pemahaman konsep-konsep agama media ini juga mampu membangun suasana belajar yang aktif dan kolaboratif. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran bukan hanya alternatif hiburan edukatif tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang efektif. Kedepannya pengembangan media serupa dapat diperluas ke tema-tema PAI lainnya. Untuk meningkatkan semangat peserta didik sekaligus menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

---

<sup>51</sup> Sari, N. (2020). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran PAI pada Siswa Kelas IV SD*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

<sup>52</sup> Ramadhan, A. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran PAI*. Tesis. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Peneliti membuat tiga kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah diatas sebagai berikut:

1. Dalam tahapan pengembangan media peneliti menggunakan pengembangan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan mengikuti prosedur ini media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan untuk mengajar di kelas VII SMP Negeri Satap Kaili Di Suli Barat luwu.
2. Hasil uji validasi media ular tangga menunjukkan nilai persentase yang dikategorikan sangat valid. Penilaian validitas media pembelajaran oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 86% dan termasuk kategori sangat valid. Sementara itu hasil validasi oleh ahli materi mencapai persentase 96%, yang menunjukkan sebagai sangat valid. Sedangkan hasil uji validitas media pembelajaran oleh ahli bahasa memperoleh nilai presentase 69% dengan kategori Valid dan rata-rata validasi keseluruhan sebesar 83,67%. Berdasarkan persentase nilai hasil diatas dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis ular tangga yang telah dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga yang telah diuji praktikalitas dengan angket responden guru dan peserta didik,

menunjukkan nilai rata-rata 91%. berdasarkan presentase nilai hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan peneliti masuk kategori “sangat praktis”.

## **B. Implikasi**

1. Media pembelajaran berbasis ular tangga berdiferensiasi merupakan salah satu bahan ajar pendukung yang memberikan kemudahan kepada guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis ular tangga berdiferensiasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang mengakomodasi kebutuhan belajar setiap individu peserta didik
3. Media pembelajaran berbasis ular tangga salah satu sumber media pembelajaran yang memberikan kontribusi untuk meningkatkan proses pendidikan dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran.

## **C. Saran**

Peneliti mengajukan sejumlah saran berdasarkan temuan dan analisis untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran di masa mendatang.

1. Peserta didik diharapkan memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai sarana yang mendukung dan memudahkan pemahaman tentang materi shalat.
2. Untuk peneliti selanjutnya mengingat media ini hanya mencakup materi shalat, disarankan agar mengembangkan media dengan topik berbeda guna memperluas cakupan penelitian serta meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan.

3. Bagi pemerintah agar memastikan semua guru dan tenaga kependidikan lainnya di wilayah sekitar mendapatkan pelatihan dalam pemanfaatan dan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat. Selain buku cetak diharapkan semua instruktur dan tenaga kependidikan dapat memberikan materi pembelajaran tambahan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aid ibn ‘Abd Allâh al-Qarni, *The Way of Al-Qur’an* (Jakarta: Grafindo, 2021), cet. Ke1, h. 48.
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur’an, 2018), h. 126.
- Sentot Haryanto, *Psikologi Shalat* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2022), cet. Ke-2, h. 58.
- Viky Armanda and Muhammad Lutfi Rizki, ‘Pengaruh Olahraga Terhadap Penyebaran Agama Islam Di Indonesia Dan Dunia’, *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 1.2 (2023), 408–14.
- Komparasi Kurikulum Terpadu and others, ‘Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman’, 9 (2020), 113–32.
- Anita Nuana Nurseng, Syamsu Sanusi, Firman, Mirnawati “Pengembangan modul pembelajaran Role playing terintegrasi budaya tudang sipulung disekolah dasar”. Vol. 13, No. 1, 2023.
- Amifatuz Zuhriyah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah’, *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3.2 (2020), 26–32
- P3M, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Metro: STAIN Jurai Siwo Metro, 2016), h. 39.
- Selly Anggun Dilla Puspita, *Pengembangan Media Permainan Ular Berbantuan Flash Card dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas 1 UPT SDN 68 Gresik.*, Skripsi, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023), hlm xviii.
- Silviana Megantara Putri, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI*, Skripsi, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), hlm i.
- Haunika Wati, *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak USia 4-6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio*

*Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko*). Skripsi, (Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2021), hlm viii

Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

Hariadi, St. Marwiyah, Muhammad Ihsan, Arifuddin, Muh.Yamin, Muh. Zuljalal Al-Hamdany, Dewi Mustika Putri. “ *Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran pendidikan agama islam di pondok pesantren pendekatan luwu utara*” (2023).

Sri Muryaningsih, ‘Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor’, *Khazanah Pendidikan*, 15.1 (2021), 84

St Marwiyah, Muhammad Ihsan, and Muh Yamin, ‘*Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara Pendahuluan*’, 4.2 (2023), 531–39.

Mustafa, Nur Alisa, and Andi Arif Pamessangi, ‘*Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan*’, *Jurnal Sinestesia*, 13.1 (2023), 252–60.

S Samsinar, ‘Urgensi Learning Resources ( Sumber Belajar )’, *Jurnal Kependidikan*, 13 (2019), 194–205.

Reni Widyastuti and Listia Sari Puspita, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan’, *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22.1 (2020), 95–100  
<<https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>>.

Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi’i, ‘Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi’, *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19.01 (2022), 61–78

Amelia Putri Wulandari and others, ‘Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar’, *Journal on Education*, 5.2 (2023), 3928–36

Fitiria Rahayu, “*Pengembangan media Spin berbasis kontekstual learning sebagai media pembelajaran tematik kelas IV di Sd negeri pagar alam*” jurnal pengembangan media (2022)

Lukman, dkk. (2023). *Sejarah dan Perkembangan Permainan Ular Tangga dalam Dunia Pendidikan*

- Nurfadhilah, dkk. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa*.
- Syarifuddin, *Inovasi baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, Edisi (Yogyakarta: Deepublish, Januari 2018), 14.
- M Tamrin, 'Peran Guru Pendidikan Agama Islam Terhadap Penanaman Nilai-Nilai Keislaman pada Anak Keluarga Konversi Agama di Kupang', *Madani*, 1.1 (2020), 50–58.
- Ahmad Husni Hamim, Muhidin Muhidin, and Uus Ruswandi, 'Pengertian, Landasan, Tujuan dan Kedudukan PAI dalam Sistem Pendidikan Nasional', *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4.2 (2022), 220–31
- Manurunge Kecamatan Tanete, 'Implementation Of The Literature Movement In Improving Islamic Religious Education Learning At Sdn 10 Manurunge, Tanete Riattang District, Bone Regency Herlina, Abdul Haris', 299–307.
- Desy Naelasari. Nazilatul Izza, 'Implementasi Gerakan Literasi Sekolah dalam Meningkatkan Budi Pekerti Siswa di SMK Nusantara Jombang' *Jurnal Ilmuna*, 2.2 (2020), 224-225.
- I N Pai and others, 'ICHES : International Conference on Humanity Education and Social', *International Conference on Humanity Education and Sosial*, 2.1 (2023), 11.
- Munir Yusuf, 'Pendidikan Islam 4 . 0 : Integrasi Nilai Pendidikan Moral dalam Proses Pembelajaran', 7.2 (2022).
- Kemendikbudristek BSKAP, *Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendid*, Kemendikbudristek BSKAP RI, 2022.
- Arif Wicaksana and Tahar Rachman, 'Prinsip-Prinsip Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Perspektif Al-Qur'an', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3.1 (2022), 231–35.
- I Made Tegeh. I Nyoman Jampel. Ketut Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan*, Edisi 1, (Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2014), 41.

- Nurul Mujtahidah and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo', *Jurnal Konsepsi*, 12.4 SE-Daftar Artikel (2023), 53–61
- Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Praktek Kerja Lapangan dimasa Pandemi Covid-19*, Edisi 1, (Bandung: Widina Media Utama, 2021), 14-15.
- Zuchri Abdussamad, *Metode Peneitian Kualitatif*, Edisi 1, (Makassar: Syakir Media Press, 2021), 142
- Zuchri Abdussamad, *Metode Peneitian Kualitatif*, Edisi 1, (Makassar: Syakir Media Press, 2021),h.147
- Zuchri Abdussamad, *Metode Peneitian Kualitatif*,Edisi 1, (Makassar: Syakir Media Press, 2021), h.145
- Abdul Aziz Prianbogo and Veni Rafida, 'Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Android Dengan Aplikasi Kodular Pada Mobile Learning Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xi Bdp Smk', *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 10.2 (2022), 1669–78 <<https://doi.org/10.26740/jptn.v10n2.p1669-1678>>.
- Sadam Kelwarani, Jacob Anaktototy, and Idris Moh Latar, 'Survei Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pjok Pada Man 3 Seram Timur Kabupaten Seram Bagian Timur', *MANGGUREBE: Journal Physical Education, Health and Recreation*, 4.1 (2023), 18–27 <<https://doi.org/10.30598/manggurebevol4no1page20-31>>.
- Shuci Aulya Frikas and others, 'Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia Di Kelas IX MTsN Kota Palopo Pendahuluan', 12.4 (2024), 275–86.
- Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016) hlm. 15
- Ita Chairun Nissa, Baiq Rika Ayu Febrilia, and Fitri Astutik, 'Live Worksheets Matematika: Dalam Perspektif Siswa Menurut Model Motivasi ARCS', *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6 (2021), 266–73 <<https://orcid.org/0000-0002-9075-5946>>.
- Asyti Feblisa dan Zul Afdal, *Statistik Dasar Penelitian Pendidikan*, (Pekanbaru, Adefa Grafinda, 2015), hlm. 15
- Ahmad, M. (2020). *Strategi Pembelajaran Islam Berbasis Kultural: Model Ukur Tangga dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 45–47.

- Selly Anggun Dilla Puspita, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga yang Dikombinasikan dengan Flash Card untuk Membantu Siswa Kelas I UPT SDN 26 Gresik Mengenal Kosakata*, (Skripsi, Universitas Negeri Surabaya, 2023)
- Silviana Megantara Putri, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD*, (Skripsi, Universitas Tidak Dicantumkan, 2020)
- Haunaka Wati, *Pengembangan Ular Tangga untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4–6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)*, (Skripsi, Universitas Tidak Dicantumkan, 2021)
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2020). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology* (4th ed.). Pearson.
- Nurhadi, “Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 5, no. 2, 2022, hlm. 123-135.
- Sari, N. (2020). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran PAI pada Siswa Kelas IV SD*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramadhan, A. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran PAI*. Tesis. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.



# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1 SK Pembimbing



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
NOMOR 1156 TAHUN 2023  
TENTANG  
PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENYUSUNAN DAN PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA  
PROGRAM SARJANA  
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

- Menimbang :**
- a. bahwa demi kelancaran proses pengujian skripsi bagi mahasiswa program sarjana maka dipandang perlu dibentuk tim penguji skripsi;
  - b. bahwa untuk menjamin terlaksananya tugas tim dosen penguji skripsi sebagaimana dimaksud dalam butir (a) di atas maka perlu ditetapkan melalui keputusan dekan;
  - c. bahwa yang tercantum namanya dalam keputusan ini dianggap memenuhi syarat untuk diangkat sebagai dosen penguji skripsi.
- Mengingat :**
1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  2. Undang-Undang RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
  3. Peraturan Pemerintah RI No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  4. Peraturan Presiden RI No. 141 Tahun 2014 tentang Perubahan STAIN Palopo menjadi IAIN Palopo;
  5. Peraturan Menteri Agama RI No.6 Tahun 2017 tentang STATUTA IAIN Palopo;
  6. Peraturan Menteri Agama RI No.17 Tahun 2022 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Menteri Agama RI No. 5 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Palopo;
  7. Surat Keputusan Rektor IAIN Palopo Nomor 282.1 Tahun 2019 tentang Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis dan Artikel Ilmiah IAIN Palopo;
  8. Surat Keputusan Rektor IAIN Palopo Nomor 474 tahun 2022 tentang Pedoman Akademik Institut Agama Islam Negeri Palopo;
  9. DIPA IAIN Palopo Tahun Anggaran 2023

### MEMUTUSKAN:

- Menetapkan :** KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO TENTANG PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM SARJANA
- Kesatu :** Mengangkat mereka yang tersebut namanya pada lampiran keputusan ini sebagaimana pemberian kuasa dan pendelegasian wewenang menandatangani surat penetapan ketua sidang, dosen pembimbing dan dosen penguji skripsi;
- Kedua :**
1. Tugas ketua sidang adalah memimpin sidang dan mewakili pimpinan fakultas untuk melakukan yudisium;
  2. Tugas tim dosen penguji skripsi adalah mengoreksi, mengarahkan, menilai/mengevaluasi dan menguji kompetensi dan kemampuan mahasiswa berdasarkan skripsi yang diajukan serta memberi dan menyampaikan hasil keputusan atas pelaksanaan ujian skripsi mahasiswa berdasarkan pertimbangan tingkat penguasaan dan kualitas penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi;
- Ketiga :** Keputusan ini berlaku pada ujian semester hasil dan ujian munaqasyah skripsi;
- Keempat :** Segala biaya yang timbul akibat akibat ditetapkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA IAIN Palopo (Anggaran FTIK Tahun 2023)
- Kelima :** Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir setelah kegiatan pengujian skripsi selesai dan akan diadakan perbaikan seperlunya jika terdapat kekeliruan di dalamnya;
- Keenam :** Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan.



Ditetapkan di : Palopo  
Pada tanggal : 05 Oktober 2023

**Tembusan :**

1. Rektor IAIN Palopo di Palopo;

LAMPIRAN : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO  
NOMOR : TAHUN 2023  
TANGGAL : 05 OKTOBER 2023  
TENTANG : PENGANGKATAN TIM DOSEN PEMBIMBING PENYUSUNAN DAN PENULISAN SKRIPSI  
MAHASISWA PROGRAM SARJANA

---

- I. Nama Mahasiswa : Muh. Fauzi Alamsyah  
NIM : 2002010123  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
- II. Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Ular Tangga pada Materi salat dan Zikir dalam Kehidupan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMPN Satap Kaili**
- III. Tim Dosen Pembimbing :
- A. Pembimbing Utama (I) : Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.  
B. Pembantu Pembimbing (II) : Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.



## Lampiran 2 Ujian Seminar Proposal

Nomor : 501 /In.19/FTIK/PP.00.9/04/2025  
Lamp. : 1 eksemplar  
Perihal : **Ujian Seminar Proposal Penelitian**

Palopo, 17 April 2025

Yth. :

Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.	(Ketua Sidang/ Penguji)
Dr. Firman, S.Pd., M.Pd..	(Pembimbing/ Penguji)
Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd..	(Pembimbing/ Penguji)
Dr. Bustanul Iman RN, M.A.	(Pembimbing/Penguji)
Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd	(Pembimbing/Penguji)

Di  
Palopo

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Dengan hormat,

Kami mengundang bapak/ibu untuk hadir dalam rangka seminar proposal penelitian mahasiswa a.n **Muh. Fauzi Alamsyah, NIM 2002010123** yang Insya Allah dilaksanakan pada:

Hari/ Tanggal : Kamis, 24 April 2025  
Pukul : 08:00 Wita- Selesai  
Tempat : Ruang Ujian Prodi PAI

Demikian disampaikan atas kehadiran bapak/ ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

a.n Dekan,  
Wakil Dekan 1

**Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd.**  
NIP 19690615 200604 2 004

Tembusan,

1. Dekan FTIK (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan II FTIK
3. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam



## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul:

“Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMPN

Satap Kaili ”

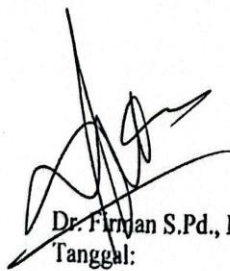
Yang ditulis oleh:

Nama : Muh Fauzi Alamsyah  
Nim : 2002010123  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa proposal penelitian skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian/seminar proposal.


Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. Firmansyah S.Pd., M.Pd.  
Tanggal:

Pembimbing II



Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.  
Tanggal:

### Lampiran 3 Permohonan Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN  
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo  
Email: [ftik@iainpalopo.ac.id](mailto:ftik@iainpalopo.ac.id) <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B-1905 /ln.19/FTIK/HM.01/05/2025 Palopo, 19 Mei 2025  
Lampiran : -  
Perihal : *Permohonan Surat Izin Penelitian*

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
Satu Pintu Kab Luwu  
di Belopa

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Muh Fauzi Alamsyah  
NIM : 2002010123  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Semester : X (Sepuluh)  
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:  
**"Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular  
Tangga Kelas VII di SMPN Satap Kaili"**. Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu  
berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.  
NIP. 196705162000031002

## Lampiran 4 Izin Penelitian Dinas Penanaman Dan Pelayanan Luwu



### PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 0201/PENELITIAN/04.07/DPMTSP/V/2025  
Lamp : -  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada  
Yth. SMPN Satap Kaili  
di -  
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-1485 /In.19/FTIK/HM.01/05/2025 tanggal 19 Mei 2025 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Muh Fauzi Alamsyah  
Tempat/Tgl Lahir : Belopa / 22 Desember 2001  
Nim : 2002010123  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Dsn.Kaili  
Desa Kaili  
Kecamatan Suli Barat

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

#### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ULAR TANGGA KELAS VII DI SMPN SATAP KAILI**

Yang akan dilaksanakan di **SMPN SATAP KAILI**, pada tanggal **22 Mei 2025 s/d 22 Juni 2025**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) examplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu  
Pada tanggal : 22 Mei 2025  
Kepala Dinas



**Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si**  
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c  
NIP : 19740411 199302 1 002

#### Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Muh Fauzi Alamsyah ;
5. Arsip.

## Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian SMPN Satap Kaili



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI SATAP KAILI**

*Jl. Puang Tokaruniang Desa Kaili Kec. Suli Barat Kab. Luwu 91996  
Email: smpnsatapkaili@gmail.com*

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 030/DISDIK/SMPN.S/VI/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri Satap Kaili, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Muh Fauzi Alamsyah  
Tempat/Tgl Lahir : Kaili/22 Desember 2001  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Desa Kaili, Kec. Suli Barat, Kab. Luwu

Adalah benar telah melaksanakan penelitian di Sekolah Menengah Pertama Negeri Satap Kaili pada tanggal 24 mei 2025, untuk kepentingan penulisan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ULAR TANGGA KELAS VII DI SMPN SATAP KAILI”**.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kaili, 17 Juni 2025

Kepala Sekolah,

**Drs. Amirullah**  
NIP. 196612311997021010



## Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media

### LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga Kelas VII di SMPN Satap Kaili

Nama Mahasiswa : Muhammad Fauzi Alamsyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Nama Validator : *Dr. Sulaiman, M.T.*

Bidang Keahlian : Ahli Media

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik      2 : Cukup baik      3 : Baik      4 : Sangat baik

No.	Aspek yang Diamanti	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan				
	a. Media memiliki kombinasi warna yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik			✓	
	b. Media ular tangga memiliki warna yang menarik perhatian peserta didik saat digunakan			✓	
	c. Desain media ular tangga mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran			✓	
2.	Isi				
	a. Media ular tangga praktis dan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran				✓
	b. Petunjuk dalam media ular tangga disampaikan dalam bahasa yang jelas dan mudah dipahami			✓	
	c. Penggunaan bahasa dalam media ular tangga sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik			✓	
3.	Ketahanan				
	a. Ukuran media ular tangga sesuai untuk				✓

	digunakan di dalam kelas dan mudah dibawa				
b.	Media ular tangga dapat digunakan dalam jangka lama				✓
c.	Bahan media ular tangga aman dan nyaman digunakan peserta didik				✓

Total skor :

Komentar/saran:

- Buatlah kotak penyimpanan mesa agar lebih aman.
- Kartu soal di laci laci agar bisa mudah rusak.

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 16/5/2025

*[Signature]*  
 .....  
 Anemilad.

## Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi

### LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga Kelas VII di SMPN Satap Kaili

Nama Mahasiswa : Muhammad Fauzi Alamsyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Nama Validator : MAWAHDI S. Ag .M .Pd.1

Bidang Keahlian : Ahli Materi

Petunjuk:

Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik      2 : Cukup baik      3 : Baik      4: Sangat baik

No.	Aspek yang Diamanti	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Format				
	a. Isi materi pada media sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				√
2.	Kemenarikan tampilan				
	a. Materi media ular tangga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran				√
	b. Tingkat kesulitan dalam media ular tangga sesuai dengan kemampuan peserta didik				√
	c. Peserta didik dapat memahami isi materi dalam media pembelajaran tanpa kesulitan				√
	d. Materi yang disampaikan dalam media ular tangga sesuai dengan tema yang digunakan pada pembelajaran			√	
	e. Subtema pembelajaran tercermin dalam isi dan penyajian media ular tangga				√
	f. Terdapat kesinambungan antara tema pembelajaran dan ilustrasi yang disediakan dalam media ular tangga				√

3.	Bahasa				
	a. Kalimat-kalimat dalam media disusun dengan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik				✓

Total skor :

Komentar/saran:


Program ini dapat digunakan pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran PAI Genbang Ular Tangga.

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo,

2025

  
Mardani, SAg. M. Pd.1  
196008021997031001

## Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Bahasa

### LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga Kelas VII di SMPN Satap Kaili

Nama Mahasiswa : Muhammad Fauzi Alamsyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Nama Validator : *Dr. Bustanul Iman R.N., M.H*

Bidang Keahlian : Ahli Bahasa

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik      2 : Cukup baik      3 : Baik      4: Sangat baik

No.	Aspek yang Diamanti	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Kemenarikan tampilan				
	a. Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar			✓	
	b. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami			✓	
	c. Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi		✓		
	d. Setiap kalimat dalam media ular tangga dapat menyampaikan pesan inti tanpa kata-kata berlebihan			✓	
	e. Urutan kalimat sudah mengalir logis sehingga memudahkan peserta didik menangkap poin utama			✓	
	f. Istilah-istilah yang dipakai sudah sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
	g. Setiap istilah penting dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari siswa untuk memperjelas artinya			✓	

h. Istilah yang sama digunakan konsisten di seluruh media ular tangga, tanpa berubah-ubah			✓	
i. Ejaan dalam media ular tangga sudah sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)		✓		

Total skor :

Komentar/saran:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 15.05. 2025

  
.....



## Lampiran 9 Lembar Praktikalitas Guru

No: 01

### ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ULAR TANGGA

Assalamu alaikum Wr. Wb.

#### A. Identitas responden

Nama Responden : MUTAHHARA, S.Pd  
Alamat Responden : Dusun Kaili, Desa Kaili  
Jenis Kelamin : Perempuan  
No. HP : 081216583905

#### B. Pengantar

Pertama-tama peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Saudara(i) meluangkan waktu untuk membaca dan mengisi kuesioner/angket ini. Angket ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penilaian Saudara(i) tentang media yang peneliti buat. Kuesioner ini hanya untuk kepentingan akademik dan pengembangan media semata. Dimohon kesediaan Saudara(i) berpartisipasi memberi masukan dengan mengisi kuesioner/angket di bawah ini. Atas perhatian dan kerjasama Saudara(i), kami ucapkan terima kasih.

#### C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan saksama!
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang Saudara(i) anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju.

Kaili, 24 Mei 2025

MUTAHHARA, S.Pd.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Media pembelajaran berbasis ular tangga menambah semangat belajar	✓			
2.	Tampilan media pembelajaran berbasis ular tangga menarik		✓		
3.	Media pembelajaran ular tangga mudah digunakan	✓			
4.	Media pembelajaran ular tangga dapat dimainkan dimana saja	✓			
5.	Tulisan dan gambar pada media pembelajaran ular tangga terlihat dengan jelas	✓			
6.	Bahasa mudah dipahami	✓			
7.	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media pembelajaran berbasis ular tangga	✓			
8.	Dapat dimainkan secara berkelompok	✓			



## Lampiran 10 Lembar Praktikalitas Peserta Didik Perwakilan

No: 10

### ANGKET PENILAIAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ULAR TANGGA

Assalamu alaikum Wr. Wb.

#### A. Identitas responden

Nama Responden : Mushila Ananda Husnur  
Alamat Responden : kati  
Jenis Kelamin : cwe  
No. HP :

#### B. Pengantar

Pertama-tama peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Saudara(i) meluangkan waktu untuk membaca dan mengisi kuesioner/angket ini. Angket ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penilaian Saudara(i) tentang media yang peneliti buat. Kuesioner ini hanya untuk kepentingan akademik dan pengembangan media semata. Dimohon kesediaan Saudara(i) berpartisipasi memberi masukan dengan mengisi kuesioner/angket di bawah ini. Atas perhatian dan kerjasama Saudara(i), kami ucapkan terima kasih.

#### C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan saksama!
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban yang Saudara(i) anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Media pembelajaran berbasis ular tangga menambah semangat belajar	✓			
2.	Tampilan media pembelajaran berbasis ular tangga menarik	✓			
3.	Media pembelajaran ular tangga mudah digunakan		✓		
4.	Media pembelajaran ular tangga dapat dimainkan dimana saja		✓		
5.	Tulisan dan gambar pada media pembelajaran ular tangga terlihat dengan jelas	✓			
6.	Bahasa mudah dipahami	✓			
7.	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media pembelajaran berbasis ular tangga	✓			
8.	Dapat dimainkan secara berkelompok	✓			

## Lampiran 11 Ujian Seminar Hasil



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
 Kampus 2 Jalan Bitti Kel. Balandi Kec. Bara Kota Palopo Sulawesi Selatan 91914  
 Email: pai@iainpalopo.ac.id/Web: www.pai.ftik-iainpalopo.ac.id

### BERITA ACARA SEMINAR HASIL PENELITIAN

*Bismillahirrahmanirrahim,*

Pada hari ini ..... Rabu ..... tanggal 23 Juli 2021 ..... Pukul: ..... Telah dilaksanakan Seminar Hasil terhadap mahasiswa Program S1 Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri Palopo:

**Nama :** Muhammad Fauzi Alamsyah  
**NIM :** 2002010123  
**Judul Skripsi :** Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga Kelas VII di SMPN Satap Kaili

Berdasarkan Penilaian Tim Penguji Seminar Hasil Penelitian Skripsi diperoleh sebagai berikut:

No	Tim Penguji	Nama	Nilai	Tanda Tangan
1	Ketua Sidang	Hasriadi, S.Pd., M.Pd.		1
2	Penguji 1	Hasriadi, S.Pd., M.Pd.		2
3	Penguji 2	Mustafa, S.Pd.I., M.Pd.		3
4	Pembimbing 1	Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.		4
5	Pembimbing 2	Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.		5
<b>Rata - rata Nilai</b>				
<b>Nilai dalam Huruf</b>				

Dengan demikian, Skripsi atas nama mahasiswa tersebut di atas dinyatakan:

- Sangat layak untuk diujikan dan tidak perlu perbaikan
- Layak untuk diujikan dengan perbaikan
- Kurang Layak untuk diujikan, Perlu perbaikan yang mendasar
- Tidak layak diujikan, penelitian perlu diulang

Mengetahui,  
Ketua Sidang

**Hasriadi, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19890710 201903 1 006

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan saksama skripsi berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga Kelas VII Di SMPN Satap Kaili yang ditulis oleh:

Nama : Muhammad Fauzi Alamsyah

NIM : 2002010123

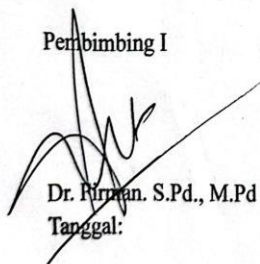
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.


Pembimbing I



Dr. Pirman, S.Pd., M.Pd  
Tanggal:

Harnadi  
Mustafa

Pembimbing II



Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd.  
Tanggal:



## Lampiran 12 Dokumentasi







## Muhammad Fauzi Alamsyah

Prodi Pendidikan Agama Islam  
Universitas Islam Negeri Palopo

### KARTU SOAL



**Aturan Bermain Ular Tangga**

- Ø Setiap pemain mengambil pionnya masing - masing kelompok dan meletakkan pionnya di star
- Ø Setiap pemain mendapatkan giliran sesuai urutan dengan cara mengocok dadu kemudian menjalankan pionnya sebanyak angka yang tertera pada dadu, jika dia mendapatkan dadu angka enam maka dia bisa mengocok dadu lagi
- Ø Jika pemain masuk kotak pada berwarna merah maka dia mengambil kartu soal merah begitu pun dengan kotak berwarna kuning dan biru
- Ø Jika pemain masuk pada kotak kepala ular maka dia akan menurunkan pionnya ke ujung ekor ular begitupun dengan jika pemain masuk pada kotak tangga maka dia akan menaikkan pionnya ke ujung tangga
- Ø Jika pemain masuk pada kotak kata goog job maka dia berhak memajukan pionnya 2 langkah
- Ø Jika pion pemain berada dalam kotak bersama pemain lainnya, maka tidak perlu mengulang ke kotak pertama semua pemain yang ada dikotak yang sama dapat melanjutkan permainan
- Ø Pemenang yaitu yang pertama kali sampai kotak finish dan dinyatakan sebagai juara pertama

**Media Pembelajaran**  
**Ular Tangga,**  
**Materi Shalat**




## RIWAYAT HIDUP



**Muhammad Fauzi Alamsyah**, Lahir di Belopa tanggal 22 Desember 2001. Penulis merupakan anak ke empat dari tujuh bersaudara dari pasangan suami istri yaitu bapak Zaenuddin dan ibu Nurbaeti. Saat ini penulis, bertempat tinggal di desa kaili, kecamatan suli barat kabupaten luwu. Penulis pernah menempuh pendidikan dasar di SDN 16 kaili yang diselesaikan tahun 2014. Kemudian, ditahun yang sama menempuh pendidikan di SMPN satap kaili dan selesai tahun 2017. Kemudian, berikutnya ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 18 Luwu dan selesai tahun 2020. Saat ini, penulis menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Palopo, Program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Pada akhir studinya, penulis menulis skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga Kelas VII SMPN Satap Kaili Di Suli Barat Luwu.**

Alamat E-Mail Penulis: [fauzizort@gmail.com](mailto:fauzizort@gmail.com)

