

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangka Raya

¹Muhammad Wahid Majidi, ²Siti Norhidayah, ³Marhamah, ⁴Abdul Azis
^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
Email: wahidmajidi07@gmail.com

Article Info

Article history:

Received September 20, 2024
Revised September 26, 2024
Accepted September 29, 2024

Keywords:

Development, Learning Media, Digital Snakes and Ladders Game.

ABSTRACT

This research and development of learning media is based on the need for digital learning media which is still minimally used in PAI learning. The purpose of this research is to assess the feasibility of the media developed so that it can be implemented in the learning process of Islamic Religious Education in class VII of SMP NU Palangka Raya. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data was collected through observation, interviews, questionnaires and documentation. Research instruments to test the feasibility of media, namely media expert validation instruments, material expert validation instruments, teacher and student questionnaires. As for testing the feasibility of the media developed by researchers using a questionnaire technique containing a Likert scale. The results of this study indicate that the feasibility of media based on the results of media expert validation obtained a score of 95% with very good criteria. Meanwhile, the validation results from material experts obtained a score of 88.8% with very good criteria. Furthermore, the results of the teacher questionnaire obtained a score of 93.4% with very good criteria. While students' questionnaire results obtained a score of 74% with good criteria. In conclusion, digital snakes and ladders game learning media is very good and feasible to use in PAI learning in class VII SMP NU Palangka Raya.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 20, 2024
Revised September 26, 2024
Accepted September 29, 2024

Keywords:

Pengembangan, Media pembelajaran, Game ular tangga digital.

ABSTRACT

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini didasari oleh kebutuhan akan media pembelajaran digital yang masih minim digunakan pada pembelajaran PAI. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan agar dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP NU Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian untuk menguji kelayakan media, yaitu instrumen validasi ahli media, instrumen validasi ahli materi, angket guru dan siswa. Adapun untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan peneliti menggunakan teknik pengisian angket berisi skala likert. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh skor 95% dengan kriteria sangat baik. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi diperoleh skor 88,8% dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya, hasil angket guru diperoleh skor 93,4% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil angket siswa diperoleh skor 74% dengan kriteria baik. Kesimpulannya, media pembelajaran game ular tangga digital sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran PAI di kelas VII SMP NU Palangka Raya

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Siti Norhidayah

IAIN Palangka Raya

Email: sitinorhidayahs94p@gmail.com

Pendahuluan

Di era digital saat ini, pendidikan agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik yang beriman dan bertakwa, dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh (Wahyudi, 2023) bahwa pendidikan Islam perlu merumuskan kembali konsep pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Apabila generasi muda saat ini tidak terlepas dari teknologi digital, maka diperlukan pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang berbasis pada potensi serta karakteristik peserta didik, dengan memanfaatkan teknologi digital untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh (Hanifah Salsabila et al., 2023) yang menyatakan bahwa teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Pada proses pembelajaran PAI, tentunya seorang guru tidak hanya berfokus dalam menyampaikan materi agama, melainkan juga harus memprioritaskan upaya untuk memperhatikan nilai-nilai moral keagamaan peserta didik. Salah satu

langkah penting yang harus diambil adalah bahwa pendidik perlu mengikuti perkembangan teknologi dengan mengintegrasikan strategi dan metode yang tepat guna mengembangkan keterampilan peserta didik. Maka dari itu, penggunaan teknologi perlu diintegrasikan dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam.

Integrasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dapat dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Kehadiran media dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam memiliki arti yang cukup penting. Hal ini berkaitan dengan hasil pembelajaran PAI yang selama ini dianggap belum optimal. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya perhatian guru terhadap komponen lain yang mendukung proses pembelajaran, seperti metode pengajaran yang cenderung monoton, tanpa penggunaan media yang dapat memberikan ilustrasi lebih konkret terhadap materi yang disampaikan. Akibatnya, tujuan pembelajaran sering kali belum tercapai secara maksimal (Baihaqi et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis digital yang dapat mendukung proses pembelajaran PAI, sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat dan prestasi belajar peserta didik. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh (Adam, 2023) bahwa

penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat, motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Lebih lanjut, (Sulfiana et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran PAI, dapat menghidupkan suasana kelas, mempermudah guru dalam mengajarkan praktik, serta memfasilitasi penyampaian materi. Selain itu, media ini juga membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Maka dari itu, dalam pembelajaran pendidikan agama Islam diperlukan media pembelajarann berbasis digital yang dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari Sabtu, 31 Agustus 2024 bersama bapak NT selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMP NU Palangka Raya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih terbatas, padahal media pembelajaran berbasis digital diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama bagi peserta didik di kelas VII. Maka dari itu, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis game ular tangga digital pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP NU Palangka Raya yang berfokus pada materi bab 2 yang berjudul “Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt. Untuk Kebaikan Hidup”. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP NU Palangka Raya. Di samping itu, pengembangan media pembelajaran ini juga sebagai bentuk inovasi dan terobosan baru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar terus maju dan berkembang.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian (Nursafitri et al., 2023) yang

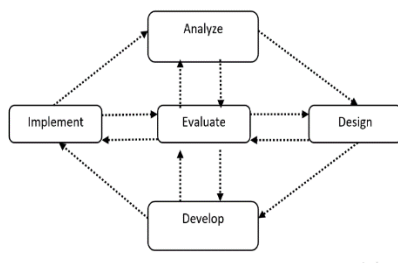
meneliti dan mengembangkan media ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur. Selanjutnya, (Nurhayati & Nurmunajat, 2023) juga meneliti dan mengembangkan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN Tempuran 4 Ngawi. Kemudian, penelitian serupa juga dilakukan oleh (Suparwati, 2017) yang meneliti dan mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran PAI model Borg & Gall. Dari ketiga penelitian tersebut terdapat persamaan dengan penelitian ini, yakni untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran PAI. Namun, terdapat perbedaan dalam konteks pengembangan media ular tangga yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini , yakni pengembangan media pembelajaran berbasis game ular tangga digital.

Adapun penelitian lainnya yang juga meneliti dan mengembangkan media pembelajaran ular tangga digital adalah penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni et al., 2023), (Dewi et al., 2023), (Rajab et al., 2023), (Sulhani et al., 2024) dan (Yanti et al., 2024). Namun, terdapat perbedaan dalam konteks pengembangan yang dilakukan, baik dari segi metode, materi maupun sasaran pengembangan. Pada penelitian ini, pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran tersebut berbentuk media pembelajaran berbasis game ular tangga digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui metode belajar sambil bermain. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan agar dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP NU Palangka Raya.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2023) metode penelitian dan pengembangan diartikan sebagai cara ilmiah dalam meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis game ular tangga digital pada materi asmaul husna SMP kelas VII.

Media pembelajaran berbasis game ular tangga digital yang dikembangkan peneliti menggunakan rancangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert Maribe dalam (Sugiyono, 2015) yang mengembangkan *Instructional Design (Desain Pembelajaran)* dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan dalam penelitian ADDIE, yaitu:



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Slamet, 2022)

Pada tahap pertama yaitu *analysis* yang dilakukan dengan mengidentifikasi masalah selama pembelajaran dan melakukan analisis terhadap kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan. Tahap kedua *design* dilakukan dengan merancang media yang akan dikembangkan. Selanjutnya, pada tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis game ular tangga digital. Pada tahap ini media yang dikembangkan diuji dengan validasi ahli media dan ahli materi. Kemudian, pada tahap *implementation* media pembelajaran

diterapkan pada keadaan nyata di kelas VII SMP NU Palangka Raya. Terakhir, tahap *evaluation* dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket dalam menguji kepraktisan dan efektifitas media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian untuk menguji kelayakan media, yaitu instrumen validasi ahli media, instrumen validasi ahli materi, angket guru dan siswa. Adapun untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan peneliti menggunakan teknik pengisian angket berisi skala likert. Berikut pedoman skala likert dalam penilaian lembar validasi produk.

Tabel 1. Pedoman skala likert untuk penilaian lembar validasi produk

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

Tabel 1 merupakan pedoman pemberian nilai yang mana akan mendapatkan hasil data yang dinilai oleh para ahli. Kemudian hasil validasi ahli terkait kevalidan media akan dianalisis menggunakan rumus persentase kevalidan dan kepraktisan berikut ini (Kurniawan et al., 2022):

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya, setelah data diperoleh maka akan dibuat menjadi data kualitatif yang mana dilakukan untuk mengetahui kriteria persentasi hasil validasi.

Tabel 2. Kriteria kategori kelayakan media (Kurniawan et al., 2022)

Interval %	Kriteria
$86 \leq N < 100$	Sangat Baik
$72 \leq N < 85$	Baik



$58 \leq N < 71$	Cukup
$44 \leq N < 57$	Kurang
$N \leq 44$	Sangat Kurang

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis game ular tangga digital pada materi bab dua yaitu “Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt. Untuk Kebaikan Hidup.” Media pembelajaran ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam menghafal dan memahami makna dari Asmaul Husna melalui permainan interaktif yang menyenangkan dan melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Berikut tahapan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

1. *Analysis*

Tahap *analysis* adalah tahapan awal dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis dari aspek kebutuhan siswa dan karakteristik siswa.

a. Analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada hari Sabtu, 31 Agustus 2024 dengan Bapak NT selaku guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP NU Palangka Raya menyatakan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran PAI. Padahal, siswa di kelas VII SMP memerlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian, sehingga mereka lebih

antusias dalam belajar. Di samping itu, pada materi bab dua yaitu “Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt. Untuk Kebaikan Hidup” siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat mendukung dan memudahkan mereka dalam memahami asmaul husna yang terdapat pada materi bab dua

Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis game ular tangga digital pada materi bab dua yaitu “Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt. Untuk Kebaikan Hidup” agar siswa dapat lebih aktif, semangat dan termotivasi untuk belajar, sehingga siswa dapat memahami materi asmaul husna.

b. Analisis karakteristik siswa

Pada tahap ini, analisis karakteristik siswa dilakukan melalui wawancara langsung dengan Bapak NT selaku guru PAI di kelas VII. Berdasarkan hasil wawancara pada hari Sabtu, 31 Agustus 2024 Bapak NT menyatakan bahwa siswa di kelas VII masih beradaptasi dengan lingkungan baru, setelah mereka lulus dari jenjang Sekolah Dasar (SD) maupun Madrasah Ibtidaiyah (MI). Sehingga, mereka masih dalam tahap penyesuaian diri. Pada umumnya karakteristik siswa sangat beragam, mulai dari yang aktif bergerak, senang bermain dan duduk diam saat belajar.

Maka dari itu, agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis game ular tangga digital yang menarik, menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses

pembelajaran. Sehingga, setiap siswa dapat belajar sambil bermain.

media pembelajaran berbasis game ular tangga digital.

2. Design

Pada tahap *design* peneliti merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan konsep game ular tangga digital. Tahap perancangan media mencakup beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu pembuatan desain media yang akan dikembangkan, menyusun materi, merancang konten media, membuat pertanyaan berbentuk essay, serta merancang elemen-elemen dalam setiap kotak papan permainan ular tangga yang berisi pertanyaan. Proses perancangan juga melibatkan pemilihan perangkat lunak dan aplikasi yang mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis game ular tangga digital. Adapun perangkat lunak yang peneliti gunakan dalam mengembangkan media ini adalah platform Canva.

3. Development

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai membuat media pembelajaran berbasis game ular tangga digital berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan platform Canva. Setelah itu, media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi ahli media terdapat beberapa penyesuaian yang dilakukan, seperti ketajaman warna, penambahan elemen ular tangga dan kearifan lokal pada *slide* tertentu. Sementara itu, hasil validasi materi juga dilakukan beberapa penyesuaian, seperti penambahan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Berikut tampilan

Tabel 3. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital

Tampilan Media		Keterangan
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	
		Ketajaman warna perlu disesuaikan
		Ketajaman warna perlu disesuaikan dan tambahkan fitur tujuan
		Integrasikan kearifan lokal Kalimantan Tengah ke dalam slide materi pelajaran
		Tambahkan lagi icon ular tangga
		Sesuaikan lagi warna setiap kotak dalam game ular tangganya

Pada tahap ini, peneliti juga melakukan validasi media pembelajaran kepada validasi ahli media dan validasi ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis game ular tangga digital agar dapat digunakan di kelas VII SMP NU Palangka Raya. Adapun hasil validasi ahli media dan ahli materi sebelum dan sesudah revisi sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Sebelum Revisi



No	Validator	Presentase Validasi	Kriteria
1.	Ahli Media	75%	Baik
2.	Ahli Materi	64,4%	Cukup

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Setelah Revisi

No	Validator	Presentase Validasi	Kriteria
1.	Ahli Media	95%	Sangat Baik
2.	Ahli Materi	88,8%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4 hasil validasi ahli media sebelum revisi diperoleh skor 74% yang menunjukkan kriteria “Baik” dan dapat diaplikasikan dengan revisi. Adapun revisi validasi media hanya dilakukan satu kali, yakni terdapat pada ketajaman warna, penambahan elemen ular tangga dan kearifan lokal pada *slide* tertentu. Setelah melakukan revisi total skor yang diperoleh sebesar 95% sebagaimana yang terdapat dalam tabel 5 menunjukkan kriteria “Sangat baik” dan dapat diaplikasikan tanpa revisi. Selanjutnya, berdasarkan hasil validasi ahli materi sebelum revisi diperoleh total skor sebesar 64,4% sebagaimana yang terdapat pada tabel 4 yang menunjukkan kriteria “Cukup” dan dapat diaplikasikan dengan revisi. Adapun untuk revisi validasi materi hanya dilakukan sebanyak satu kali. Revisi dilakukan pada bagian penyesuaian Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP) dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah melakukan revisi total skor yang diperoleh sebesar 88,8% sebagaimana yang terdapat dalam tabel 5 yang menunjukkan kriteria “Sangat baik” dan dapat diaplikasikan tanpa revisi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game ular tangga digital pada materi bab dua yaitu “Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt. Untuk Kebaikan Hidup” yang dikembangkan melalui

model ADDIE untuk siswa kelas VII di SMP NU Palangka Raya dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementation

Pada tahap *implementation*, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran berbasis game ular tangga digital pada siswa kelas VII di SMP NU Palangka Raya. Media pembelajaran ini diimplementasikan pada materi bab dua yaitu “Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt. Untuk Kebaikan Hidup.” Sebelum media diterapkan peneliti melakukan persiapan kepada guru dan peserta didik, pada persiapan tersebut peneliti menjelaskan secara ringkas bagaimana media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital bekerja dan berfungsi. Selama implementasi, siswa diminta untuk bermain game ular tangga digital dalam kelompok. Proses pembelajaran berjalan dengan baik, dan siswa menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran PAI. Setelah media diimplementasikan, peneliti membagikan angket respon untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak. Berikut hasil angket respon siswa.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

No	Responden	Persentase Validasi	Kriteria
1	Siswa	74%	Baik

Berdasarkan pada hasil presentase angket siswa, diperoleh skor 74% sebagaimana dalam tabel 6 yang menunjukkan kriteria “Baik”, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa memberikan respon baik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam pembelajaran PAI pada materi bab dua yaitu “Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt. Untuk Kebaikan Hidup” di kelas VII SMP NU Palangka Raya.



5. Evaluation

Tahapan terakhir adalah *evaluation*, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui angket yang melibatkan guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil angket respon siswa pada tabel 6 diperoleh skor 74% yang menunjukkan kategori “Baik”. Adapun hasil angket respon guru sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

No	Responden	Persentase Validasi	Kriteria
1.	Guru	93,4%	Sangat Baik

Dari hasil presentase angket respon guru, maka diperoleh skor 93,4% yang menunjukkan kriteria “Sangat baik”. Maka dari itu, berdasarkan hasil angket respon guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game ular tangga digital memperoleh respon sangat baik dari guru Pendidikan Agama Islam di SMP NU Palangka Raya. Selain itu, Bapak NT selaku guru Pendidikan Agama Islam menyatakan bahwa “Media yang digunakan sangat bagus, anak- anak senang dan antusias dalam belajar.” Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis game ular tangga digital didukung oleh Bapak NT selaku guru PAI di SMP NU Palangka Raya.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game ular tangga digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk materi bab dua yaitu “Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt. Untuk Kebaikan Hidup” di kelas VII SMP NU

Palangka Raya yang layak diterapkan dalam pembelajaran. Setelah melalui prosedur pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) media pembelajaran dinyatakan dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini menunjukkan pengembangan metode ADDIE yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan.

Kelayakan media pembelajaran ular tangga ini juga diperkuat dengan beberapa penelitian terdahulu yang telah mengembangkan media pembelajaran ular tangga. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rajab et al., (2023) dimana dalam penelitiannya dihasilkan media pembelajaran ular tangga dengan hasil validasi media sebesar 87% dan validasi materi sebesar 92,3% yang artinya media tersebut memiliki kriteria sangat layak untuk diuji cobakan. Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Nursafitri et al., (2023) dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga bahwa mendapatkan hasil validasi ahli media 88,75 dan dari ahli materi mendapatkan nilai 83,33 maka hasil tersebut menunjukkan kriteria layak untuk diuji cobakan. Sari et al., (2021) juga memperkuat kelayakan media ular tangga ini dimana dalam penelitian tersebut mendapatkan validasi dari ahli media sebesar 96,67% dan dari ahli materi sebanyak 97,50% maka hasil validasi ini menunjukkan kriteria sangat layak untuk diuji cobakan.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga layak digunakan dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hal ini dikarenakan media permainan ular tangga adalah alat pembelajaran yang dirancang untuk memadukan aspek bermain dengan pembelajaran, media ini sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai

aktivitas bermain. Dalam media ini, permainan ular tangga dilengkapi dengan soal-soal yang harus dijawab oleh pemain saat mendarat di setiap petak. Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa merasa lebih menikmati proses belajar dan termotivasi untuk belajar. Dengan menggunakan media permainan ular tangga, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Afifah & Hartatik, 2019). Di samping itu, media pembelajaran ular tangga juga memiliki beberapa keunggulan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Wati, (2021) bahwa media ular tangga mempunyai keunggulan yaitu: (1) siswa dapat belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar secara individu, melainkan dalam kelompok, (3) proses belajar menjadi lebih mudah karena adanya bantuan gambar dalam permainan, dan (4) pembuatan media pembelajaran ini tidak memerlukan biaya yang tinggi. Senada dengan pernyataan tersebut, menurut Khayatun dalam (Ariyanto et al., 2020) menyatakan bahwa kelebihan media pembelajaran ular tangga, yaitu: 1) Penggunaan teknik permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat diterapkan karena aktivitas ini menyenangkan, sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar sambil bermain; 2) Permainan ular tangga juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; 3) Ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan; 4) Secara tidak langsung, permainan ini mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah-masalah sederhana; 5) Melalui permainan ular tangga, siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran; 6) Permainan ini juga dapat menjadi stimulasi bagi perkembangan pengetahuan bahasa dan sosial siswa. Pernyataan tersebut juga diperkuat dari penelitian Marcela et al., (2022) bahwa media permainan ular tangga tersebut memiliki kelebihan seperti menarik dan memotivasi siswa untuk lebih semangat

belajar. Media ini memudahkan siswa dalam belajar karena latar belakang dan tulisan yang digunakan jelas dan mudah dipahami. Selain itu, permainan ini juga melatih kedisiplinan siswa, mengajarkan mereka untuk mematuhi peraturan, dan membuat mereka merasa senang serta tertantang saat belajar sambil bermain. Lebih lanjut, (Yudiyanto et al., 2022) juga menyatakan bahwa kelebihan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terletak pada sifatnya yang menyenangkan dan menghibur, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran serta pemberian umpan balik secara langsung. Selain itu, permainan ini juga berperan dalam menumbuhkan sikap jujur dan disiplin pada peserta didik selama berlangsungnya kegiatan.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game ular tangga digital yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi media yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berikut dokumentasi penerapan media pembelajaran berbasis game ular tangga digital di kelas VII SMP NU Palangka Raya



Gambar 2. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital

Berdasarkan uji coba yang telah peneliti lakukan pada hari Kamis, 12 September 2024 sebagaimana yang terdapat pada gambar 1 penerapan media pembelajaran berbasis game ular tangga

digital direspon baik oleh peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti telah layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP NU Palangka Raya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis game ular tangga digital dilihat dari hasil validasi ahli media setelah revisi memperoleh skor 95% yang menunjukkan kriteria “Sangat baik” sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sementara itu, dari hasil validasi ahli materi setelah revisi memperoleh skor 88,8% yang menunjukkan kriteria “Sangat baik” sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Media pembelajaran berbasis game ular tangga digital juga dinyatakan sangat baik berdasarkan hasil angket respon guru dengan perolehan skor 93,4%. Sedangkan dari hasil angket respon siswa diperoleh skor 74% yang menunjukkan kriteria baik. Dari hasil validasi ahli media, ahli materi, angket guru dan angket siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game ular tangga digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi bab dua yaitu “Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt. Untuk Kebaikan Hidup” sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VII di SMP NU Palangka Raya.

Daftar Pustaka

Adam, A. (2023). Integrasi Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Amanah Ilmu*, 3(1), 13–23. <https://journal.iain-ternate.ac.id/index.php/amanah->

[ilmu/article/view/990](https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035)

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v8i1.3976>
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 85–99. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>
- Baihaqi, A., Mufarroha, A., & Imani, A. I. T. (2020). Youtube Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Di SMK Nurul Yaqin Sampang. *EDUSIANA : Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 07(01), 74–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.47077/edusiana.v7i1.19>
- Dewi, P., MZ, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1953–1964. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>
- Hanifah Salsabila, U., Shidqi Aghnia, M., Sholihin, A., & Pratiwi, A. (2023). Dinamika Teknologi dalam



- Pendidikan Agama Islam. *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 01–05.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30599/jpia.v10i1.1912>
- Kurniawan, A., Febrianti, A. N., Hardianti, T., Ichsan, Desy, Risan, R., Sari, D. M. M., Situpo, J. W., Dewi, R. S., Sianipar, D., Fitriyah, L. A., Zulkarnaini, Jalal, N. M., Hasriani, & Hasyim, F. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Nurhayati, F., & Nurmunajat. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poin Bepama Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN Tempuran 4 Ngawi. *Proceeding Annual Conference on Islamic Religious Education.*, 3(1), 1021–1032.
<http://acied.ppaiindonesia.org/index.php/acied/article/view/192/171>
- Nursafitri, L., Fanny, A. M., Hermanto, M. H., Irsyadi, I., Halimah, A. N., & Hidayah, S. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 90–101.
<https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Pembelajaran Tematik Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1215–1226.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Sari, D. P. P., Murtono, M., & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1.
<https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1305>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian&Pengembangan Research and Development* (S. Y. Suryandari (ed.)). Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulfiana, A. R., Nurdin, N., & Anirah, A. (2024). Penggunaan Media Berbasis Digital pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0*, 3(1), 203–206.
<https://uindatokaramapress.uindatokarama.ac.id/index.php/kiiies50/article/view/3229>
- Sulhani, S. A., Saputra, H. H., & Astria, F. P. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Ampenan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 413–446.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14555>
- Suparwati, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran PAI Model Borg & Gall*. Universitas Negeri Jakarta.
- Wahyudi, T. (2023). Membangun Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era revolusi Industri 4 . 0 dan Society 5 . 0. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 20(1), 148–159.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i1.670>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal*



Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
2(1), 68–73.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>

- Yanti, A. Z. E., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Digital Berbasis Qr- Code Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 1086–1094.
<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/5603>
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., Ramdani, P., & Masripah, I. (2022). Penerapan permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Murabbi*, 1(1), 1–13.
<https://doi.org/https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>