



**MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)
BERBASIS PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV MIN 2 KOTA SAWAHLUNTO**

TESIS

*Diajukan kepada Program Pascasarjana Universitas
Muhammadiyah Sumatera Barat Guna Melengkapi Syarat dalam
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)*

Oleh:

Endriyanis

NIM 21010115

Pembimbing

Dr. Riki Saputra, MA (Pembimbing I)

Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.I (Pembimbing II)

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT

1445 H/2023 M

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endriyanis
NIM : 21010115
Tempat/Tanggal Lahir : Talago Gunung / 10 Mei 1980
Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil (PNS)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul “**Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto**” benar-benar karya sendiri kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila di kemudian hari terdapat di dalamnya kekeliruan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan seperlunya.

Padang, 10 Juni 2023

Saya yang menyatakan,

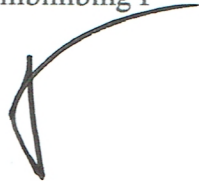


Endriyanis

NIM. 21010115

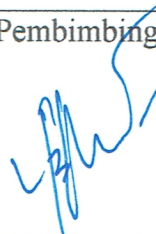
**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS**

Pembimbing I




DR. Riki Saputra, MA
Padang, Juni 2023

Pembimbing II



Dr. Sri Wahyuni, M. Pd.I
Padang, Juni 2023

Mengetahui,
Ketua Prodi



Dr. Julhadi, MA
Padang, Juni 2023

Nama : Endriyanis
NIM : 21010115
Judul Tesis : Model Pembelajaran SKI Berbasis Permainan Ular Tangga
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2
Kota Sawahlunto

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat
Telah Melaksanakan Ujian Tesis Pada:

Hari : Kamis/03 Agustus 2023
Pukul : 11.00 – 12.30 WIB
Tempat : Ruang Seminar Pascasarjana UM Sumatera Barat

Terhadap Mahasiswa:

Nama : Endriyanis
NIM : 21010115
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto

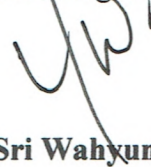
Sesuai dengan hasil rapat Tim Penguji Tesis yang bersangkutan dinyatakan Lulus
dengan nilai **86,75** (angka) atau **A** (huruf)

Pembimbing I/Ketua



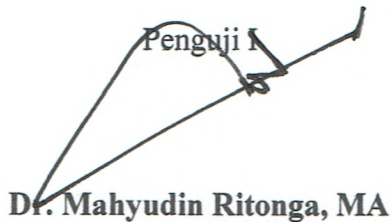
Dr. Riki Saputra, MA

Pembimbing II/Sekretaris



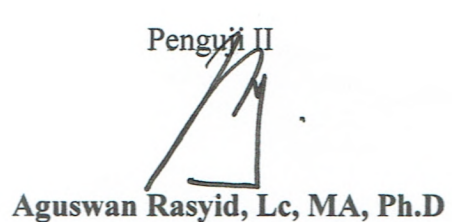
Dr. Sri Wahyuni, M. Pd.I

Penguji I



Dr. Mahyudin Ritonga, MA

Penguji II



Aguswan Rasyid, Lc, MA, Ph.D

Mengetahui,

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Mahyudin Ritonga, MA

ABSTRACT

Endriyanis, NIM. 21010115,, “SKI Learning Model Based on Snakes and Ladders Game to Improve Student Learning Outcomes in Class IV MIN 2 City”

This thesis research departs from the problem that learning Islamic Cultural History in class IV MIN 2 Sawahlunto City feels boring to students. This has an impact on the low learning outcomes of students. Therefore, researchers developed learning media snakes and ladders so that learning is not boring. This study aims to determine the results of media development at the definition stage, design stage, and development stage. This research uses a qualitative approach in the form of descriptive. Data collection methods are observation, interviews and documentation. The data analysis technique uses an interactive analysis model which includes four components, namely data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions.

This study aims to reveal the implementation of class IV SKI learning at MIN 2 Sawahlunto City after using snakes and ladders media and also to find out the results of media development at the definition stage, design stage, and development stage. This research is a Research and Development (R&D) study. The development model that researchers use is the 4D development model. The stages of research using this 4D model are Define, Design, Development, and Dissemination. However, this research only reached the develop stage. Products that have been developed are then subjected to validation and practicalization tests. The instrument used to collect data is a questionnaire. The data obtained was then analyzed to determine its validity and practicality.

The results of the needs analysis show that students and teachers need media in SKI learning. The results of the validation and practicalization show that the product is included in the very valid category with an average of 85.67%. While the product practicality results are very practical with an average of 90.78% obtained from the results of the student response questionnaire analysis. The results of product effectiveness are said to be very effective with an average value of 87.50 which indicates an increase in learning outcomes after using snakes and ladders media.

Keywords: media snakes and ladders, history of Islamic culture

ABSTRAK

Endriyanis, NIM. 21010115, “*Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto*”.

Penelitian tesis ini bertolak dari permasalahan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto terasa membosankan oleh peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga agar pembelajaran tidak membosankan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pelaksanaan pembelajaran SKI kelas IV di MIN 2 Kota Sawahlunto setelah menggunakan media ular tangga dan juga untuk mengetahui hasil pengembangan media pada tahap pendefinisian, tahap desain, dan tahap pengembangan. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model pengembangan 4D. Tahapan penelitian menggunakan model 4D ini adalah Define, Design, Development, dan Dissemination. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahapan develop saja. Produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi dan praktikalisasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Data yang didapat kemudian dianalisis untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisannya.

Hasil analisa kebutuhan menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan media pada pembelajaran SKI. Hasil validasi dan praktikalisasi menunjukkan bahwa produk termasuk kategori sangat valid dengan rata-rata 85,67%. Sedangkan hasil praktikalitas produk sangat praktis dengan rata-rata 90,78% yang didapatkan dari hasil analisa angket respon peserta didik. Hasil efektivitas produk dikatakan sangat efektif digunakan dengan rata-rata nilai 87,50 yang menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media ular tangga.

Kata Kunci : media ular tangga, sejarah kebudayaan Islam

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah menurunkan Alquran sebagai petunjuk bagi manusia serta ketenangan yang nyata. Tiada Tuhan selain Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW, utusanNya, Rahmat dan KeselamatanNya semoga senantiasa diberikan kepada kekasihNya, Muhammad SAW, putra Abdulloh, kepada keluarga, sahabat serta orang-orang yang mengikutinya. Atas Rahmat dan KaruniaNya jugalah penulis bisa menyusun dan menyelesaikan tesis yang berjudul *“Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto”* dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Riki Saputra, MA selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat serta seluruh civitas akademika yang sudah turut membantu terselenggaranya Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
2. Bapak Dr. Mahyudin Ritonga, MA selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, para dosen dan civitas akademika yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu pada institusi ini.
3. Bapak Dr, Julhadi, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Bapak DR. Riki Saputra, MA selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Dr. Sri Wahyuni, M. Pd.I selaku Dosen Pembimbing II yang sudah meluangkan waktu serta mencurahkan pikiran dan tenaga dalam membimbing, mengarahkan dan memberikan masukan yang berguna kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak Dr. Mahyudin Ritonga, MA selaku Dosen Penguji I Tesis dan Bapak

Aguswan Rasyid, Lc, MA, Ph. D selaku Dosen Penguji II Tesis yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis untuk menyelesaikan tesis ini.

6. Bapak H. Dedi Wandra, S.Ag, MA selaku Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Sawahlunto yang sudah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis agar menyelesaikan Pendidikan S2 Pascasarjana di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
7. Keluarga besar MIN 2 Kota Sawahlunto yang selalu memberikan semangat dan dukungannya kepada penulis.
8. Suami tercinta Yulfizar.S dan anak-anak tersayang Muhammad Fairuz Qolbi, Anindya Fauziah Qolbi, dan Arkhan Nuriel Qolbi serta ayahanda tercinta Nasehat (Alm) dan ibunda Ramaida, adik-adikku tersayang dan juga keluarga besarku yang memberikan doa dan dukungan baik moral maupun materiil sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Teman-teman Pasca Sarjana Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan semangat dan dukungan. dan semua pihak yang telah memberikan bantuan baik mental maupun spiritual yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dalam pembuatan laporan tesis ini masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan oleh penulis. Dan harapan dari penulis adalah bahwa semoga tesis ini dapat memberi manfaat kepada pembaca pada umumnya, serta pihak-pihak lain yang terkait dan dapat bermanfaat bagi penulis khususnya.

Padang, 10 Juni 2023

Penulis



Endriyanis

NIM 21010115

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan Transliterasinya dengan huruf lain.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	bā`	B	Be
ت	tā`	t	te
ث	śā	ś	es (dengan titik di atasnya)
ج	jīm	j	je
ح	hā`	h	ha(dengan titik di bawahnya)
خ	khā`	kh	ka dan kha
د	dal	d	de
ذ	zal	z	zet (dengan titik di atasnya)
ر	rā`	r	er
ز	zai	z	zet
س	sīn	s	es
ش	syīn	sy	es dan ye
ص	śād	ś	es (dengan titik di bawahnya)
ض	dād	d	de (dengan titik di bawahnya)
ط	ṭā`	ṭ	te (dengan titik di bawahnya)
ظ	zā`	z	zet (dengan titik di bawahnya)
ع	‘ain	...‘...	koma terbalik (di atas)
غ	gain	g	ge
ف	fā`	f	ef
ق	qāf	q	qi
ك	kāf	k	ka
ل	lām	l	el

م	mīm	m	em
ن	nūn	n	en
و	wāwu	w	we
هـ	hā`	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof, tetapi lambang ini tidak dipergunakan untuk hamzah di awal kata
ي	yā`	y	ye

B. Vokal

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

1. Vokal Tunggal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	Fathah	a	a
	Kasrah	i	i
	Dammah	u	u

Contoh :

كَتَبَ – kataba يَذْهَبُ – yazhabu

فَعَلَ – fa'ala سُئِلَ – su'ila

ذُكِرَ – zukira

2. Vokal Rangkap

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

Tanda dan Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
	Fathah dan Ya	ai	a dan i
	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ – kaifa

هَؤُلَ – haula

C. Maddah

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

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
	Dammah dan Wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

قَالَ – qāla

قِيلَ – qīla

رَمَى – ramā

يَقُولُ – yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua:

- a. Ta marbutah hidup

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah /t/.

- b. Ta marbutah mati

Ta marbutah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

- c. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةٌ - raudah al-aṭfāl

الأَطْفَالُ - raudatul aṭfāl

الْمَدِينَةُ - al-Madīnah al-Munawwarah

الْمُنَوَّرَةُ - al-Madīnatul-Munawwarah

طَلْحَةُ - talhah

E. Syaddah

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid. Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

رَبَّنَا – rabbanā

نَزَّلَ – nazzala

الْبِرِّ – al-birr

الْحَجِّ – al-hajju

نُعَمَّ – nu''ima

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ال . Namun, dalam transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

1. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti huruf syamsiah maupun huruf qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung/hubung.

Contoh:

الرَّجُلُ – ar-rajulu

السَّيِّدَةُ – as-sayyidatu

الشَّمْسُ – asy-syamsu

الْقَلَمُ – al-qalamu

الْبَدِيعُ – al-badī'u

الْجَلَالُ – al-jalālu

G. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

a. Hamzah di awal:

أُمِرْتُ – umirtu

أَكَلَ – akala

b. Hamzah di tengah:

تَأْخُذُونَ – ta'khuḏūna

تَأْكُلُونَ – ta'kulūna

c. Hamzah di akhir:

شَيْءٍ – syai'un

النَّوْءُ – an-nau'u

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara; bisa dipisah per kata dan bisa pula dirangkaikan.

Contoh :

وَإِنَّ اللَّهَ لَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ - Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn
- Wa innallāha lahuwa khairur-rāziqīn

فَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ - Fa aufū al-kaila wa al-mīzāna
- Fa aufū-lkaila wa-lmīzāna

بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَهَا وَمُرْسَاهَا - Bismillāhi majrēhā wa mursāhā

وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ - Wa lillāhi alā an-nāsi hijju al-baiti
manistatā'a ilaihi sabilā
مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا - Wa lillāhi alan-nāsi hijjul-baiti
manistatā'a ilaihi sabilā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - Wa mā Muhammadun illā rasūl.

إِنَّ أَوَّلَ بَيْتٍ وُضِعَ لِلنَّاسِ
لَلَّذِي بِبَكَّةَ مُبَارَكًا

- Inna awwala baitin wudi'a lin-nāsi
lallażī bi Bakkata mubārakan

شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنزِلَ
فِيهِ الْقُرْآنُ

- Syahru Ramadāna al-lażī unzila fīhi
al-Qur'ānu.

وَلَقَدْ رَأَاهُ بِالْأُفُقِ الْمُبِينِ - Wa laqad ra'āhu bil-ufuqil-mubin

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ - Al-hamdu lillāhi rabbil-'ālamīna.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penyuylisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

نَصْرٌ مِنَ اللَّهِ وَفَتْحٌ قَرِيبٌ - Nasrum minallāhi wa fathun qarib.

لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا

- Lillāhi al-amru jamī'an
- Lillāhilamru jamī'an

وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ - Wallāhu bikulli syai'in 'alīmun.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS/PENELITIAN	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Penelitian	9

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka	11
1. Pengembangan Media Pembelajaran	11
a. Media Pembelajaran	11
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	15
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	16
d. Pemanfaatan Media Pembelajaran	18
e. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran	22
f. Aspek-Aspek Pengembangan Media Pembelajaran	23
2. Permainan Ular Tangga	27

a.	Pengertian Permainan Ular Tangga	27
b.	Sejarah Permainan Ular Tangga	28
c.	Karakteristik Permainan Ular Tangga	28
d.	Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga	29
e.	Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran SKI	33
f.	Manfaat Media Ular Tangga dalam Pembelajaran	34
3.	Hasil Belajar	35
a.	Pengertian Hasil Belajar	35
b.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	37
c.	Manfaat Hasil Belajar	38
4.	Materi SKI Tentang Hijrah Nabi Muhammad SAW	39
B.	Hasil Penelitian Relevan	44

BAB III. METODE PENGEMBANGAN

A.	Tempat dan Waktu Penelitian	48
B.	Metode Penulisan	48
C.	Subjek Penelitian	49
D.	Jenis dan Model Pengembangan	49
E.	Prosedur Pengembangan	51
F.	Instrumen Pengumpulan Data	56
G.	Teknik Pengumpulan Data	56
H.	Teknik Analisis Data	57

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Pengembangan	61
1.	Tahap <i>Define</i> (Pendefenisian)	61
2.	Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	67
3.	Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan).....	71
a.	Tahap Validasi	67
b.	Tahap Praktikalitas	79
c.	Tahap Efektivitas	83
B.	Pembahasan	87
a.	Pelaksanaan Pembelajaran SKI di MIN 2 Kota Sawahlunto	87

b. Validitas Produk	97
c. Praktikalitas Produk	100
d. Efektivitas Produk	101
e. Kualitas Produk	105

BAB V. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan.....	106
B. Saran	107

DAFTAR PUSTAKA 108

LAMPIRAN 112

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SK KD SKI Kelas IV Semester Genap	42
Tabel 3.1. Kategori Validitas Media	57
Tabel 3.2. Kategori Praktikalitas Media.....	58
Tabel 3.3 Kriteria Pemahaman Peserta didik	59
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Peserta Didik.....	60
Tabel 4.1. Analisis Kompetensi Materi SKI Kelas IV Semester Genap	64
Tabel 4.2 Gambaran <i>Design</i> Media Ular Tangga SKI	68
Tabel 4.3 Hasil Validasi Angket Lembar Validasi Pakar Media	72
Tabel 4.4 Hasil Validasi Angket Lembar Validasi Pakar Materi.....	73
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ular Tangga Dari Pakar Media.....	74
Tabel 4.6 Saran-Saran Validasi Ular Tangga Dari Pakar Media	75
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ular Tangga Dari Pakar Materi	77
Tabel 4.8 Hasil Validasi Lembar Praktikalitas Media Peserta Didik.....	77
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Praktikalitas Media Oleh Peserta Didik	79
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Guru Setelah Menggunakan Media Ular Tangga ..	81
Tabel 4.11 Hasil Belajar Materi SKI Peserta Didik Selama Dua Kali Ulangan Harian	83
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk	87
Tabel 4.13 Hasil Uji-t.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran	12
Gambar 2.2 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	13
Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Media	55
Gambar 4.1 Pembagian kelompok peserta didik.....	92
Gambar 4.2 Pengenalan dan pembagian papan permainan ular tangga kepada setiap perwakilan kelompok	92
Gambar 4.3 Guru memberikan panduan bermain kepada masing-masing kelompok	93
Gambar 4.4 Guru mengamati proses bermain ular tangga pada setiap kelompok dengan sesekali mengajukan pertanyaan	93
Gambar 4.5 Salah satu peserta didik yang mendapatkan kartu pelanggaran ...	94
Gambar 4.6 Peserta didik yang mendapatkan kartu soal.....	94
Gambar 4.7 Peserta didik membaca kartu soal	95
Gambar 4.8 Peserta didik yang lain mencocokkan jawaban menggunakan kartu jawaban	95
Gambar 4.9 Antusiasme peserta didik ketika memainkan ular tangga	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Sehingga kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari faktor pendidik, karena pendidikan mempunyai peranan penting dalam usaha meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang merupakan unsur penting dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 disebutkan bahwa tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab¹. Oleh karena itu, salah satu usaha dalam rangka mencapai tujuan pendidikan tersebut, maka penyelenggara pendidikan perlu disesuaikan dengan pembangunan dan perubahan masyarakat yang sedang membangun.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal satu-satunya yang diselenggarakan pemerintah memegang peranan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui interaksi dalam proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan secara sadar, sistematis dan terarah menuju ke arah perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan yang diharapkan. Perubahan tingkah laku ini peserta didik ini terlihat dari tiga aspek kompetensi yaitu dari segi kognitif (keilmuan), afektif (sikap) dan psikomotor (gerakan visualisasinya).

Pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar. Pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.

kegiatan pokok. *Pertama*, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. *Kedua*, bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Dengan demikian makna pembelajaran merupakan kondisi eksternal kegiatan belajar yang antara lain dilakukan oleh guru dalam mengkondisikan seseorang untuk belajar.²

Pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan”. Pembelajaran dapat juga dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dalam Islam, pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat penting dalam proses pembentukan karakter terutama akhlak. Allah SWT memerintahkan umat Nabi Muhammad SAW menuju ke jalan yang benar dengan cara yang baik sesuai dengan tuntutan Islam. Siapa pun yang ingin berilmu, raihlah pendidikan dengan benar, bijak, dan dengan pengajaran yang baik. Sesuai dengan firman Allah dalam Surat An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُم بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ



Artinya: “serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.

Unsur-unsur yang terdapat dalam proses pembelajaran salah satunya adalah seorang guru. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta

² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Rosada, 2016). Cetakan ke-5 hal.4-5

didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Sebagai seorang guru harus memiliki kompetensi untuk melaksanakan tugas mengajar dengan baik salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar proses belajar lebih efektif dan menarik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat belajar mengajar sedang berlangsung. Seharusnya setiap guru memiliki kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran dengan baik, tetapi pada kenyataannya tidak semua guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik, sehingga proses belajar mengajar masih bersifat konvensional.

Namun, permasalahan yang terjadi di lapangan berdasarkan hasil observasi di MIN 2 Kota Sawahlunto menunjukkan hasil bahwa hasil dan minat belajar peserta didik sangat rendah, karena proses pembelajaran sangat monoton. Dari hasil observasi yang dilakukan penulis, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran siswa sering kali keluar permisi, jika guru sudah tampak masuk kelas ada juga sebagian siswa yang belum masuk kelas, selain itu ketika proses pembelajaran siswa sering sekali kelihatan ingin cepat keluar kelas karena keadaan kelas yang cukup membosankan³. Tentunya bagi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah seperti ini sangat tidak menarik bagi mereka. Karena di usia mereka itu masih belum bisa belajar tanpa adanya media yang menarik perhatiannya. Hal ini tentunya berdampak pada hasil belajar peserta didik tersebut. Disamping itu, pembelajaran pada saat ini dituntut mampu membentuk karakter pada peserta didik, namun faktanya di MIN 2 Kota Sawahlunto karakter peserta didik masih kurang dari apa yang diharapkan.

Akibat yang ditimbulkan dari pembelajaran yang monoton ini adalah timbulnya sikap tidak jujur dari peserta didik. Contohnya, ada peserta didik yang mengatakan tidak mengerjakan tugas dikarenakan tidak paham terhadap materi yang disampaikan. Padahal mereka sebenarnya merasa bosan karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja ketika menerangkan pelajaran. Atau ada juga peserta didik yang tidak masuk ke dalam kelas dengan alasan sakit, namun setelah ditelusuri lebih dalam lagi ternyata disebabkan bosan di dalam kelas. Setelah ditanyai lebih lanjut, mereka terpaksa berbohong karena mereka merasa tidak menarik di dalam kelas. Mereka merasa jenuh dan bosan guru tidak memiliki kreatifitas atau

³ Hasil observasi di MIN 2 Kota Sawahlunto pada hari Rabu tanggal 15 Juni 2022.

inovasi dalam mengajarkan materi. Seperti menggunakan metode yang menantang dan media pembelajaran yang dapat menarik minat mereka belajar. Akibat terbesarnya adalah, mulai menipisnya sikap jujur peserta didik, sehingga pada saat ujian anak-anak tidak ketakutan lagi untuk mencontek, begitu juga pada saat diberikan tugas ataupun pekerjaan rumah, peserta didik lebih suka menyalin hasil kerja temannya dibandingkan menyelesaikan tugas tersebut sendiri.

Dengan kata lain masih terdapat permasalahan dalam proses kegiatan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di dalam kelas. Penulis menduga bahwasanya permasalahan itu timbul akibat beberapa hal. Pertama, rendahnya hasil dan minat belajar peserta didik untuk mempelajari SKI khususnya minat untuk membaca dan mengulang pelajaran. Hal ini dikarenakan isi atau materi ajar terkesan ada ketidakseimbangan antara kebutuhan peserta didik dengan perkembangan zaman dan bahasa yang digunakan masih bersifat baku sehingga sulit untuk dipahami. Kedua, kurang bervariasinya strategi atau metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi SKI, sehingga terkesan monoton dan peserta didik kurang berpengalaman dalam menggali materi. Ketiga, rendahnya pemahaman peserta didik dalam setiap topik pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta didik hanya diberi materi saja, tanpa memperlihatkan fakta-fakta atau pengalaman belajar langsung disetiap topik pembelajaran. Selain itu, yang keempat adalah guru kurang dapat memanfaatkan penggunaan media dalam pembelajaran. Padahal, saat ini begitu banyaknya contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Terlebih lagi pembelajaran SKI, yang sangat menuntut guru untuk dapat lebih berkreasi dalam menyajikan materi. Tidak cukup dengan bercerita saja, namun juga harus ada hal lain yang dapat disajikan agar lebih menarik. Hal ini disebabkan karena karakteristik materi SKI merupakan materi sejarah atau kejadian masa silam yang syarat dengan alur cerita. Materi SKI ini akan lebih menarik jika ditampilkan menggunakan media. Seperti, media presentasi, tayangan video atau *role playing*. Secara tidak langsung, masalah ini dapat menyebabkan merosotnya karakteristik peserta didik khususnya dalam pengamalan sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari.

Agar permasalahan-permasalahan tersebut bisa terselesaikan maka seorang peserta didik harus berperan aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan peserta didik berperan aktif, maka akan bisa mencerna dan menghayati sendiri materi yang diberikan oleh guru. Tidak hanya itu untuk mencapai tujuan belajar khususnya

pelajaran SKI, peserta didik tidak hanya menerima materi kemudian melupakan begitu saja. Hal ini mengakibatkan belum tercapainya tujuan belajar yang ditetapkan. Keadaan seperti ini sangat diperlukan pemikiran guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menemukan gagasan atau ide terbaru baik dalam strategi pembelajaran, media pembelajaran, sumber ataupun bahan ajar yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sehingga proses kegiatan belajar mengajar tetap berjalan dengan baik.

Hal ini senada dengan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik. Guru harus mampu menguasai proses pembelajaran artinya guru menguasai strategi pembelajaran dan mampu membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Prameswari berpendapat bahwa pendidik (guru dan dosen) dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran sendiri.⁴ Media yang digunakan dapat dipilih sesuai karakter peserta didik sehingga mampu memberikan semangat dalam belajar.

Media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan belum banyak dijumpai di sekolah. Salah satu upaya menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan untuk peserta didik MI adalah dengan mengajak peserta didik bermain sambil belajar. Dalam bermain juga terjadi proses belajar, sehingga dari bermain ini peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.⁵ Problematika yang terjadi di MIN 2 Kota Sawahlunto yakni peserta didik merasa jenuh dengan metode yang hanya cenderung ceramah saja dan sarana prasarana yang belum merata di tiap kelas ditambah lagi pelatihan penerapan kurikulum 2013 yang minim dilakukan di kelas.

Salah satu aspek penilaian dalam Kurikulum 2013 adalah aspek keterampilan. Dalam penulisan ini peserta didik MIN 2 di Kecamatan Talawi masih minim kreativitas dalam pembelajaran SKI. Hal ini disebabkan karena guru lebih aktif di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan media pembelajaran LKS. Hal ini bisa mengurangi kreativitas peserta didik dalam berekspresi, karena materi SKI lebih kepada menghafal yang mana peserta didik dituntut untuk

⁴ Prameswari, *Media Ular Tangga*, Pendidikan PKN SD, Strategi Pembelajaran, Kemampuan Kognitif Mahapeserta didik, Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD),2 (1), hal.9-17

⁵ Purwanto, *Psikologi Pendidikan*,(Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2010)

memahami materi dengan cara yang bermacam-macam sesuai minat para peserta didik. Pada saat pembelajaran guru masih menjelaskan materi dengan buku seadanya tanpa menggunakan fasilitas yang tersedia, ada pula guru yang sudah menggunakan slide *powerpoint*, berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru SKI, guru menganggap buku dan slide *powerpoint* merupakan media yang paling mudah dalam penggunaannya, gurupun juga merasa bahwa media yang digunakan masih belum dapat meningkatkan motivasi peserta didik, hal ini dirasakan ketika guru mengajar di kelas, masih dijumpai adanya peserta didik yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan partisipasi peserta didik di kelas yang masih rendah⁶.

Dari paparan di atas penulis mengajukan salah satu dari sekian media pembelajaran yaitu media ular tangga dalam menunjang kreativitas peserta didik. Dari hasil pengamatan, penulis melihat bahwa permainan ular tangga ini merupakan permainan yang favorit di kalangan usia anak-anak. Banyak peserta didik di jam istirahat sering bermain ular tangga walaupun bel masuk sudah berbunyi mereka masih asyik bermain. Oleh karena itu, penulis tertarik menjadikan permainan ular tangga ini menjadi sebuah media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ular tangga termasuk media visual karena melibatkan indera penglihatan dalam menggunakan media tersebut dan disebut media grafik karena media ular tangga disajikan dalam bentuk gambar. Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering digunakan oleh anak-anak.

Media pembelajaran permainan seperti ular tangga dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif peserta didik untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak, (7) permainan ini dapat melatih sikap jujur pada peserta didik karena permainan ini menuntut kejujuran dari pemainnya.

Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerjasama serta melatih anak untuk bertindak sportif. Permainan ular tangga

⁶ Wawancara dengan Guru SKI MIN 2 Kota Sawahlunto tanggal 2 Januari 2023.

merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerjasama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak.⁷

Media ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV MI sebagai insan visual untuk menyerap informasi dengan bantuan gambar pada setiap pertanyaannya dan mengandalkan kemampuan visualnya untuk memperoleh informasi. Gambar dalam media ini untuk menarik perhatian peserta didik dan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Seperti halnya media yang lain, maka media ular tangga juga memiliki beberapa kelebihan, antara lain: a) gambar bidak yang di pindah-pindahkan dapat menarik perhatian peserta didik, peserta didik dapat berperan aktif untuk memindahkan objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik. b) pembelajaran dapat diatur sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupun secara kelompok. Dalam pembelajaran berkelompok peserta didik dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Dari problematika yang penulis temukan dalam dunia pendidikan, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah, salah satu masalah yang sebenarnya bukan masalah sepele adalah peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang tidak membuat mereka jenuh. Namun sebaliknya, para peserta didik menginginkan guru menggunakan media agar mereka dapat menyerap materi pembelajaran khususnya materi SKI yang menyenangkan dan juga dapat menumbuhkan kreativitas dalam memahami materi. Berangkat dari paparan di atas penulis mengajukan judul penulisan "*Model Pembelajaran SKI Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kelas IV MIN 2 Sawahlunto belum mampu memahami konsep-konsep materi SKI dengan baik.
2. Guru mata pelajaran SKI belum mampu memanfaatkan media untuk mendukung pembelajaran SKI.

⁷ Zuhdi & Mulyani, *Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris (Vocabulary) pada Mahapeserta didik S-I PGSD. Jurnal Pendidikan wacana Pendidikan Sekolah dasar*,6(20)

3. Guru SKI masih sering menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik mudah merasa cepat bosan.
4. Lingkungan sekolah belum melakukan pengembangan media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar penulisan ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulisan perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan media pembelajaran ular tangga hanya dilakukan pada pembelajaran di kelas IV MI pada mata pelajaran SKI.
2. Media pembelajaran ular tangga yang dihasilkan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV MI.
3. Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas IV MI yang praktis.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang dalam penulisan ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran SKI yang selama ini diterapkan di MIN 2 Kota Sawahlunto?
2. Bagaimana pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto?
3. Bagaimana validitas media ular tangga untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto?
4. Bagaimana praktikalitas media ular tangga untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto?
5. Bagaimana efektifitas media ular tangga untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto ?

E. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan umum dari penulisan pengembangan media ular tangga ini adalah terwujudnya media ular tangga untuk melatih sikap jujur peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas IV MI. Sedangkan tujuan khusus penulisan ini adalah:

1. Mengungkapkan pelaksanaan pembelajaran SKI kelas IV di MIN 2 Kota Sawahlunto.
2. Mendeskripsikan pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto.
3. Mengetahui validitas media ular tangga untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto.
4. Mengetahui praktikalitas media ular tangga untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto.
5. Mengetahui efektifitas media ular tangga untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto.

F. Kegunaan Penulisan

Kegunaan penulisan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penulisan ini dapat memberikan sumbangan yang berarti terhadap khazanah ilmu pengetahuan karena penulisan ini menemukan suatu media pembelajaran yang menarik dan kreatif yaitu media ular tangga untuk melatih sikap jujur peserta didik.
 - b. Media yang dikembangkan dalam penulisan ini bermanfaat dalam pelaksanaan proses pembelajaran mata pelajaran SKI terutama kelas IV MI.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi sekolah dan guru, media ular tangga ini bisa menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran SKI.
 - b. Bagi peserta didik, dari hasil penulisan ini diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga dan dapat melatih sikap jujur pada diri peserta didik serta membantu dan memudahkan peserta didik dalam belajar dan latihan secara mandiri.

- c. Bagi kepala sekolah, tersedianya media pembelajaran ular tangga dapat menjadi sumbangan pemikiran untuk dapat mengembangkan teknologi pendidikan dalam rangka inovasi pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi penulis, hasil penulisan ini sebagai tempat menimba pengalaman meneliti dan sebagai pemikiran awal untuk melakukan penulisan lanjutan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Media secara etimologis berasal dari bahasa latin medio atau medius yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti pengantar, atau perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.¹

Menurut Zakiah Darajat, media pendidikan atau pembelajaran adalah suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik.² Media pembelajaran juga merupakan sesuatu yang menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

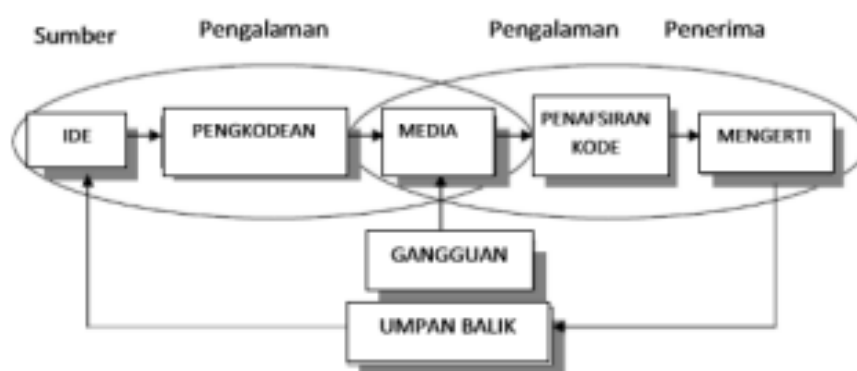
Melalui media, pesan dapat tersampaikan sehingga akan menjalin komunikasi yang baik, terdapat bermacam-macam jenis media yang dapat digunakan untuk membangun sebuah komunikasi diantaranya media visual, audio, dan audio visual. Media visual merupakan sebuah media yang dapat dilihat wujudnya dan dapat juga dibaca maksud yang dikandungnya, contoh dari media visual ini diantaranya media gambar, foto, alat peraga dan lain sebagainya. Media audio merupakan media yang dapat dipahami isinya melalui indra pendengaran, contoh dari media audio ini diantaranya siaran radio, instrumen music dan lagu yang isinya dapat dipahami melalui indra penglihatan maupun indra pendengaran.

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Cet. Ke-6 (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005), h.3

² Zakiah Darajat, *Metode Khusus pengajaran agama Islam, Cet.III* (Jakarta : Bumi Aksara, 1995), hlm. 226

Beberapa contoh dari media audiovisual diantaranya tayangan televisi, video, film dan lain sebagainya. Jadi, media merupakan alat penyampaian pesan dari sumber pesan kepada khalayak dimana pesan tersebut dapat disampaikan melalui media dengan berbagai macam jenisnya baik itu dalam bentuk audio, visual, maupun audiovisual.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari system pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada Gambar di bawah ini.

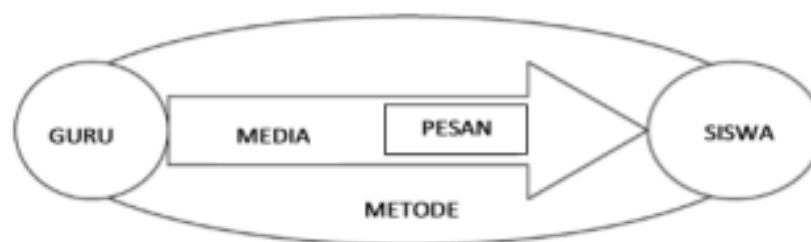


Gambar 2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran³

Dengan demikian dapat dipahami, bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau sarana yang dijadikan sebagai perantara komunikasi untuk menyampaikan materi atau informasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media digunakan jika media itu mendukung tercapainya tujuan instruksional yang telah dirumuskan. Di sisi lain keberhasilan seseorang guru dalam mengajar dengan menggunakan media juga akan terwujud jika mampu menggunakan media dengan sebaik-baiknya.

³ Musfiqon, *Media & Sumber ...*, hlm. 37



Gambar 2.2.Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran⁴

Menurut Kemp dan Dayton media pendidikan dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu :

- 1) Memotivasi minat atau tindakan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.
- 2) Menyajikan informasi sebagai pengantar, ringkasan laopran atau pengetahuan latar belakang
- 3) Memberi instruksi, dimana media mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Kamp dan Dayton selain mengemukakan fungsi media pendidikan juga mengemukakan beberapa hasil positif dari penggunaan media pendidikan yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Dengan menggunakan media beragam hasil tafsiran dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada peserta didik sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat digunakan sebagai penarik perhatian dan membantu peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan pelajaran, karena media memberi kejelasan keteraturan pesan dan daya tarik.
- 3) Pembelajaran menjadi interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal umpan balik dan penguat.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat sehingga mudah diserap oleh peserta didik. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan karena media pendidikan dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.⁵

⁴ Wayan, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. (Makalah disajikan dalam workshop Media Pembelajaran bagi guru-guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada Tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung, 2007), hlm. 4

⁵ Azhar Arsyad, *Media*, hlm.19

Alamnasir menyatakan penggunaan media pembelajaran merupakan faktor pendukung dimana guru dapat berperan aktif sebagai fasilitator dalam pelaksanaan proses pembelajaran.⁶ Hal senada diungkapkan Hakim bahwa media menjadi faktor yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Melalui media, guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dengan adanya media.⁷

Dari penjelasan di atas disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan verbalisme.

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas adalah suatu upaya dunia komunikasi tersendiri antara guru atau dosen dan peserta didik atau mahapeserta didik dalam bertukar pikiran untuk mengembangkan ide atau pengertian.

Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain karena kecendrungan *verbalisme*, ketidaksiapan peserta didik atau mahapeserta didik, kurangnya minat dan kegairahan, dan sebagainya.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji *stimulus* informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Azhar menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

⁶ Alamnasir, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SD Negeri Mannuruki Journal of Est.2* (2). 2016, 81-90

⁷ Hakim, *Pengembangan Media pembelajaran PAI Berbasis Augmented Realiy, Lentera Pendidikan*, 20, 2018, hlm. 59-72

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta kemungkinan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁸

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pengajaran yang bisa digunakan dalam proses pengajaran, yaitu :

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi seperti slide, film, penggunaan OHP dan lain-lain.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.⁹

Penggunaan media di atas tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihannya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran. Media maupun sumber belajar secara garis besarnya, terdiri atas dua jenis yaitu :

- 1) Media atau sumber belajar yang dirancang, yaitu media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
- 2) Media atau sumber belajar yang dimanfaatkan, yaitu media dan sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.¹⁰

⁸ Azhar, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2014)

⁹ Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Biru Algensindo, cet-10,2011), hlm 3-4

¹⁰ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm 256-267

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam :
 - a) Media auditif
 - b) Media visual
 - c) Media audio visual
- 2) Dilihat dari daya liputnya, media dibagi ke dalam :
 - a) Media dengan daya liput luas dan serentak. Contoh : radio dan televisi.
 - b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Contoh: film dan sound slide.
 - c) Media untuk pengajaran individual. Contoh : modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.
- 3) Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi kedalam :
 - a) Media sederhana
Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.
 - b) Media kompleks
Media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.¹¹

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa jenis-jenis media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas sangatlah beragam. Guru dapat mempergunakan media tersebut sesuai dengan kebutuhannya.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar. Karena ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu maka perlu dipilih dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hlm. 124-126

Agar dapat menggunakan media pembelajaran untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif dan efisien, guru perlu memilih media yang dapat digunakan untuk memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan.

Menurut Musfiqon yang dikutip dalam Fauziyah dalam Kriteria pemilihan media terdapat beberapa prinsip sebagai berikut: efisien, relevan, serta produkti.¹² Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, pendidik harus mempersiapkan semuanya terlebih dahulu terutama media. Media ini sangat penting dan sangat berperan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media, peserta didik bisa lebih memahami suatu materi pembelajaran yang sulit untuk dinalar. Ketika pendidik membuat media harus benar-benar menentukan media mana yang cocok untuk suatu materi agar bisa terlaksana pembelajaran yang efisien. Apabila pendidik memilih media yang salah, sangatlah berakibat fatal bagi peserta didiknya, bukannya peserta didik faham dengan materi tersebut, tetapi malah membuat peserta didik semakin bingung. Agar tidak salah dalam memilih media, ada beberapa kriteria dalam pemilihan media, yaitu:

- 1) Kesesuaian

Ketika memilih media harus disesuaikan dengan materinya. Seperti pendidik menginginkan peserta didiknya untuk menyalakan komputer, maka pendidik harus mempersiapkan media yang menunjukkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer.

- 2) Tingkat kesulitan

Media yang disediakan sekolah hanya buku dan papan tulis. Sedangkan di dalam buku biasanya gambarnya tidak jelas, kalimatnya terlalu panjang jadi susah untuk dipahami oleh peserta didik. Terutama dalam pembelajaran TIK, di buku TIK biasanya ada gambar dan dilingkari langkah-langkah untuk menyalakan komputer, tetapi gambar dan tulisannya tidak jelas dan sulit dipahami oleh peserta didik. Maka guru harus memperjelasnya dengan medianya sendiri.

¹² Fauziyah. N. (2014). *Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di Kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya*, *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1 (1/JKPTB/14).3.

3) Biaya

Dalam memilih media biaya ini menjadi permasalahan utama. Jangan memilih media mahal tapi tidak bisa bermanfaat untuk peserta didik, pilihlah media yang harganya relatif murah tapi memiliki banyak manfaat bagi peserta didik untuk mempermudah memahami suatu materi pelajaran.

4) Ketersediaan

Biasanya masalah ketersediaan ini terjadi di sekolah yang fasilitasnya rendah. Ketika guru ingin menunjukkan cara menyalakan komputer, tetapi sekolahnya tidak memiliki komputer, maka guru harus memilih media lain seperti menggambarkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer di papan tulis.

5) Kualitas Teknis

Media yang sangat baik dan sangat bermanfaat ketika media itu memiliki kualitas teknis yang baik pula. Apabila media memiliki kualitas teknis yang bisa digunakan untuk segalanya, untuk beberapa materi, maka media itu bisa dikatakan media yang memiliki kualitas teknis baik untuk memahami peserta didik dalam belajar.

Dengan kriteria pemilihan media di atas, penulis menyimpulkan bahwa agar lebih mudah seorang guru menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu tugas-tugas sebagai pengajar, kehadiran media dalam proses pembelajaran jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tetapi sebaliknya harus mempermudah guru dalam menjelaskan pelajaran. Oleh sebab itu media bukan keharusan tetapi sebagai elengkap jika dipandang perlu untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

d. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik :

- 1) Sesuai dengan tujuan, media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu, setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan.

- 2) Praktis, luwes, dan bertahan, media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit, simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus.
- 3) Mampu dan terampil menggunakan, Adapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan penggunaan media pembelajaran. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada peserta didik sehingga peserta didik juga mampu terampil media pembelajaranyang dipilih.
- 4) Mutu teknis, Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa asal begitu saja menentukan media pelajaran meskipun sudah memenuhi criteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran tentu memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan.¹³

Yusufhadi Misro Misro berpendapat bahwa hal yang pertama dalam penggunaan media sebagai pembelajaran secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajar. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangan.

Setelah menentukan pilihan media pembelajaran yang akan digunakan, maka pada akhirnya guru dituntut untuk dapat memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Media yang baik belum tentu menjamin keberhasilan belajar siswa jika guru tidak dapat menggunakannya dengan baik. Oleh karena itu seorang guru harus menggunakan media dengan baik sesuai dengan prinsip-prinsip penggunaannya. Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu :

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Press), 2013, hlm. 74

- 1) Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kelemahan
- 2) Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang diperlukan, namun harap diingat, bahwa penggunaan media terlalu banyak dalam suatu kegiatan pembelajaran akan membingungkan siswa. Oleh karena itu gunakan media seperlunya jangan berlebihan
- 3) Penggunaan media harus dapat memperlakukan siswa secara aktif.

Dari penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan beberapa media secara bervariasi memang diperlukan. Namun harap diingat, bahwa media terlalu banyak dalam suatu kegiatan pembelajaran akan membingungkan siswa. Oleh karena itu gunakan media seperlunya.

Arsyad menyebutkan kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan, Media pelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan .
- 2) Praktis, Luwes, dan bertahan, Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaat lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Sempel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus.
- 3) Mampu dan terampil menggunakan, Adapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan penggunaan media pembelajaran. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil media pembelajaranyang dipilih.
- 4) Mutu teknis, Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa asal begitu saja menentukan media pelajaran meskipun sudah memenuhi criteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran tentu memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisti (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya :
 - a) Obyek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambaran, film bingkai, film, atau model.
 - b) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau yang terlalu cepat dapat dibantu dengan *timeleps* atau *high-speed photograpy*
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, vidio, film bingkai, foto maupun secara verbal
 - e) Obyek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film dan lain-lain.
 - g) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna :
 - Menimbulkan kegairahan belajar
 - Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antar anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
 - h) Dengan sifat yang unik pada peserta didik ditambahkan lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, kurikulum ditentukan sama untuk setiap peserta didik, guru banyak mengalami kesulitan apabila semuanya itu diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu dengan kemampuan dalam

memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.¹⁴

e. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah Research and Developmnet (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁵ Penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk diujicobakan di ke lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Seiring perkembangan zaman yang semakin modern, kebutuhan pembelajaran juga akan mengikuti perkembangan zaman yang terjadi. Kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran juga mengalami perubahan, sehingga pembelajaran harus efektif dan juga efesien. Agar tercipta pembelajaran yang baik maka guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik dan kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran bisa tersampaikan secara maksimal pada peserta didik. Salah satu usahanya adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang digunakan.

Pengembangan adalah usaha meningkatkan sebuah rancangan yang sudah ada ke dalam rancangan guna meningkatkan kualitas dan mutu yang lebih baik. Pengembangan merupakan suatu proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fisik sehingga menciptakan sebuah perubahan yang inovasi sesuai dengan kebutuhan penggunaanya berdasarkan permasalahan yang didapat pada saat pengamatan dilapangan¹⁶. Dengan kata lain, pengembangan dilakukan sesuai dengan tahap rancangan atau prosedur, hal ini berguna unutk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

¹⁴ Sadiman, *Media Pendidikan Pengertia Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Raja Grafindo Persada, 2009)

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.407

¹⁶ Sumarno Alim, *Penulisan Kausalitas Komparatif*. (Surabaya: Elearningunesa, 2012), hlm. 7..

Dalam dunia pendidikan Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Oemar Hamalik menyatakan bahwa media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yaitu: (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (3) Seluk-beluk proses belajar, (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (5) Nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pendidikan, (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, (9) Usaha inovasi dalam media pendidikan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa¹⁷.

f. Aspek-Aspek Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam suatu pengembangan diperlukan kriteria untuk menentukan apakah media yang dikembangkan sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Kualitas produk yang dikembangkan dalam penulisan ini didasarkan pada kriteria yang dikemukakan oleh Van Den Akker¹⁸. Menurut Van Den Akker dan Nieveen menyatakan bahwa suatu perangkat pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi aspek sebagai berikut: kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practically*), dan keefektifan (*effectiveness*).

Dalam kalimat diatas disimpulkan bahwa kualitas suatu produk atau perangkat pembelajaran yang dihasilkan dari pengembangan harus memenuhi tiga aspek yaitu valid, praktis dan efektif. Dalam penulisan ini, penulis menggunakan

¹⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hlm. 19

¹⁸ Akker, J. Van den. *Principles and Method of Development Research*. London. Dlm. van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.)". Design approaches and tools in educational and training. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher, 1999.

ketiga aspek tersebut untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik. Ketiga aspek yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Kevalidan

Aspek validitas dari suatu perangkat pembelajaran dilihat dari apakah berbagai komponen dari perangkat pembelajaran itu terkait secara konsisten antara satu dengan yang lainnya. Kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penulisan ini didasarkan pada penilaian para ahli atau validator dengan cara mengisi lembar validasi. Penilaian ahli materi meliputi tiga aspek yaitu format, isi, dan bahasa. Sedangkan penilaian ahli media meliputi beberapa aspek yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, dan warna¹⁹. Jadi validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesesuaian suatu instrumen. Jenis-jenis validitas, yaitu:

a) *Content validity*

Suatu tes dikatakan memiliki *content validity* jika isi tes itu sesuai dengan isi kurikulum yang sudah diajarkan. Isi tes sesuai dengan hasil-hasil belajar yang seharusnya dicapai menurut tujuan kurikulum.

b) *Construct validity*

Untuk menentukan adanya *construct validity*, suatu tes dikorelasikan dengan suatu konsepsi atau teori. Dengan kata lain, hasil-hasil tes itu disesuaikan dengan tujuan atau ciri-ciri tingkah laku yang hendak diukur.

c) *Predictive validity*

Suatu tes dikatakan memiliki *predictive validity* jika hasil korelasi tes itu dapat meramalkan dengan tepat keberhasilan seseorang pada masa mendatang didalam lapangan tertentu.

d) *Concurrent validity*

Jika hasil suatu tes mempunyai hasil korelasi yang tinggi dengan hasil suatu alat ukur lain terhadap bidang yang sama pada waktu yang sama pula, maka dikatakan tes itu memiliki *concurrent validity*.

Dari jenis-jenis validitas diatas dapat disimpulkan bahwa hal yang terpenting dalam menentukan validitas adalah kegiatan yang dilakukan harus sesuai

¹⁹ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), hlm. 107-111.

dengan tujuan yang diinginkan. Indikator validitas untuk menilai kelayakan multimedia

interaktif yang digunakan pada penulisan ini ada tiga, yaitu:

a) Validitas Isi

Validasi yang dimaksud pada penulisan ini meliputi : ketepatan (materi yang dimuat sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dicapai), kepentingan (produk yang dikembangkan mengacu pada kurikulum dan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran), kelengkapan, minat/ perhatian, dan kesesuaian dengan situasi peserta didik.

b) Validitas Konstruk

Validitas konstruk pada penulisan meliputi: keterbacaan (produk yang dikembangkan menggunakan kalimat yang sederhana, jelas, dan mudah dimengerti serta sistematis), mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan jawaban, dan kualitas produk.

c) Validitas Muka

Validitas muka yang dimaksud meliputi: ketepatan tata bahasa, ketepatan ejaan dan sesuai dengan perkembangan berpikir peserta didik²⁰.

2) Kepraktisan

Tingkat kepraktisan produk yang dihasilkan mengacu pada pengguna atau para ahli lainnya mempertimbangkan bahwa produk yang digunakan tersebut menarik

dan bermanfaat bagi guru maupun peserta didik. Oleh karena itu, kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penulisan ini didasarkan pada hasil telaah para ahli dengan cara mengisi lembar telaah. Dalam penulisan ini, media yang dikembangkan dikatakan praktis apabila para ahli atau validator menyatakan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi.

Kepraktisan suatu produk penting untuk diperhatikan. Kepraktisan mengandung arti kemudahan suatu produk, baik dalam mempersiapkan, menggunakan, mengolah, menafsirkan, maupun mengadministrasikan.

²⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. (Surakarta: Pustaka Belajar), 2009, hlm. 137.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kepraktisan instrumen suatu produk meliputi :

a) Kemudahan mengadministrasi

Kemudahan pengadministrasian dapat dilakukan dengan jalan memberi petunjuk yang sederhana dan jelas.

b) Kemudahan interpretasi dan aplikasi

Untuk memudahkan interpretasi dan aplikasi produk diperlukan petunjuk yang jelas. Semakin mudah Interpretasi dan aplikasi hasil produk, semakin meningkatkan kepraktisan produk tersebut²¹.

3) Keefektifan

Keefektifan mengacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pengembangan media pembelajaran dalam penulisan ini dikatakan efektif apabila memenuhi indikator:

a) Persentase rata-rata dari aktivitas peserta didik yang aktif lebih besar daripada aktivitas peserta didik yang cukup aktif dan kurang aktif.

b) Prosentase ketuntasan belajar klasikal (KBK) mencapai lebih besar dari atau sama dengan 75% dengan nilai maksimal 100.

c) Hasil respon peserta didik terhadap media berbentuk model bergambar dikategorikan baik atau positif.

Respon peserta didik terhadap pembelajaran dikelompokkan pada kategori senang, tidak senang, baru, tidak baru. Selain itu, dalam mengetahui minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan berikutnya dikategorikan berminat dan tidak berminat. Untuk mengetahui kriteria efektivitas respon peserta didik terhadap pembelajaran dilakukan dengan mengelompokkan untuk setiap indikator dan respon peserta didik dikatakan positif apabila persentase setiap indikator berada dalam kategori senang, baru, dan berminat lebih besar atau sama dengan 70%²².

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa suatu proses pengembangan yaitu langkah-langkah kegiatan dalam mengembangkan media atau produk untuk menjadi lebih baik dengan mendapatkan saran dan masukan serta

²¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*. (Bandung: PT. Remaja, 2009), hlm. 264.

²² Zainal, *Ibid*,

penilaian dari para ahli atau validator hingga memperoleh hasil yang valid dan praktis. Kevalidan media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian media oleh para ahli atau validator sedangkan kepraktisan LKS dilihat dari penilaian media secara umum yaitu para ahli menyatakan bahwa media dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan hasil pengembangan media pembelajaran adalah hasil yang diperoleh untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga. Keefektifan media dilihat dari hasil pengamatan aktivitas peserta didik, hasil ketuntasan belajar klasikal peserta didik, dan hasil respon peserta didik

2. Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani oleh pemainnya. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.²³

Ular tangga merupakan permainan konvensional yang masih sering dimainkan oleh anak-anak, dan sebagian besar anak-anak menyukai permainan ini. Permainan ini dinilai mengasyikkan dan tidak membosankan karena banyak terdapat kejuta-kejutan tidak terduga saat memainkannya. Dengan demikian, penulis memiliki gagasan untuk menggunakan media “Ular Tangga Karakter” atau ular tangga karakter yang merupakan inovasi dari permainan ular tangga yang telah dimodifikasi agar dapat dijadikan sebagai media penanaman karakter jujur pada anak usia pendidikan dasar.²⁴

Permainan ular tangga merupakan permainan yang ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini mudah dibawa karena hanya berupa selembar karton atau papan dan kemudian bidak, dadu dan juga pengocok dadu. Permainan ini juga mudah dimengerti karena peraturan permainannya tidak sulit untuk dipahami oleh pemula. Jadi permainan ular tangga adalah jenis permainan papan yang memiliki

²³ Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, Yogyakarta : Penerbit Andi

²⁴ Mufliha dkk, Penanaman Karakter Jujur Melalui Media Ular Tangga Karakter Pada Anak Usia Pendidikan Dasar. In prosiding Konferensi Pendidikan nasional “ Penguatan karakter bangsa Melalui Inovasi Pendidikan di Era Digital ISBN: 2654-8607 (pp. 2017-219)

petak berjumlah 100, dibagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.

b. Sejarah Permainan Ular Tangga

Sejarah mengenai permainan ular tangga yang dikutip dari yaitu permainan diciptakan pada abad ke-2 sebelum Masehi dengan nama “*Paramapada Sopanam (Ladder to Salvation)*”. Berkaitan dengan hal tersebut maka permainan ular tangga pada awalnya telah dimainkan di India dengan nama Moksha Patamu.

Permainan ular tangga di India juga dikenal dengan nama Leela. Di Andhra Pradesh permainan ular tangga dimainkan dengan nama Vaikuntapali. Permainan ini dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892. Pada tahun 1943 Permainan ini masuk ke Amerika, tokoh yang mengenalkan permainan ini adalah Milton Bradley dan diberi nama “*Snakes and Ladders*” yang berarti ular Tangga.

c. Karakteristik Media Ular Tangga

Ular tangga termasuk media permainan, permainan adalah setiap yang berinteraksi antara satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu. Berkaitan dengan pendapat tersebut, Arief S. Sadiman menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu:

- 1) Adanya pemain-pemain.
- 2) Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
- 3) Adanya aturan-aturan main.
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.

Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto sangat berfungsi dalam menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi. Sehubungan dengan hal tersebut, gambar atau foto termasuk media berbasis visual representasi. Hal itu sesuai dengan pendapat Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, bahwa media berbentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Pada permainan ular tangga, medan permainan adalah sebuah papan atau karton bergambar petak-petak. Tiap petak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 pada baris kedua sampai nomor 20, dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri atas. Petak - petak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan, ada pesan atau perbuatan baik dan ada yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan ke petak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau perbuatan buruk dihukum dengan cara turun ke petak yang lebih rendah dengan melewati ular.

Karakteristik permainan ular tangga berdasarkan uraian di atas adalah:

- 1) Permainan ular tangga dilakukan di atas papan
- 2) Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih
- 3) Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil
- 4) Dibeberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular
- 5) Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain
- 6) Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul
- 7) Bila bidak permainan berada di dasar tangga maka dapat langsung naik ke ujung tangga. Sebaliknya, bila bidak pemain berada di ekor ular maka harus turun hingga kepala ular.
- 8) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir.

Berdasarkan karakteristik permainan ular tangga, dapat disimpulkan bahwa ular tangga termasuk media visual berbentuk permainan. Komponen permainan yaitu adanya dua pemain atau lebih dan adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi yaitu permainan dilakukan di atas papan kemudian pemain saling bergantian menjalankan bidaknya. serta adanya aturan main yaitu permainan menggunakan dadu sesuai jumlah pemain.

d. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Berdasarkan kedua pendapat mengenai peraturan permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah permainan ular tangga yang akan digunakan dalam penulisan ini, yaitu:

- 1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- 3) Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- 4) Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang. Pada beberapa papan permainan terdapat ular pada petak nomor 99 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.
- 5) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- 6) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
- 7) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- 8) Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu maka pemain tersebut tidak menjalankan bidaknya terlebih dahulu, kemudian melempar dadu kembali sehingga didapatkan angka terakhir pada dadu, selanjutnya bidak dijalankan. Namun, dalam hal ini M. Husna A, dalam bukunya memaparkan peraturan yang berbeda dari pendapat Rahman, yaitu jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali.

Berdasarkan kedua pendapat mengenai peraturan permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah permainan ular tangga secara umum adalah:

- 1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.

- 3) Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.
- 4) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- 5) Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang.
- 6) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- 7) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
- 8) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- 9) Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali.
- 10) Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak.
- 11) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik pada petak puncak tangga tersebut.
- 12) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- 13) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang mendapatkan bintang terbanyak, dan permainan berakhir jika terdapat pemain pertama kali berhasil mencapai petak nomor 100.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan sedikit modifikasi terhadap cara bermain ular tangga. Dalam permainan ular tangga sebagai media pembelajaran ini, penulis menyediakan tiga jenis kartu tambahan, yaitu kartu soal, kartu jawaban dan kartu pelanggaran. Kartu soal merupakan kartu berisi daftar pertanyaan terkait materi SKI yang dipelajari oleh siswa kelas IV, kartu jawaban merupakan kartu berisi jawaban dari soal yang tersedia di kartu soal. Masing-masing kartu ini disediakan

sebanyak 25 buah. Sedangkan kartu pelanggaran berisi perintah atau konsekuensi yang harus dilakukan oleh pemain jika pemain tidak dapat menjawab soal dengan benar dengan jumlah sebanyak 20 kartu. Secara sederhana langkah-langkah permainan ular tangga yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Semua pemain tetap memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- 3) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- 4) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
- 5) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- 6) Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali.
- 7) Ketika salah seorang pemain berakhir pada kotak yang berwarna biru, maka disanalah pemain mendapatkan 1 kartu soal.
- 8) Kartu soal diambil secara acak, dan guru sebagai pembaca soalnya.
- 9) Jika pemain tersebut dapat menjawab soal dengan benar, maka pemain berhak melempar dadu kembali untuk 1 kali lemparan. Namun, jika pemain tidak berhasil menjawab soal dengan benar, maka pemain akan mendapatkan 1 kartu pelanggaran.
- 10) Kartu pelanggaran juga diambil secara acak.
- 11) Setelah kartu pelanggaran diambil, maka pemain akan mendapatkan konsekuensi pelanggaran sesuai dengan isi yang tertera dalam kartu.
- 12) Ketika salah seorang pemain mendapatkan kartu pelanggaran, maka pemain yang lain dapat melanjutkan pelemparan dadunya. Kemudian melangkah sesuai dengan angka yang terambil dari dadu.
- 13) Pelanggaran berlaku untuk 1 kali siklus pelemparan dadu oleh pemain yang tidak mendapatkan pelanggaran. Ketika siklus pelanggaran selesai, maka

pemain yang mendapatkan pelanggaran tadi kembali berhak melanjutkan permainan dengan melempar dadu seperti biasanya.

- 14) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang mendapatkan bintang terbanyak, dan permainan berakhir jika terdapat pemain pertama kali berhasil mencapai petak nomor 100.
- 15) Untuk semakin memotivasi peserta didik dalam bermain, maka guru akan memberikan juara terfavori yaitu pemain yang dapat mengumpulkan poin tertinggi ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal yang disediakan.

e. Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran SKI

Menurut Pratiwi Citra Anjani, ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Di dalam papan permainan terdapat kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini dapat digunakan dalam mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena peserta didik hanya menjawab berbagai pertanyaan melalui permainan tersebut.²⁵ Penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulan antara lain:

- a. Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan peserta didik sehingga peserta didik tertarik untuk belajar sambil bermain.
- b. Peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- c. Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan peserta didik salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- d. Permainan ular tangga dapat merangsang peserta didik belajar memecahkan masalah.
- e. Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun di luar kelas.

²⁵ Riva, I. *Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah.* (Yogyakarta : Flassbook, 2012)

- f. Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur peserta didik dengan cara yang positif dan interaktif.

Adapun kelemahannya sebagai berikut:

- a. Penggunaan permainan ular tangga memerlukan waktu untuk menjelaskan kepada peserta didik.
- b. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pelajaran.
- c. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh peserta didik dapat menimbulkan keributan.
- d. Bagi peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang dipaparkan di atas, maka ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran SKI adalah media pembelajaran SKI yang dikemas dengan konsep permainan ular tangga. Peraturan permainan ini sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja didalam permainan ular tangga ini terdapat beberapa modifikasi mengenai aturan permainan sehingga lebih menarik. Media pembelajaran permainan ular tangga sangat sesuai diberikan kepada peserta didik tingkat madrasah ibtidaiyah.

f. Manfaat media ular tangga dalam pembelajaran

Manfaat permainan ular tangga adalah suatu hal yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan, atau mengembangkan imajinasi anak. Dengan demikian, peserta didik dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah, unsur, proses, hasil, dampak, dan seterusnya. Adapun beberapa manfaat dari permainan ular tangga dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyingkirkan keseriusan yang menghambat
- 2) Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
- 3) Mengajak orang terlibat penuh
- 4) Meningkatkan proses belajar
- 5) Membangun kreativitas diri
- 6) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
- 7) Meraih makna belajar melalui pengalaman

8) Memfokuskan peserta didik sebagai subjek belajar

Permainan ular tangga menekankan pada kompetisi menang atau kalah. Manfaat dari permainan ini adalah peserta didik akan belajar mengatasi ketegangan, akankah dia menang atau kalah. Peserta didik akan tahu bagaimana cara memecahkan masalah, belajar bekerjasama, dan sabar menunggu giliran. Permainan ular tangga sangat tepat digunakan dalam suatu pembelajaran nilai-nilai kejujuran. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (nilai ketidakjujuran).

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata ‘hasil’ dan ‘belajar’. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman²⁶. Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.²⁷

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.²⁸ Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut

²⁶ Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), hal. 408 & 121.

²⁷ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 38.

²⁸ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), hlm. 82.

Dimiyati dan Mudjiono dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.²⁹

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran information search dan metode resitasi yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

Arti hasil belajar sebenarnya meliputi hasil dari tiga aspek yang dimiliki siswa yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Perwujudan hasil belajar yang baik berupa perubahan ranah psikologis sebagai hasil pengalaman dan proses pembelajaran. Menurut Bloom yang dikutip oleh Kompri, menggolongkan hasil belajar pada tiga ranah, yaitu:³⁰

- 1) Ranah kognitif, meliputi:
 - a) *Knowledge*/pengetahuan, adalah kemampuan untuk mengetahui adanya respon, fakta dan istilah tanpa dimengerti.
 - b) *Comprehension*/pemahaman, adalah kemampuan memahami konsep, situasi dan kebenaran di lingkungan.
 - c) *Application*/penerapan, adalah kemampuan melakukan suatu hal yang sudah dipahami dan diketahui pada situasi nyata.
 - d) *Analysis*/analisis, adalah kemampuan menguraikan apa yang telah didapatkan sesuai dengan elemen pembentuknya.
 - e) *Synthesis*/sintesis, adalah menyatukan elemen-elemen yang telah diuraikan kedalam bentuk utuh.
 - f) *Evaluation*/evaluasi adalah membuat kesimpulan/penilaian akhir suatu pernyataan/konsep atau situasi yang telah ditemukan.

²⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006), hlm 3.

³⁰ Arwan Nur Ramadhan, *Pengaruh Persepsi Siswa Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Teori Kejuruan Siswa SMK*, Jurnal Pendidikan Vokasi 5, no. 3 (2015): hlm. 299.

- 2) Ranah afektif, meliputi:
 - a) *Receiving*/perilaku penerimaan, yaitu memperhatikan sesuatu yang diterima/didapatkan
 - b) *Responding*/sambutan, yaitu kemampuan menanggapi apa yang telah ditangkap dan merasa aktif memperhatikan
 - c) *Valuing*/penilaian, yaitu kemampuan menilai kejadian dan dengan sengaja merespon untuk menindaklanjuti apa yang terjadi.
 - d) *Organization*/organisasi, yaitu kemampuan untuk membentuk sistem dalam dirinya berdasarkan nilai-nilai yang telah diterima dan dipercayainya.
 - e) *Characterization*/karakterisasi.
- 3) Ranah psikomotorik meliputi kemampuan motorik berupa persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.³¹

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.³²

Menurut Chalijah Hasan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:

- 2) Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- 3) Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor social, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

³¹ Ramlan Efendi, *Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 2, no. 1 (2017): hlm. 73–74.

³² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 2001), hlm. 39.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu factor internal dan eksternal.³³

- 1) Faktor internal siswa, yaitu faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran dan Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.
- 2) Faktor-faktor eksternal siswa
 - a) Faktor lingkungan siswa, faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, factor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.
 - b) Faktor instrumental, yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

c. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.³⁴ Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

³³ M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, cet. 5, 2010), hlm.59-60.

³⁴ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hlm. 3.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan pemaparan kajian teori diatas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik dengan judul tesis ini dikarenakan peneliti akan mencoba meneliti strategi dan metode pembelajaran tersebut. Peneliti berpendapat bahwa apakah strategi pembelajaran information search dan metode resitasi ini sangat cocok dengan pembelajaran Alquran Hadis dan apakah hasil belajar dapat meningkat.

4. Materi SKI Tentang Hijrah Nabi Muhammad SAW

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu pelajaran penting sebagai upaya untuk membentuk watak dan kepribadian umat. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah sekumpulan kejadian atau peristiwa penting dari tokoh muslim.³⁵ Dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik dapat memperoleh pelajaran yang berharga dari perjalanan dari seorang tokoh atau generasi zaman dulu. Peserta didik juga dapat meneladani sifat-sifat yang baik dari para tokoh-tokoh islam zaman dulu.

Apabila dikaitkan dengan Islam, maka Kebudayaan Islam adalah hasil karya, karsa dan cipta umat islam yang didasarkan kepada nilai-nilai ajaran islam yang bersumber hukum dari al-Qur'an dan sunnah nabi. Jadi kesimpulannya, Sejarah Kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai Islam³⁶.

³⁵Muhammad Haidir. *Sejarah Kebudayaan Islam*.dalam <http://muhammadhaidir.blogspot.com/2013/04/pengertian-sejarah-kebudayaan-islam.html> diakses tanggal 20 Mei 2023

³⁶Auvib. *Sejarah Kebudayaan Islam*.dalam <http://auvib.blogspot.com/2013/07/sejarah-kebudayaan-islam-ski.html> diakses pada tanggal 20 Mei 2023

Tujuan mempelajari SKI antara lain adalah sebagai berikut (a) mengetahui lintasan peristiwa, waktu dan kejadian yang berhubungan dengan kebudayaan Islam; (b) mengetahui tempat-tempat bersejarah dan para tokoh yang berjasa dalam perkembangan Islam; (c) memahami bentuk peninggalan bersejarah dalam kebudayaan Islam dari satu periode ke periode berikutnya. Selain tujuan ada juga manfaat yang diperoleh dengan mempelajari SKI antara lain sebagai berikut (a) menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan Islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu; (b) memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari; (c) membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia Islam; (d) memberikan pelajaran kepada generasi muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh/meneladani dari perjuangan para tokoh di masa lalu guna perbaikan diri dalam diri sendiri, masyarakat, lingkungan negerinya serta demi Islam pada masa yang akan datang.

Pembelajaran SKI setidaknya memiliki tiga fungsi sebagai berikut:³⁷

a) Fungsi edukatif

Melalui sejarah peserta didik ditanamkan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan Islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

b) Fungsi keilmuan peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.

c) Fungsi transformasi sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancang transformasi masyarakat.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:³⁸

a) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

b) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.

³⁷ Thoha, Chabib dkk. *Metodelogi Pengajaran Agama*, (Semarang: Pustaka Pelajar, 2009), hlm.222-223

³⁸ Peraturan Menteri Agama RI nomor 2 tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah, hlm. 21.

- c) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah islam sebagai bukti peradaban umat islam dimasa lampau.
- e) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.

Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah Ruang lingkup sejarah kebudayaan Islam di madrasah ibtidaiyah meliputi:³⁹

- a) Sejarah masyarakat arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
- b) Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thoif, peristiwa isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW.
- c) Peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw ke Yastrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa fatkhul makkah, dan peristiwa akhir Rasulullah SAW.
- d) Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin.
- e) Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

- a) Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan Islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu.
- b) Memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia Islam.
- d) Memberikan pelajaran kepada generasi muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh/meneladani dari perjuangan para tokoh di masa lalu guna perbaikan dari dalam diri sendiri, masyarakat, lingkungan negerinya serta demi Islam pada masa yang akan datang.
- e) Memupuk semangat dan motivasi untuk meningkatkan prestasi yang telah diraih umat terdahulu.

³⁹ Permenag Tahun 2008 tentang Pendidikan Nasional, hlm. 25.

Tabel 2.1 SK KD SKI Kelas IV Semester Genap

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. Memahami hijrah Nabi Muhammad Saw ke Thaif dan Habsyah	<p>3.1 Mengidentifikasi sebab-sebab Nabi Muhammad Saw hijrah ke Thaif dan Habsyah</p> <p>3.2 Menceritakan peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw ke Thaif dan Habsyah</p> <p>3.3 Meneladani kesabaran Nabi Muhammad Saw dalam peristiwa hijrah ke Thaif dan Habsyah</p>
4. Memahami	<p>4.1 Mendeskripsikan peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw</p> <p>4.2 Mengambil hikmah dari peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw</p>

Hijrah adalah berpindahnya Rosulullah dari Makkah ke Madinah. Kata hijrah berasal dari bahasa arab yaitu *hajara, yahjuru, hajran/hijranan* yang berarti memutuskan dan meninggalkan. Hajara minal balad au, anhu hijrah berarti pindah ke negeri lain.⁴⁰ Sedangkan Hijrah dari segi bahasa artinya berpindah, perpindahan ini bukan sekedar peralihan dari satu daerah ke daerah lainnya tetapi mengambil makna perpindahan dari satu situasi yang tidak baik ke situasi yang baik.

Dalam KBBI hijrah diartikan: 1. Perpindahan Nabi Muhammad SAW dari Mekkah ke Madinah, 2. Berpindah untuk menyelamatkan diri (mengungsi), 3. Penyingkiran tentara Indonesia dari daerah-daerah kantong di Jawa Barat sesuai dengan perjanjian Renville. Menurut Al-Asfahani hijrah berarti berpisah manusia dari sesuatu serta meninggalkannya. Berpisah itu adakalanya berpisah jasad, pisah perkataan, hati atau penggabungan semuanya. Manusia yang memisahkan diri dari kawasan orang kafir menuju kawasan orang beriman sama nilainya dengan mereka yang hijrah dari Mekkah ke Madinah. Hijrah ini juga termasuk dalam kategori hijrah

⁴⁰ Departemen Agama RI, *Ensiklopedia Alquran Jilid 2*, (yogyakarta: PT. Dana Bhakti Prima Yasa, 2005), hlm. 326.

orang-orang yang menghindar dan meninggalkan godaan syahwat, sifat buruk, dan kesalahan.⁴¹

Secara etimologi hijrah mempunyai beberapa pengertian, yaitu: hijrahnya kaum muslim meninggalkan negeri asalnya yang berada di pemerintahan yang kafir, menjauhkan diri dari dosa, dan permulaan tarikh Islam⁴². Hijrah ialah keberangkatan nabi Muhammad SAW dari kota kelahirannya mekkah ke yastrib (Madinah) pada tahun ke 13 bisah (kenabian). Sedangkan hijrah dalam literatur sufi modern, hijrah Nabi Muhammad SAW. Dipandang sebagai tahapan penting dalam perjalanan spiritual untuk kembali kepada Allah SWT. Hijrah dipandang sebagai proses pembersihan diri karena ia telah berusaha menanggung kesulitan-kesulitan fisik dari cintanya kepada Allah SWT. Dan secara tidak langsung ketika kita mengkaji konsep hijrah itu berkaitan dengan jihad karena dalam berhijrah membutuhkan sebuah perjuangan dan tekad yang kuat sebagai bentuk dari pada jihad itu sendiri.⁴³

Hijrah di bagi menjadi dua, *a. Hijrah secara fisik (berpindah tempat tinggal)*, *b. Hijrah secara batin (mengubah dari prilaku yang jelek menjadi baik)*. Ada beberapa sebab Nabi Muhammad saw. Hijrah ke Yastrib, yaitu:

- a. Adanya tekanan dari kaum kafir Quraisy
- b. Penduduk Yastrib meminta agar Rasulullah berhijrah ke negerinya
- c. Adanya jaminan keamanan dari penduduk Yastrib terhadap dakwah nabi.
- d. Penduduk Yastrib menerima dakwah nabi Muhammad SAW
- e. Adanya rencana pembunuhan kaum kafir Quraisy terhadap nabi Muhammad SAW
- f. Adanya perintah berhijrah dari Allah SWT.

Sejak hijrahnya Nabi Muhammad SAW ke Yastrib, kota itu kemudian dinamai Madinaturrasul atau kota Rasulullah. Kemudian berubah lagi menjadi Munawwarah yang berarti kota yang bercahaya. Banyak hikmah yang didapatkan dari hijrah ke madinah ini. Hikmah dirasakan oleh kaum muslimin Mekah. Penduduk Madinah, dan nabi Muhammad SAW. Hikmah pertama yang harus dicatat dan dicamkan karena itulah yang terlihat diperagakan Nabi SAW. Dalam perjalanan hijrah.

⁴¹ Rohimin, Jihad Makna dan Hikmah (Jakarta: PT Glora Aksara Pratama, 2006), hlm. 64-65

⁴² Amirullah Kandu, Ensiklopedi Dunia Islam (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 100

⁴³ John L. Esposito (ed), Ensiklopedi Oxford Dunia Islam Modern terj Eva Y.N dkk. Jilid II (Bandung: Mizan, 2001), hlm. 157

Memang ada tempatnya memperhatikan hukum alam dan ada juga saatnya berserah diri kepada Allah.

Hikmah kedua yang dapat ditarik adalah sikap Nabi SAW yang menolak untuk menerima hadiah unta dari Sayyidina Abu Bakar, Padahal sebelum ini beliau menerima hadiah-hadiahnya, bahkan menganjurkan untuk saling bertukar hadiah. Ini memberi pelajaran bahwa dalam berjuang, seseorang harus dapat memberi segala yang dimilikinya hingga cita-cita tercapai atau modal habis. Jangan pernah setengah-setengah bila berjuang, apalagi menanti hadiah dan imbalan atas perjuangan itu.

Hikmah ketiga adalah perlunya keterlibatan semua kelompok dalam upaya mencapai cita-cita bersama. Hikmah keempat dapat ditarik dari uraian al-Quran tentang situasi di gua. Dalam QS. al-Taubah [9]: 40 yang ditelah dikutip di atas, secara tegas Allah menyatakan bahwa Allah mendukung Nabi SAW.

Dapat penulis simpulkan bahwa hikmah dari hijrah Nabi SAW diantaranya: jangan pernah ragu untuk melakukan perjalanan hijrah, setiap perjalanan hijrah membutuhkan strategi dan perencanaan sebagaimana yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dan sahabatnya strategi dan rencana hijrah ini agar semua resiko bisa dimitigasi dan cara memberikan pengertian yang baik dan lembut kepada pasangan, keluarga, kerabat, keluarga dan lainnya agar proses hijrah lancar dan sukses. Setelah kita berusaha maka setelahnya akan datang pertolongan Allah SWT.

B. Hasil Penelitian Relevan

Dari berbagai karya ilmiah beberapa literatur yang membahas mengenai moderasi beragama, belum ditemukan satupun literatur judulnya sama. Namun penulis ada melihat dari beberapa literatur tertentu, yaitu:

1. Yuni, Zulhanan, & Sodikin (2019) judul penulisan “Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami untuk Pembelajaran IPA” Hasil penulisan ini adalah; 1) pengembangan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi para ahli, yaitu ahli materi 93,5%, ahli media 80,5%, dan ahli agama 100%; 2) pada respon peserta didik yang dilakukan di tiga sekolah mendapatkan persentase kelayakan rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Perbedaan penulisan ini dengan penulisan yang akan dilakukan adalah penulisan ini lebih focus kepada pembelajaran IPA yang bernuansa

islami, sedangkan penulisan yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas IV Madrasah Ibtidaiyah⁴⁴.

2. Putri & Ramli (2016) judul penulisan “Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Peserta didik SMP” Hasil penulisan menunjukkan bahwa permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik SMP telah memenuhi syarat tampilan media dan layak digunakan untuk layanan bimbingan tanggung jawab belajar. Perbedaan penulisan ini dengan penulis yang akan dilakukan adalah, pada penulisan ini, permainan ular tangga dikembangkan untuk meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik SMP, sedangkan pada penulisan yang akan penulis lakukan, permainan ular tangga dikembangkan dalam mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah dan untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran peserta didik⁴⁵.
3. Chabib, Djatminka, & Kuswandi (2017) dengan judul penulisan “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Tematik SD” hasil pengamatan di lapangan yang menunjukkan bahwa ketika dikelas masih banyak peserta didik yang asyik bermain dan cenderung pasif, padahal guru sedang memberikan penjelasan. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang sudah akrab dengan anak SD. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kajian yang mendalam tentang bagaimana cara memanfaatkan permainan ini dalam pembelajaran sehingga dapat mengatasi masalah tentang menurunnya motivasi dan keaktifan peserta didik di kelas. Perbedaan penulisan ini dengan penulis yang akan dilakukan adalah pada penulisan ini lebih kepada efektivitas pengembangan permainan ular tangga, sedangkan pada penulisan yang akan penulis lakukan, permainan ular tangga dikembangkan dalam mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah dan untuk

⁴⁴ Yesi Andra Yuni, Zulhanan dan Sodikin, *Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami untuk Pembelajaran IPA*, Indonesian Journal of Science and Mathematics Education 02 (2) (2019) 194-203.

⁴⁵ Sekar Ariyanti Prahesthi Putri, M. Ramli, *Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Peserta didik SMP*, Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling Vol. 1, No. 1, 2016, hlm. 40-46.

meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI⁴⁶.

4. Afandi (2015) dengan judul penulisan “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dan Hasil belajar IPS di Sekolah Dasar”. Penulisan ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, seperti mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mengatasi kebosanan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media pembelajaran permainan ular tangga. Penulisan ini mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar. Pengembangan penulisan mengadopsi model 4D dari model Thiagarajan, dkk .yaitu define, design, develop, dan disseminate. Perbedaan penulisan ini dengan penulisan yang akan dilakukan adalah, pada penulisan ini, permainan ular tangga dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS, sedangkan pada penulisan yang akan penulis lakukan, permainan ular tangga dikembangkan dalam mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah dan untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI⁴⁷.
5. Endang Hendarwati, Wahono, & Setiawan (2019) dengan judul penulisan “Implementasi Nilai Kejujuran pada Anak Usia Dini melalui Media Ular Tangga”. Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan kejujuran anak melalui media ular tangga. Hasil penulisan diketahui bahwa dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, anak mampu merawat dan menjaga benda milik bersama, Anak terbiasa berkata

⁴⁶ Chabib, Djatminka, & Kuswandi, *Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Tematik SD*, Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 2 Nomor: 7 Bulan Juli Tahun 2017 Halaman: 910—918.

⁴⁷ Rifky Afandi, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dan Hasil belajar IPS di Sekolah Dasar*, JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), Volume 1, Nomor 1, Mei 2015, hlm. 77-89.

jujur, mau mengakui kesalahan, dan mau minta maaf bila salah, dan memaafkan teman yang berbuat salah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi nilai kejujuran melalui media ular tangga sudah sesuai dengan teori dan praktik di lapangan. Perbedaan penulisan ini dengan penulisan yang akan dilakukan adalah media ular tangga untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI pada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah⁴⁸.

6. Sri Handayani, (2020) dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Peserta didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar”. Penulisan ini bertujuan terwujudnya media ular tangga untuk melatih sikap jujur peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas III Sekolah Dasar. Perbedaan penulisan ini dengan penulisan yang akan dilakukan adalah media ular tangga untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran SKI pada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah⁴⁹.

Persamaan penulisan yang telah dilakukan 6 orang di atas dengan penulisan yang akan penulis lakukan adalah sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah pada penulisan sebelumnya belum ada yang mengembangkan media ular tangga pada mata pelajaran SKI untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran peserta didik Madrasah Ibtidaiyah dan berbasis Kurikulum 2013. Media ini dikembangkan agar tercipta peserta didik yang dapat belajar secara kreatif dan mengutamakan kejujuran sejak usia Madrasah Ibtidaiyah.

⁴⁸ Endang Hendarwati, Wahono, & Setiawan, *Implementasi Nilai Kejujuran pada Anak Usia Dini melalui Media Ular Tangga*, MOTORIC (Media of Teaching Oriented and Children) Volume 3 Number 1, Juni 2019.

⁴⁹ Sri Handayani, *Pengembangan Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Peserta didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar*, Tesis Program Studi PAI IAIN Batusangkar. 2020.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Implementasi media ular tangga pada pembelajaran SKI dilakukan pada 6 hingga 28 Januari 2023 di MIN 2 Kota Sawahlunto. Media ular tangga yang dihasilkan merujuk pada kompetensi dasar yang terdapat pada silabus SKI. Untuk RPP guru akan menerapkan sebanyak 3 RPP.

B. Metode Penulisan

Berdasarkan rumusan dan pertanyaan penulisan, maka penulisan ini dilakukan untuk memperoleh data yang lengkap dan terperinci. Penulisan ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mendalam mengenai pengembangan media ular tangga mata pelajaran SKI untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan pendekatan *mix method*. Dalam penulisan ini, metode campuran (*mixed method*) dianggap pantas untuk membantu memecahkan masalah.

Mixed Method adalah metode yang memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam hal metodologi (seperti dalam tahap pengumpulan data), dan kajian model campuran memadukan dua pendekatan dalam semua tahapan prosespenulisan¹. Penulisan *mixed method* memberikan hasil penulisan yang lebih baik karena memiliki kekayaan data, karena dapat memadukan atau mengkombinasikan data kualitatif dan kuantitatif.

Metode penulisan kualitatif adalah metode penulisan yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alami, teknik pengumpulan datanya adalah dilakukan secara triangulasi (gabungan), data yang dihasilkan bersifat deskriptif, dan analisis data bersifat induktif. Sedangkan metode penulisan kuantitatif yaitu pendekatan yang menekankan analisisnya pada data numeral (angka) yang diolah dengan metode statistika. Hasil penulisan kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

¹Abbas Tashakkori & Charles Teddlie, *Mixed Methodology*, (Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 1

Sebagaimana menurut John W. Creswell yang menyatakan: Penulisan metode campuran merupakan pendekatan penulisan yang mengkombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan bentuk kuantitatif². Dengan demikian suatu penulisan dikatakan penulisan campuran jika mengintegrasikan data, teknik, rancangan juga pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu penulisan. Metode campuran konkuren/sewaktu waktu (*concurrent mixed methods*) merupakan penulisan yang menggabungkan antara data kuantitatif dan data kualitatif dalam satu waktu. Penulisan ini menggunakan metode penulisan kombinasi (*mixed method*) berurutan dengan menggunakan kualitatif terlebih dahulu, kemudian setelah itu baru menggunakan metode kuantitatif.

C. Jenis dan Model Pengembangan

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian maka penelitian ini termasuk *Research and Development* (R&D). Borg and Gall (1998) dalam Sugiyono (2017) menyatakan bahwa “*What is research and development? is a process used to develop and validate educational products*”. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”. Selanjutnya dinyatakan “*By*”*product*”, *we mean not only such things as text books, instructional films and computer software, but also method, such as a method of teaching, and program, such as a drug education program or a staff development program*”. Produk yang dimaksud dapat berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf”.

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk yang telah ada, dan penulis hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada)³.

² John W. Creswell, *Research Design; Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm.304

³ Sugiyono. 2017. *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, hlm. 65.

Dalam penulisan ini, model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Four D model*). Dalam penulisan ini dikembangkan produk berupa media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di mata pelajaran SKI di MIN 2 Kota Sawahlunto. Adapun langkah dalam penulisan 4D adalah sebagai berikut:

1. Define (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Pada penulisan ini penulis mendefinisikan kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran ini, baik untuk guru maupun peserta didik. Selain itu penulis juga melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik.

2. Design (Perancangan)

Dalam tahap perancangan, penulis akan membuat rancangan media pembelajaran yang akan dibuat berupa media. Pada tahap ini penulis juga akan merancang instrumen yang akan digunakan dalam penelitian yang terdiri dari instrument validitas dan praktikalitas produk serta instrumen untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

3. Develop (Pengembangan)

Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Setelah produk melalui tahap design awal maka langkah selanjutnya adalah:

- a. Validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli
- b. Revisi design awal
- c. Mengembangkan design yang sudah ada dan merancang design yang baru

4. Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap ini penulis akan menyebarkan produk media yang penulis hasilkan. Pada penelitian ini hanya dilakukan *disseminate* terbatas yaitu dengan menyebar luaskan dan mempromosikan produk akhir media untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Ketabahan Nabi Muhammad SAW, Kepribadian Rasulullah, dan Peristiwa Hijrah Nabi ke Habasyah di kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto sebanyak 24 orang peserta didik. Peserta didik akan di wawancarai pada saat menggunakan media dalam proses pembelajaran lalu peserta didik akan mengerjakan tes tertulis setelah mengikuti pembelajaran SKI menggunakan media ular tangga.

E. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan rancangan 4D, maka prosedur penulisan yang dilaksanakan tiga tahap pelaksanaan, yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian ini yaitu menetapkan dan mendefinisikan bentuk media pembelajaran yang dibuat melalui analisis kebutuhan pengembangan. Pengembangan produk dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penulisan dan pengembangan yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Tahap ini dijabarkan sebagai berikut:

a. Analisis Muka Belakang

1) Melakukan wawancara dengan guru

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi yang terjadi selama kegiatan pembelajaran. Seperti mempelajari berbagai macam kesulitan belajar yang dihadapi oleh peserta didik serta untuk mengetahui media apa saja yang telah digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

2) Menganalisis karakteristik peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui gaya belajar dan tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini digunakan dalam merancang produk nantinya, agar produk yang dihasilkan bisa sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam menganalisis karakteristik peserta didik terdapat 3 hal yang harus diperhatikan, yaitu: 1) karakteristik atau keadaan yang berhubungan dengan kemampuan awal "*prerequisite skill*", seperti: kemampuan intelektual, kemampuan berfikir, mengucapkan, dan kemampuan motorik peserta didik, 2) karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang dan status sosial budaya, dan 3) karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian, seperti: sikap, perasaan, minat, dan

motivasi, serta 4) keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format dan bahasa yang dipilih.

Analisis peserta didik dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik peserta didik, antara lain: (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya, (2) keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil analisis inilah yang akan dijadikan kerangka acuan dalam menyusun materi pembelajaran di dalam perangkat yang sesuai dengan pendekatan yang dipakai.

Adapun manfaat analisis karakteristik peserta didik adalah:

- a) Guru dapat memperoleh tentang kemampuan awal peserta didik sebagai landasan dalam memberikan materi baru dan lanjutan.
- b) Guru dapat mengetahui tentang luas dan jenis pengalaman belajar peserta didik, hal ini berpengaruh terhadap daya serap peserta didik terhadap materi baru yang akan disampaikan.
- c) Guru dapat mengetahui latar belakang sosial dan keluarga peserta didik sehingga guru dapat menjadikan bahan serta metode lebih serasi dan efisien.
- d) Guru dapat mengetahui tingkat pertumbuhan dan perkembangan dan aspirasi dan kebutuhan peserta didik.
- e) Mengetahui tingkat penguasaan yang telah diperoleh peserta didik sebelumnya.

b. Analisis Tugas

1) Analisis silabus mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Analisis silabus dan RPP ini bertujuan untuk mengetahui dan menyesuaikan materi dan kegiatan pembelajaran yang cocok digunakan pada materi, hal ini bertujuan untuk ketersesuaian materi dengan produk yang akan digunakan.

Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan KD yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang

ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator .

Jenis-jenis materi pembelajaran dapat diklasifikasi sebagai berikut.

- a) Fakta yaitu segala hal yang bewujud kenyataan dan kebenaran, meliputi nama-nama objek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, nama bagian atau komponen suatu benda, dan sebagainya.
 - b) Konsep yaitu segala yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, inti/isi dan sebagainya.
 - c) Prinsip yaitu berupa hal-hal utama, pokok, dan memiliki posisi terpenting, meliputi dalil, rumus, adagium, postulat, paradigma, teorema, serta hubungan antarkonsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat.
 - d) Prosedur merupakan langkah-langkah sistematis atau berurutan dalam mengerjakan suatu aktivitas dan kronologi suatu sistem.
 - e) Sikap atau nilai merupakan hasil belajar aspek sikap, misalnya nilai kejujuran, kasih sayang, tolong-menolong, semangat dan minat belajar dan bekerja.
- 2) Meriview dan menganalisis media pembelajaran SKI yang pernah dipakai oleh guru dalam mengajarkan materi. Langkah ini bertujuan untuk menambah referensi penulis dalam pengembangan media ular tangga.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan rancangan dan bahan untuk media yang akan dikembangkan, adapun rincian kegiatan pada tahapan ini diantaranya adalah:

- a. Penyusunan Tes Acuan kriteria

Pada tahap ini, penulis menyusun instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan (instrumen validasi), serta menyusun instrument untuk menilai keterampilan proses peserta didik (instrumen tes).

- b. Pemilihan format media, pengumpulan referensi dan desain awal

Pemilihan format media dilakukan agar media yang akan dikembangkan sesuai dengan pembelajaran SKI. Selanjutnya mengumpulkan berbagai referensi yang berkaitan dengan materi. Berbagai referensi digunakan agar tidak ada kesalahan konsep dalam media hasil pengembangan. Setelah itu, mendesain awal bentuk media yang akan dikembangkan.

- c. Desain media pembelajaran

Pembuatan desain media pembelajaran dilakukan setelah mendesain awal bentuk media yang akan dikembangkan. Penulis mendesain media pembelajaran semenarik mungkin supaya peserta didik termotivasi untuk belajar.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap implementasi dari dari perencanaan produk yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan produk akhir media. Namun pada penelitian ini pengembangan media hanya dilakukan sampai tahap uji praktikalitas media saja. Hal ini disebabkan karena keterbatasan peneliti dari segi waktu. Adapun langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian dosen ahli dan guru PAI

Pada tahap ini dilakukan penilaian media yang dibuat. Media diuji kelayakannya oleh dosen ahli dan guru SKI. Masukan, saran, dan perbaikan dari validasi selanjutnya digunakan untuk memperbaiki media sebelum diujicobakan.

- b. Uji coba lapangan

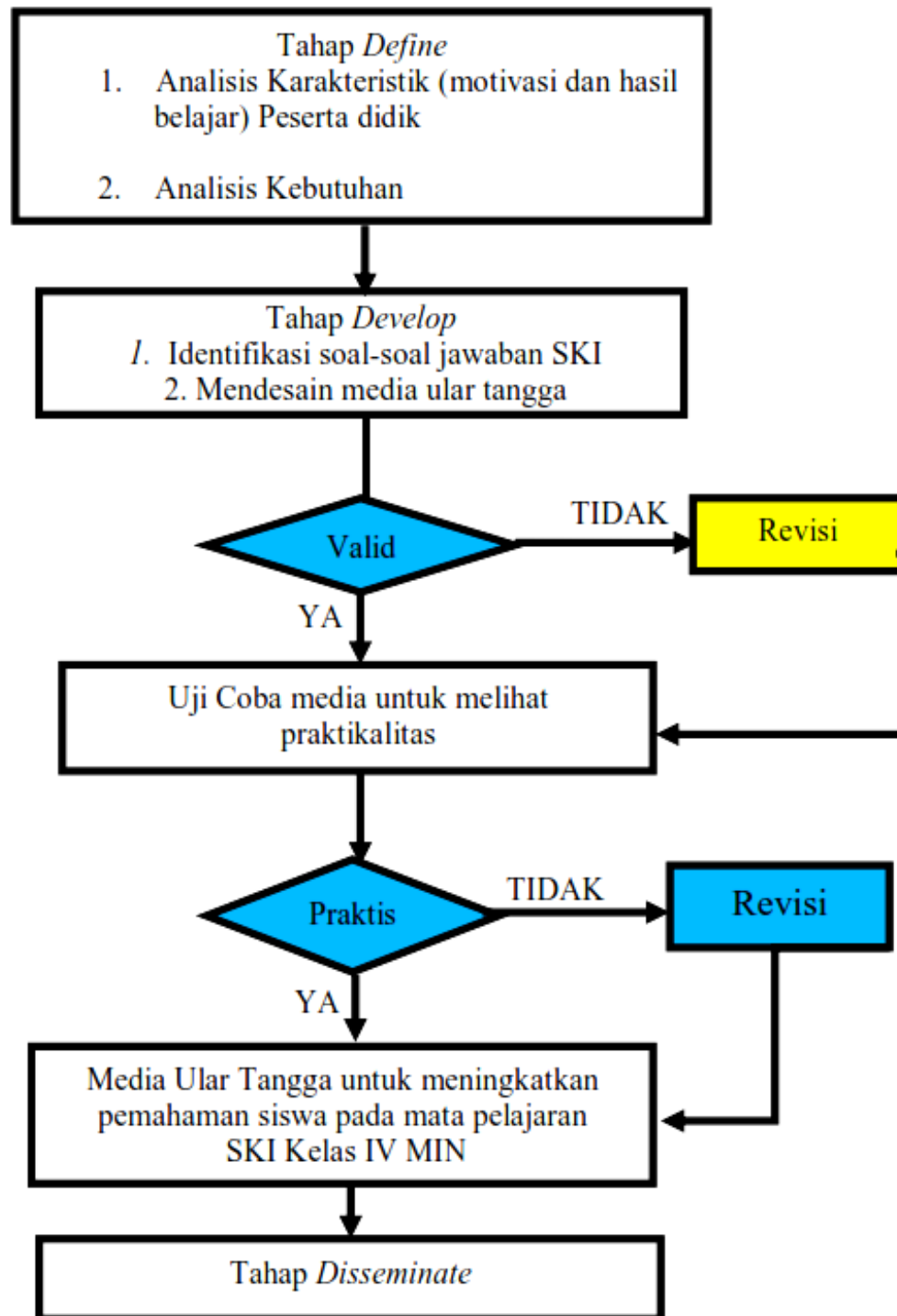
Pada tahap ini, penulis melakukan uji coba lapangan menggunakan media yang telah direvisi. Adapun tujuan dari uji coba lapangan adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan proses peserta didik setelah menggunakan media hasil pengembangan.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah uji coba lapangan dan media telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap *disseminate*. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan media ular tangga untuk meningkatkan sikap jujur peserta didik. Pada penulisan ini hanya dilakukan *disseminate* terbatas yaitu dengan menyebar luaskan dan mempromosikan produk

akhir media ular tangga untuk meningkatkan sikap jujur peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto.

Untuk lebih mudah memahami prosedur pengembangannya dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Media

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Validitas

Instrumen yang digunakan untuk validitas ini adalah kuesioner untuk memperoleh data tentang validitas kelayakan media pada materi yang dapat dilihat dari validasi oleh ahli yaitu dosen, guru SKI, serta peserta didik. Angket yang digunakan dalam penulisan ini adalah jenis angket tertutup yang berupa ceklist. Sebelum membuat instrumen pengumpulan data berupa kuesioner, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi butir pernyataan.

Lembar penilaian untuk ahli materi ini disusun dalam beberapa butir penilaian berbentuk dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat valid (5), valid (4), cukup valid (3), kurang valid (2) dan sangat kurang valid (1). Media dikatakan layak apabila memperoleh skor minimal 75 atau berada dalam kriteria minimal “valid”.

2. Praktikalitas

Instrumen yang digunakan untuk praktikalitas adalah:

a. Kuesioner (angket)

Angket yang digunakan adalah angket respon yang diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh data tentang kepraktisan dari produk. Angket ini merupakan jenis angket tertutup yang berupa ceklist. Angket ini juga dilengkapi dengan kisi-kisi butir pernyataan.

b. Lembar Pedoman Wawancara

Kepraktisan produk juga dilihat dari hasil wawancara dengan guru dan peserta didik. Lembar pedoman wawancara digunakan untuk mengarahkan pertanyaan yang akan penulis berikan kepada guru dan peserta didik. Hal ini agar pertanyaan yang akan diberikan sesuai dengan data yang penulis butuhkan untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk menentukan validitas media melalui validasi dan diskusi dengan validator. Teknik untuk pengumpulan data untuk mengetahui praktikalitas media adalah wawancara dengan guru dan peserta didik dan memberikan angket respon kepada peserta didik.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Validasi

a. Analisis Validasi Media Secara Kualitatif

Analisis data didasarkan pada catatan, saran dan revisi dari penulis, pembimbing, ahli materi, ahli media, guru dan observer. Data ini dikumpulkan, didaftar dalam tabel, dikelompokkan sesuai kategori. Adapun kategori yang dimaksud adalah gambar, isi, soal, tingkat kesulitan, redaksi, penataan atau format. Setelah dikategorikan, catatan revisi diringkas dan diimplementasikan dalam pengembangan

b. Analisis Validasi Media Secara Kuantitatif

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel, selanjutnya masing-masing lembar validasi dicari persentase dengan teknik yang dikemukakan Riduwan dengan menggunakan rumus:

$$p = \sum \frac{\text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh dapat diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kategori Validitas Media

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak valid	0-20
Kurang Valid	21-40
Cukup Valid	41-60
Valid	61-80
Sangat Valid	81-100

Sumber : Riduwan, 2012

2. Analisis Praktikalitas

Analisis praktikalitas yang dilakukan adalah praktis dari segi keterbacaan saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki. Pada analisis praktikalitas terbagi atas tiga yaitu:

a. Angket

Angket diberikan kepada peserta didik setelah mencobakan media pada mata pelajaran SKI secara berkelompok/individu. Data angket diperoleh dengan cara menghitung skor peserta didik yang menjawab masing-masing item sebagaimana

terdapat pada angket. Data tersebut dianalisis dengan teknik yang dinyatakan Riduwan, yaitu sebagai berikut:

$$p = \sum \frac{\text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Langkah berikutnya adalah menentukan tingkat kepraktikalitasan media pada mata pelajaran SKI dengan kriteria yang ada pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2. Kategori Praktikalitas Media

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak Praktis	0-20
Kurang Praktis	21-40
Cukup Praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

Sumber : Riduwan, 2012

b. Lembar Validasi

Lembar validasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan dari media yang dirancang. Lembaran ini akan diisi oleh dosen pakar serta guru mata pelajaran SKI. Data hasil validasi terhadap media pada mata pelajaran SKI diolah dengan analisis deskriptif yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata.

c. Hasil Wawancara

Hasil wawancara dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Memeriksa data yang diperoleh dari hasil wawancara apakah sudah sesuai dengan rumusan masalah
- 2) Mengklasifikasikan data penelitian apakah sudah sesuai dengan batasan masalah
- 3) Mengambil kesimpulan akhir terhadap interpretasi dan analisis data.

3. Analisis Efektifitas

Data keefektifan LKS yang diperoleh dari hasil penilaian keterlaksanaan pembelajaran oleh observer akan dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui kriteria keefektifan media. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Analisis hasil tes tertulis

Data kepraktisan media yang diperoleh dari hasil tes tertulis. Hasil tes tertulis dikoreksi dan dinilai berdasarkan pedoman penskoran yang telah ditentukan. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a) Menghitung nilai yang diperoleh masing-masing peserta didik sesuai dengan pedoman penskoran untuk menentukan ketuntasan belajar individu. Ketuntasan belajar individu untuk MIN 2 Kota Sawahlunto minimal 75.
- b) Nilai dari hasil tes tertulis dihitung rata-ratanya dengan cara yaitu :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} : rata-rata nilai tes tertulis

$\sum x$: jumlah nilai tes tertulis seluruh peserta didik

n : banyak peserta didik

- c) Mengubah nilai rata-rata menjadi nilai kualitatif kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria dengan menggunakan acuan pada tabel berikut.

Tabel 3.3. Kriteria Pemahaman Peserta Didik

Nilai kuantitatif (angka)	Nilai huruf	Kriteria
$x \geq 85$	A	Sangat baik
$75 \leq x < 85$	B	Baik
$65 \leq x < 75$	C	Cukup
$45 \leq x < 65$	D	Kurang
$x < 45$	E	Sangat kurang

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, media dikatakan efektif dalam pembelajaran jika minimal hasil belajar peserta didik minimal memperoleh nilai 75 atau berada dalam kategori baik. Setelah dilakukan analisis untuk menentukan kriteria kuantitatif hasil belajar peserta didik selanjutnya dilakukan analisis ketuntasan belajar dengan langkah-langkah sebagai berikut:

d) Menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal dengan cara:

$$p = \frac{\text{banyak siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa yang ikut tes}} \times 100\%$$

Selanjutnya kriteria ketuntasan belajar secara klasikal mengacu pada tabel berikut :

Tabel 3.4. Kriteria Pemahaman Peserta Didik

Persentase Ketuntasan	Nilai huruf	Kriteria
$p > 80$	A	Sangat baik
$60 < p \leq 80$	B	Baik
$40 < p \leq 60$	C	Cukup
$20 < p \leq 40$	D	Kurang
$p \leq 20$	E	Sangat kurang

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2009: 242)

Keterangan :

p: persentase ketuntasan belajar klasikal

Dalam penulisan ini, media yang dikembangkan dikatakan efektif jika minimal persentase ketuntasan belajar klasikal tes tertulis mencapai kriteria baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian dilakukan melalui beberapa langkah-langkah kegiatan. Tahap pendefinisian ini dimulai dengan analisis muka belakang yaitu dengan cara melakukan wawancara dengan guru bidang studi, menganalisis karakteristik peserta didik. Tahap selanjutnya adalah analisis tugas yaitu dengan melakukan analisis silabus mata pelajaran SKI, meriview dan menganalisis buku panduan atau modul SKI yang digunakan, meninjau literatur tentang media pembelajaran. Berikut diuraikan hasil analisis pada tahap pendefinisian (*define*):

a. Analisis Muka Belakang

Tahap analisis muka belakang ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi lapangan. Tahapan ini bisa disebut sebagai tahap analisis kebutuhan (*need assessment*)

1) Melakukan observasi lokasi penelitian di MIN 2 Kota Sawahlunto

MIN 2 Kota Sawahlunto merupakan salah satu madrasah di bawah binaan Kasi Pendidikan Madrasah Kemenag Kota Sawahlunto dan yang berada lebih kurang 15 KM dari pusat kota Sawahlunto serta lebih kurang 500 m dari pusat pemerintahan Kecamatan talawi. MIN 2 Kota Sawahlunto merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah di Lingkungan Kemenag Kota Sawahlunto, membentuk kerjasama dengan 4 Madrasah Ibtidaiyah lainnya, yaitu: MIN 1 Kota Sawahlunto, MIN 3 Kota Sawahlunto, MIS Lunto dan MIS Rabbani Islamic School.

Pada tahun 2022/2023 ini MIN 2 Kota Sawahlunto membina peserta didik sebanyak 272 orang, yang mana terbagi dalam 12 rombongan belajar dengan masing-masing rombongan belajar pertingkat kelas. Setiap ruang kelas mampu memuat 24 orang peserta didik.

Pada MIN 2 Kota Sawahlunto mempunyai tenaga pendidik sebanyak 17 orang, 1 orang Kepala Madrasah dan 3 orang tenaga kependidikan, yang mana dari tenaga pendidik tersebut yang sudah PNS ada 10 orang dengan perincian 8 orang guru kelas, 2 orang guru agama, guru non PNS sebanyak 7 orang, dengan perincian 4 orang guru kelas, 1 orang guru agama, 1 orang guru Bahasa Arab, dan 1 orang guru olahraga, 1 orang TU PNS dan 1 orang TU Non PNS dan 1 orang penjaga madrasah bantuan kontrak pemerintah daerah.

Pada 4 tahun terakhir, jumlah peserta didik yang mendaftar pada PPDB mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tahun pelajaran 2019/2020 memperoleh peserta didik sebanyak 56 orang dari 59 orang yang mendaftar, pada tahun 2020/2021, 44 orang peserta didik dari 50 yang mendaftar, pada tahun pelajaran 2021/2022 memperoleh peserta didik sebanyak 41 orang diterima dari 44 orang yang mendaftar dan pada tahun ajaran 2022/2023 sampai saat ini sudah mendaftar sebanyak 45 orang. Sehingga jumlah rombel pada tahun pelajaran ini berjumlah 12 rombel dengan jumlah siswa 272 orang peserta didik, yang terdiri dari 135 laki-laki dan 137 perempuan.

MIN 2 Kota Sawahlunto mengacu terhadap Permendiknas No 21 Tahun 2016 telah memiliki kurikulum 2013 namun pada tahun pelajaran 2022/2023 ini MIN 2 Sawahlunto diusulkan untuk melaksanakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum madrasah memuat 5 mata pelajaran Pendidikan Agama, dan 7 mata pelajaran umum. Alokasi waktu mata pelajaran Pendidikan Agama, Al Qur'an Hadist, Akidah Akhlak, Fiqih, dan SKI masing-masing 2 jam pelajaran, PKn 5 jam pelajaran, kecuali kelas III 6 jam pelajaran .SBdP dan PJOK masing-masing 4 jam pelajaran, kecuali SBdP kelas IV – VI 5 jam pelajaran. IPS dan IPA kelas IV – VI 3 jam pelajaran. Mata pelajaran yang diujikan akhir madrasah (UM) yaitu Bidang study yang diajarkan di kelas akhir (Kelas VI). Peningkatan diri dialokasikan jumlah waktu yang sama dengan dua jam pengajaran. Satu jam pelajaran setara dengan 35 menit.

2) Melakukan Wawancara dengan Guru SKI

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa di MIN 2 Kota Sawahlunto, sebagian besar guru masih dominan menggunakan papan tulis sebagai media untuk menunjang pembelajaran selama berlangsung di dalam kelas. Proses pembelajaran masih terpusat kepada guru dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik kurang memiliki minat belajar yang tinggi menyebabkan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru tidak berjalan dengan baik dan efektif. Fenomena ini tampak pada aktivitas peserta didik banyak yang bermenung, terlihat bermalas-malasan, kurang aktif dalam belajar dan banyak peserta didik yang keluar masuk selama jam pelajaran berlangsung.

Untuk memperbaiki kondisi tersebut perlu adanya pembaharuan dan perbaikan dalam proses pembelajaran SKI. Salah satu solusi yang dapat dilakukan agar peserta didik tertarik untuk belajar SKI adalah dengan menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran.

3) Analisis Karakteristik Peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara menganalisis tahap perkembangan peserta didik SD sesuai dengan teori perkembangan oleh Piaget. Menurut teori perkembangan Piaget peserta didik SD berada pada masa perkembangan operasional kongkrit. Pada masa ini penalaran anak masih terbatas karena kendati anak dapat menalar secara logis, mereka hanya dapat melakukannya jika penalaran tersebut dikaitkan dengan contoh-contoh konkret spesifik. Pada tahap ini anak belum bisa dituntut untuk melakukan analisa maupun hipotesis. Anak pada usia ini masih menyukai tipe belajar sambil bermain. Ketika anak-anak memasuki tahap operasional konkret menurut piaget anak-anak sampai pada tahap bermain yang kompleks yaitu permainan dengan aturan-aturan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan maka karakteristik peserta didik di MIN 2 Kota Sawahlunto meliputi cara belajar sambil bermain yang masih dibutuhkan oleh peserta didik serta peserta didik pada tahapan ini menyukai

permainan yang memiliki aturan-aturan. Media permainan ular tangga ini sesuai juga dengan karakteristik peserta didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah yang sebagian besarnya memiliki hobi bermain.

b. Analisis Silabus Pembelajaran SKI

Berdasarkan hasil analisis silabus SKI untuk kelas IV semester genap diperoleh hasil bahwa silabus yang digunakan berdasarkan kurikulum 2013. Materi yang akan dikembangkan menjadi media adalah materi Mengenal peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib.

Berdasarkan analisis silabus tersebut, materi yang seharusnya menuntut kemampuan peserta didik untuk memahami secara mendalam dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media permainan ular tangga yang sesuai dengan silabus yang ada (Lampiran 1).

Tabel 4.1 . Analisis Kompetensi Materi SKI Kelas IV Semester Genap
Kompetensi Inti : Mengenal peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	Mengidentifikasi sebab-sebab hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib	a. Peristiwa Baiatul Aqobah I b. Peristiwa Baiatul Aqobah II c. Rencana jahat (makar) kaum kafir Quraisy terhadap Nabi Muhammad SAW	a. Menjelaskan latarbelakang peristiwa Baiatul Aqobah I b. Menceritakan peristiwa Baiatul Aqobah I sebagai salah satu sebab Nabi hijrah ke Yatsrib c. Menceritakan peristiwa Baiatul Aqobah II sebagai salah satu sebab Nabi hijrah ke Yatsrib d. Menjelaskan faktor-faktor penduduk Yatsrib mudah menerima Islam e. Menjelaskan rencana

			<p>jahat kaum kafir Quraisy di Darun Nadwah menjelang Nabi Muhammad Saw hijrah ke Yatsrib</p> <p>f. Menceritakan 10 pemuda pilihan kafir Quraisy mengepung rumah Nabi Muhammad Saw</p> <p>g. Menceritakan keberanian Ali bin Abu Tholib tidur di tempat tidur Nabi Muhammad SAW dan memakai selimutnya</p>
2	Menceritakan peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib	<p>a. Upaya Nabi Muhammad SAW dan para sahabat dalam persiapan hijrah ke Yatsrib</p> <p>b. Perjalanan hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib</p>	<p>a. Menjelaskan pertimbangan-pertimbangan Nabi Muhammad Saw memilih Yatsrib sebagai obyek hijrah</p> <p>b. Menceritakan para sahabat dalam rombongan pertama yang hijrah ke Yatsrib</p> <p>c. Menyebutkan para sahabat yang berperan langsung dalam peristiwa hijrah</p> <p>d. Menceritakan</p>

			<p>perjalanan hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib</p> <p>e. Menjelaskan keadaan Nabi Muhammad SAW dan Abu Bakar bersembunyi di Goa Tsur</p> <p>f. Menceritakan tokoh kafir Quraisy (Suroqoh bin Malik) masuk Islam dalam perjalanan Nabi Muhammad SAW hijrah ke Yatsrib</p> <p>g. Menyebutkan kegiatan Nabi Muhammad SAW di Quba</p> <p>h. Menceritakan penyambutan penduduk Yatsrib akan datangnya Nabi Muhammad SAW</p>
3	Mengambil hikmah dari peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib	Hikmah peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib	<p>a. Memilih sikap tentang nilai/ hikmah hijrah dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>b. Menunjukkan perilaku hijrah dari hal yang kurang baik menuju ke hal yang lebih baik (prestasi)</p>

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Perancangan media pembelajaran ini dibuat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran maka dari itu materi dalam pembuatan media ini harus sesuai dengan materi pembelajara agar media yang telah dibuat bisa terpakai dan dimanfaatkan guru maka pembelajaran bisa tercapai.

Dalam tahap ini peneliti memintak silabus kepada guru mata pembelajaran supaya media yang dibuat sesuai dengan silabus yang ada, pada tahap ini juga penelitian mencari bahan-bahan yang diperlukan untuk media tersebut : mencari meteri, mencari gambar yang sesuai dengan materi. Dalam tahap perancangan ini prototype atau rancangan produk harus disesuaikan dengan silabus. Sebelum produk dilanjutkan pada tahap berikutnya maka produk tersebut harus divalidasi oleh dosen dan teman sejawat. Hal ini dilakukan agar kita bisa mengetahui apakah produk kita bias diperbaiki atau tidak. Hal ini disesuaikan dengan saran validator.

Analisis *Design* dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan pemilihan media, adapun rincian kegiatan pada tahapan ini diantaranya adalah:

a. Penyusunan Tes Acuan kriteria

Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan (instrumen validasi), serta menyusun instrumen untuk menilai keterampilan proses peserta didik (instrumen tes)

b. Pemilihan format media, pengumpulan referensi dan desain awal

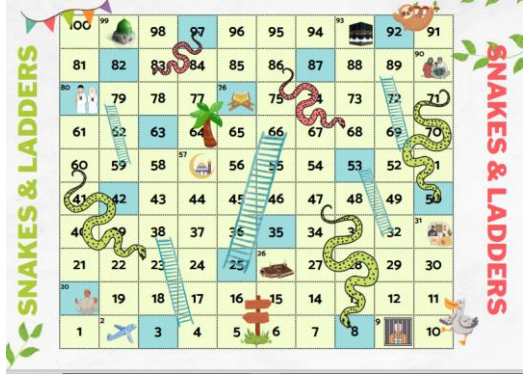
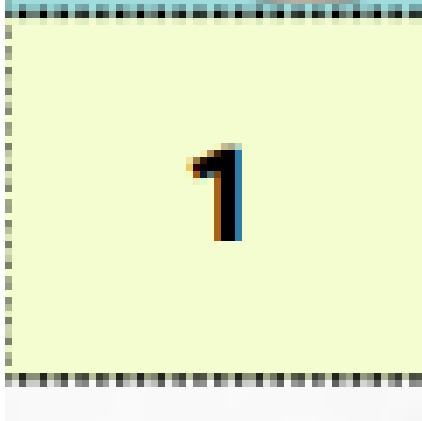
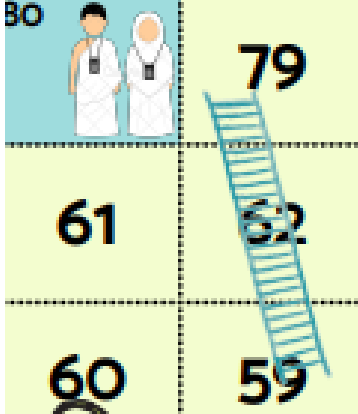
Pemilihan format media dilakukan agar media yang akan dikembangkan sesuai dengan pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam. Selanjutnya mengumpulkan berbagai referensi yang berkaitan dengan materi hijrah Nabi Muhammad Saw ke Yatsrib. Berbagai referensi digunakan agar tidak ada kesalahan konsep dalam media hasil pengembangan. Setelah itu, mendesain awal bentuk media yang akan dikembangkan.

c. Desain media pembelajaran

Pembuatan desain media pembelajaran dilakukan setelah mendesain awal bentuk media yang akan dikembangkan. Peneliti mendesain media pembelajaran

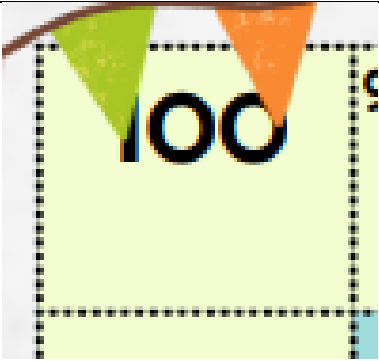
semenarik mungkin supaya peserta didik termotivasi untuk belajar. Adapun desain media yang peneliti rancang seperti yang tergambar di Tabel di bawah ini.

Tabel 4.2. Gambaran *Design* Media Ular Tangga SKI

No	Visual Design Media	Nama	Keterangan
1		Papan media ular tangga	Bentuk keseluruhan yang tampak dari media ular tangga
2		Petak start	Tempat bidak pertama memulai. Siswa pertama kali meletakkan bidaknya di petak start ini
3		Gambar tangga untuk naik	Apabila siswa berhenti di petak yang bergambar tangga, maka siswa berkesempatan untuk naik ke petak yang di atas

4		Gambar ular	Apabila siswa berhenti di petak bergambar ular, maka siswa harus turun ke petak yang ditunjukkan oleh kepala ular, dan harus menjawab pertanyaan dari kartu soal
5		Kotak bewarna biru	Kotak dimana peserta mendapatkan kartu soal
6		Kartu soal	Kartu yang diberikan ke siswa apabila siswa berada di kotak bewarna biru di papan ular tangga

7	 <p>KARTU PELANGGARAN</p> <p>Kembali ke start</p>	Kartu pelanggaran	Kartu yang diberikan kepada peserta didik apabila tidak dapat menjawab pertanyaan dari kartu soal yang didapatkan dan didalamnya terdapat konsekuensi yang harus dikerjakan peserta didik sebelum mendapat giliran untuk memulai permainan kembali
8	 <p>KARTU JAWABAN</p> <p>Berdakwah</p>	Kartu jawaban	Kartu yang berisi panduan jawaban dari soal-soal yang diberikan kepada peserta didik yang mendapatkan soal

9		Petak finish	Permainan berakhir di petak ke 100 atau petak finish, bagi peserta didik yang pertama sampai di petak finish, maka dialah pemenangnya.
---	-----------------------------------------------------------------------------------	--------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

d. Dosen Pembimbing

Pada tahap ini adalah mengkonsultasikan hasil rancangan awal media yang telah dikembangkan peneliti kepada dosen pembimbing. Selanjutnya merevisi produk yang telah dikembangkan sesuai dengan saran yang diberikan pembimbing.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap develop (tahap pengembangan) dilakukan dengan prosedur dalam tahap penilaian (assessment). Tahap penilaian dilakukan dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap praktikalisasi.

a. Tahap Validasi

Media yang telah dirancang dan didiskusikan dengan pembimbing selanjutnya divalidasikan oleh pakar materi dan pakar Media yang terdiri atas 2 orang pakar. Setelah divalidasikan, peneliti berdiskusi langsung dengan validator tentang kevalidan produk yang dirancang serta meminta saran-saran untuk perbaikan produk. Berikut diuraikan hasil validasi produk dan instrumen penelitian yang telah dirancang.

1) Validasi untuk Lembar Uji Validitas Media oleh pakar media

Untuk mengetahui validitas terhadap angket yang akan digunakan untuk validasi media, maka terlebih dahulu angket tersebut divalidasi pada validator. Secara garis besar hasil validasi angket dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3. Hasil Validasi Angket Lembar Validasi Pakar Media

No	Aspek yang divalidasi	Validator		Jml	Skor Maks	%	Ket.
		1	2				
1	Format angket	5	4	9	10	90	Sangat valid
2	Petunjuk	5	5	10	10	100	Sangat valid
3	Penggunaan Bahasa	13	14	27	30	90	Sangat valid
4	Butir pernyataan angket	10	8	18	20	90	Sangat valid
	Jumlah	33	31	64	70	91,43	Sangat valid

Dari analisis hasil validasi angket yang dinilai oleh 2 orang validator, seperti pada tabel di atas dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum untuk angket validitas media adalah 91,43% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format angket 90%, petunjuk 100%, bahasa yang digunakan 90%, butir pernyataan angket 90%. Pengkategorian hasil validitas angket berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

2) Validasi untuk Lembar Uji Validitas Media oleh pakar materi

Untuk mengetahui validitas terhadap angket yang akan digunakan untuk validasi media, maka terlebih dahulu angket tersebut divalidasi pada

validator. Secara garis besar hasil validasi angket dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4. Hasil Validasi Angket Lembar Validasi Pakar Materi

No	Aspek yang divalidasi	Validator		Jml	Skor Maks	%	Ket.
		1	2				
1	Format angket	4	5	9	10	90	Sangat valid
2	Petunjuk	5	5	10	10	100	Sangat valid
3	Penggunaan Bahasa	12	13	25	30	83,33	Sangat valid
4	Butir pernyataan angket	10	8	18	20	90	Sangat valid
	Jumlah	31	34	62	70	88,57	Sangat valid

Dari analisis hasil validasi angket yang dinilai oleh 2 orang validator, seperti pada tabel di atas dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum untuk angket validitas media adalah 88,57 % dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format angket 90%, petunjuk 90%, bahasa yang digunakan 83,33%, butir pernyataan angket 90%. Pengkategorian hasil validitas angket berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

3) Validasi Media

Data hasil pengolahan data validasi media pembelajaran SKI berupa ular tangga dari validator dituliskan pada lampiran 2.

a) Validasi Media Ular Tangga dari Pakar Media

Sebelum media ular tangga digunakan dalam pembelajaran, maka dilakukan terlebih dahulu validasi untuk mengetahui kevalidan dari media

yang akan digunakan. Rangkuman hasil validasi media ular tangga dari pakar media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5. Hasil Validasi Ular Tangga Dari Pakar Media

No	Aspek yang divalidasi	Validator		Jml	Skor Maks	%	Ket.
		1	2				
1	Tampilan umum	15	13	28	32	87,50	Sangat valid
2	Tampilan khusus	14	13	27	32	84,83	Sangat valid
3	Penyajian media	15	12	27	32	84,38	Sangat valid
	Jumlah	44	38	82	96	85,40	Sangat valid

Dari hasil validasi media yang dinilai oleh 2 orang validator pakar media, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 85,40% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada tampilan umum 87,50%, tampilan khusus 84,38%, dan untuk aspek penyajian media didapatkan nilai sebesar 85,4%. Dapat disimpulkan media ular tangga yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengkategorian hasil media ular tangga berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

Dari hasil validasi media ular tangga yang telah dinilai validator menunjukkan media yang dirancang sangat valid. Hal ini berarti media yang dirancang sudah baik dan dapat digunakan. Namun masih ada beberapa saran dari validator yang digunakan untuk revisi. Adapun saran-

saran oleh validator mengenai media ular tangga, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.6. Saran-Saran Validasi Ular Tangga Dari Pakar Media

Validator	Saran-Saran Revisi	Tindak Lanjut
1 (pakar media)	1. Media sebaiknya ditambahkan dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi hijrah Nabi Muhammad SAW	Dalam media ular tangga sudah ditambahkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Gambar diletakkan pada papan ular tangga dengan susunan yang diacak agar tidak terlalu monoton.
	2. Tambahkan variasi warna pada media	Pada media awalnya warna yang digunakan hanya 2 variasi warna. Setelah diberikan saran, maka variasi warna sudah ditambahkan, yaitu warna biru, ungu, kuning dan beberapa bentuk gradiasi warna yang lainnya.
	3. Ganti ukuran media ular tangga	Pada awalnya ukuran kertas media ular tangga yang dibuat dalam bentuk folio,

		<p>setelah diberi saran maka ukuran media sudah diganti menjadi ukuran A4 agar lebih proporsional dalam bentuk tampilannya.</p>
	4. Proses pencetakannya	<p>Dalam proses pencetakan dilakukan pada kertas karton yang tebal dan lebih mengkilat agar semakin menarik perhatian peserta didik dan media lebih tahan lama (tidak mudah sobek).</p>
Validator 2 (pakar materi)	5. Revisi materi SKI yang akan diteliti	<p>Materi yang awal digunakan adalah materi semester ganjil. Dikarenakan penelitian dilakukan pada semester genap, maka materi sudah diganti ke materi semester genap yaitu tentang hijrah Nabi Muhammad SAW ke kota Yastrib</p>
	6. Cakupan materi sesuai dengan 3 ranah	<p>Materi yang terdapat dalam media sudah dibuat</p>

		berdasarkan cakupan 3 ranah materi.
--	--	-------------------------------------

b) Validasi Media Ular Tangga dari Pakar Materi

Sebelum media ular tangga digunakan dalam pembelajaran, maka dilakukan terlebih dahulu validasi untuk mengetahui kevalidan dari media yang akan digunakan. Rangkuman hasil validasi media ular tangga dari pakar materi yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.7. Hasil Validasi Ular Tangga Dari Pakar Materi

No	Aspek yang divalidasi	Validator		Jml	Skor Maks	%	Ket.
		1	2				
1	Indikator kelayakan isi (Relavansi materi)	22	20	42	48	87,50	Sangat valid
2	kelayakan Bahasa (Keakuratan)	15	12	27	32	84,38	Sangat valid
3	Kelengkapan sajian	4	3	7	8	87,50	Sangat valid
4	Konsep dasar materi	4	3	7	8	87,50	Sangat valid
5	Kegrafikan	14	13	27	32	84,38	Sangat valid
	Jumlah	59	51	110	128	85,94	Sangat valid

Dari hasil validasi media yang dinilai oleh dua orang validator pakar materi, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 85,94 % dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada relevansi 87,50 %, keakuratan 84,38 %, dan kelengkapan sajian 87,50 %.

kelengkapan sajian 87,50 %, konsep dasar materi 87,50 %, dan kesesuaian sajian dengan indikator pencapaian kompetensi adalah 84,38 %. Dapat disimpulkan media ular tangga yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengkategorian hasil media ular tangga berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

4) Validasi Lembar Praktikalitas Media Oleh Peserta Didik

Untuk mengetahui praktikalitas terhadap media peneliti memberikan angket kepada peserta didik. Sebelum angket diberikan kepada peserta didik terlebih dahulu angket divalidasi kepada validator. Angket ini divalidasi oleh 2 orang validator. Secara garis besar hasil validasi angket dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.8. Hasil Validasi Lembar Praktikalitas Media Peserta Didik

No	Aspek yang divalidasi	Validator		Jml	Skor Maks	%	Ket.
		1	2				
1	Format angket	5	4	9	10	90	Sangat valid
2	Petunjuk	5	4	9	10	100	Sangat valid
3	Penggunaan Bahasa	12	12	24	30	80	Sangat valid
4	Butir pernyataan angket	10	8	18	20	90	Sangat valid
	Jumlah	32	28	60	70	85,71	Sangat valid

Dari analisis hasil validasi angket yang dinilai oleh validator, seperti pada tabel di atas, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 85,71%

dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format angket 90%, petunjuk 90%, bahasa yang digunakan 80%, butir pernyataan angket 95%. Pengkategorian hasil validitas angket berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

b. Tahap Praktikalitas

Untuk melihat praktikalitas media ular tangga ini dilakukan uji coba dikelas IV di MIN 2 Kota Sawahlunto pada tanggal 20 Februari 2023 ketika dilaksanakan pembelajaran di kelas mata pelajaran SKI. Data tentang praktikalitas Media ular tangga yang telah dirancang diperoleh dari angket respon dari 24 orang peserta didik.

Peneliti mengumpulkan data dari peserta didik mengenai kemudahan penggunaan, manfaat yang didapat, dan efektifitas waktu pembelajaran menggunakan media Ular tangga. Berdasarkan uji respon peserta didik terhadap praktikalitas media ular tangga yang dikembangkan, diperoleh hasil pengisian respon peserta didik. Secara garis besar hasil respon peserta didik terhadap praktikalitas media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.9. Hasil Uji Coba Praktikalitas Media Oleh Peserta Didik

No	Uraian Indikator	Skor Siswa	Skor Maks	%	Kriteria
1	Media Pembelajaran Ular Tangga pada materi Shalat memiliki warna yang menarik	37	40	92,5	Sangat praktis
2	Tulisan pada media jelas dan dapat dibaca	32	40	80	Praktis
3	Bahasa pada media mudah dimengerti	32	40	80	Praktis

4	Gambar dan symbol pada media jelas dan menarik	33	40	82,5	Sangat praktis
5	Media pembelajaran ular tangga menarik untuk dimainkan	39	40	97,5	Sangat praktis
6	Media pembelajaran ular tangga mudah untuk dimainkan	39	40	97,5	Sangat praktis
7	Media membuat kegiatan mengenal materi shalat menjadi menyenangkan	39	40	97,5	Sangat praktis
8	Media membuat kegiatan latihan menjadi aktif	40	40	100	Sangat praktis
9	Media mempermudah saya dalam memahami konsep	33	40	82,5	Sangat praktis
10	Soal-soal pada media membantu saya memahami konsep	35	40	87,5	Sangat praktis
11	Bahan ajar pada media mempermudah saya dalam memahami konsep	33	40	82,5	Sangat praktis
12	Langkah-langkah pada media mempermudah saya memahami konsep	35	40	87,5	Sangat praktis
13	Media mudah digunakan	39	40	97,5	Sangat praktis
14	Media membuat materi mudah diingat	38	40	95,00	Sangat praktis
15	Media dapat dimainkan berulang-ulang	40	40	100	Sangat praktis

16	Media sangat Menyenangkan	37	40	92,5	Sangat praktis
	Rata-Rata	581	640	90,78	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil respon dari siswa kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto terhadap penggunaan media Ular tangga yang digunakan selama pembelajaran adalah sangat praktis dengan rata-rata 90.78%. Hal ini berarti bahwa pada umumnya siswa memberikan apresiasi yang baik dalam penggunaan media ini dalam proses pembelajaran. Pengkategorian hasil validitas angket berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid. Siswa juga diminta untuk memberikan komentar dan saran tentang pembelajaran yang menggunakan media permainan ular tangga. Pada umumnya, komentar yang diberikan peserta didik bersifat positif. peserta didik merasa senang dengan model pembelajaran melalui permainan dan lebih tertantang untuk belajar dan berusaha menjadi pemenang dalam permainan tersebut. Hal ini yang menjadikan peserta didik termotivasi untuk belajar mandiri, tanpa kehadiran seorang guru.

Selanjutnya, data praktikalitas juga berasal dari hasil penilaian guru setelah menggunakan media permainan ular tangga di kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.10. Hasil Penilaian Guru Setelah Menggunakan Media Ular Tangga

No	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami			√	
2	Media ular tangga mudah digunakan			√	
3	Media ular tangga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran			√	

4	Media ular tangga dapat menghemat waktu pembelajaran			√	
5	Media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa				√
6	Media ular tangga membantu menciptakan rasa senang siswa				√
7	Media ular tangga dapat digunakan berulang-ulang dalam pembelajaran				√
8	Media ular tangga dapat membantu siswa belajar mandiri				√
9	Media ular tangga sesuai dengan lingkungan belajar siswa			√	
10	Media ular tangga sesuai dengan karakteristik siswa			√	
11	Senang dengan tampilan Media				√
12	Tumbuh rasa senang terhadap materi yang dikemas dalam bentuk kartu soal			√	
13	Tumbuh tantangan dalam permainan ular tangga			√	
14	Tumbuh rasa senang menggunakan Media			√	
15	Tertarik untuk mengembangkan Media pada pembelajaran yang lain				√
	Jumlah			9	6
	Skor			27	24
	Skor maksimal				60
	Persentase				85%

Penilaian guru terhadap produk yang berupa permainan ular tangga ini sebesar 85 %. Persentase ini jika kita tafsirkan menggunakan tabel konversi analisis data kepraktisan media maka dikategorikan sebagai media yang cukup praktis dan layak

digunakan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui kesulitan dan respon dari siswa kelas IV selama pembelajaran, dibagikan sebuah angket kepada seluruh siswa setelah proses pembelajaran. Penilaian aspek kesesuaian dengan waktu secara umum berkategori praktis. Oleh sebab itu, LKPD yang dikembangkan dapat digunakan untuk menunjang praktikalitas pembelajaran bagi peserta didik.

c. Tahap Efektivitas

Hasil efektivitas penggunaan media ular tangga juga dapat diketahui dari perolehan hasil belajar peserta didik selama belajar SKI materi Hijrah Nabi Muhammad SAW yang didapatkan dari nilai dua kali melaksanakan ulangan harian. Data perolehan nilai hasil UH peserta didik kelas IV dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.11. Hasil Belajar Materi SKI Peserta Didik Selama Dua Kali Ulangan Harian

NILAI PENILAIAN HARIAN 1

MATA PELAJARAN : SKI

KELAS : IV.B

Materi : 1. Penyebab hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1.	ABDUL HAFIZH ALMUFTI	85	Tuntas
2.	ABID AQILA PRANAJA YURI	55	Belum tuntas
3.	ADIESTA FENDRA SHIDIQ	75	Tuntas
4.	AMZI TIYAN RENALDI	85	Tuntas
5.	AQILA MAHIRAH	80	Tuntas
6.	AQILAH IZZATUNNISA B.M	65	Belum tuntas
7.	ARIF RAHMAT	80	Tuntas
8.	ASYIFA AFRIANTI RAMADHAN	75	Tuntas

9.	AURAH ZUSTRIWATI	75	Tuntas
10.	BALQIS ALTAFUNNISA	85	tuntas
11.	EZI RAFKA ADITIA	50	Belum tuntas
12.	FAIQAH HUSNA AMA	85	Tuntas
13.	GILANG PURNAMA	40	Belum tuntas
14.	JIHAN KAYLA AMIRAH	85	tuntas
15.	KENZIO ALYOTA AFLAH	65	Belum tuntas
16.	M. FAIZ RAMADHAN	65	Belum tuntas
17.	MUHAMMAD SYUKRI	70	Belum tuntas
18.	MUHAMMAD YAHDI ILAL HAQ	70	Belum tuntas
19.	NAISILA ATIKAH PUTRI	86	Tuntas
20.	RAISYA SRI ADRININGSIH	55	Belum tuntas
21.	RAYKA PUTRI LUTHFIANI	90	Tuntas
22.	RISYAH SALSABILA AUREL	90	Tuntas
23.	SALSABILA ROSYIFANI	75	Tuntas
24.	ZELNY AIRA	75	Tuntas
	Jumlah Nilai	1761	
	Rata-Rata	73,375	

NILAI PENILAIAN HARIAN 2

MATA PELAJARAN : SKI

KELAS : IV.B

Materi : 2. Cerita dan hikmah hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1.	ABDUL HAFIZH ALMUFTI	95	Tuntas
2.	ABID AQILA PRANAJA YURI	85	Tuntas
3.	ADIESTA FENDRA SHIDIQ	90	Tuntas
4.	AMZI TIYAN RENALDI	90	Tuntas
5.	AQILA MAHIRAH	95	Tuntas

6.	AQILAH IZZATUNNISA B.M	75	Tuntas
7.	ARIF RAHMAT	75	Tuntas
8.	ASYIFA AFRIANTI RAMADHAN	75	Tuntas
9.	AURAH ZUSTRIWATI	80	Tuntas
10.	BALQIS ALTAFUNNISA	75	Tuntas
11.	EZI RAFKA ADITIA	80	Tuntas
12.	FAIQAH HUSNA AMA	90	Tuntas
13.	GILANG PURNAMA	100	Tuntas
14.	JIHAN KAYLA AMIRAH	90	Tuntas
15.	KENZIO ALYOTA AFLAH	90	Tuntas
16.	M. FAIZ RAMADHAN	90	Tuntas
17.	MUHAMMAD SYUKRI	85	Tuntas
18.	MUHAMMAD YAHDI ILAL HAQ	85	Tuntas
19.	NAISILA ATIKAH PUTRI	100	Tuntas
20.	RAISYA SRI ADRININGSIH	85	Tuntas
21.	RAYKA PUTRI LUTHFIANI	95	Tuntas
22.	RISYAH SALSABILA AUREL	95	Tuntas
23.	SALSABILA ROSYIFANI	90	Tuntas
24.	ZELNY AIRA	90	Tuntas
	Jumlah Nilai	2100	
	Rata-Rata	87,50	

Dari tabel diatas dapat terlihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah belajar dibantu dengan menggunakan media ular tangga. Media ini membantu peserta didik menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Hasil ulangan harian yang telah dilakukan sebanyak dua kali menunjukkan terdapat peningkatan. Pada ulangan harian pertama yang dilakukan, peserta didik mendapat nilai tertinggi sebesar 90 dan terendah mendapat nilai 55. Untuk rata-rata ketuntasan hasil belajar sebesar 62,5 %, artinya hanya sebanyak 15 orang yang tuntas dari 24 orang dengan rata-rata nilai sebesar 73,375 untuk pembelajaran SKI dengan materi

hijrah Nabi Muhammad. Peningkatan hasil belajar terjadi setelah peserta didik melaksanakan ulangan harian kedua yang merupakan lanjutan dari materi sebelumnya. Pada ulangan harian kedua ini peserta didik dapat mencapai nilai tertinggi sebesar 100 dan terendah 75. Rata-rata ketuntasan yang diperoleh sebesar 100%, yang berarti seluruh peserta didik sebanyak 24 orang sudah menyelesaikan pembelajaran materi hijrah Nabi Muhammad SAW dengan bantuan media ular tangga secara maksimal. Skor rata-rata yang diperoleh peserta didik setelah belajar menggunakan media ular tangga ini sebesar 87,50 dan meningkat dibandingkan dengan ulangan sebelumnya.

Keefektifan produk ditentukan berdasarkan hasil tes yang dilakukan siswa, hasil tes yang diperoleh dengan membandingkan rata-rata nilai peserta didik pada UH 1 dan UH 2. Produk ini dikatakan efektif jika rata-rata peserta didik yang mendapatkan nilai $>$ KKM dan terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga.

Untuk mengetahui perbedaan tersebut maka dilakukan uji-t. Uji t dilakukan dengan menghitung hasil UH 1 dan UH 2 yang diperoleh ketika uji lapangan. Penghitungan ini menggunakan bantuan SPSS 24 yang menggunakan taraf signifikansi 0,05. Rata-rata yang diperoleh pada post test adalah 87,50. Rerata tersebut berada di atas KKM yang telah ditetapkan yaitu 75, sehingga hasil ketuntasan belajar yang dicapai siswa telah tercapai. Kemudian dilakukan uji *paired sample t test*, yang tergolong dalam bagian statistik parametrik. Untuk itu, sample penelitian harus berdistribusi normal dengan demikian uji normalitas harus dilakukan.

Uji normalitas merupakan sebuah cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh masuk ke dalam kategori data normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* dikarenakan data kurang dari 50. Hasil yang didapatkan dari uji normalitas ini adalah nilai signifikansi (sig.) UH 1 sebesar 0.482 dan UH 2 sebesar 0.592. Nilai signifikansi antara UH 1 dan UH 2 adalah 0,11 atau lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan dapat dilakukan uji t. Adapun hasil uji normalitas menggunakan SPSS 24 dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 4.12. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,138	20	,200 [*]	,957	20	,482
Posttest	,132	20	,200 [*]	,962	20	,592

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji t yang dilakukan dengan bantuan SPSS 24 diperoleh signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000. Hasil ini memberikan gambaran terdapat beda yang cukup signifikan antara hasil pretest dan posttest dan dapat diartikan ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kesimpulan ini diambil karena nilai sig, (2-tailed) lebih kecil dari 0.05. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.13. Hasil Uji-t

Paired Differences							
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
-17,25000	5,72966	1,28119	-19,93156	-14,56844	-13,464	19	,000

Keefektifan produk dalam pembelajaran ditentukan oleh KKM yang diperoleh siswa dan ada tidaknya pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media. Melihat hasil analisis data di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media yang efektif.

B. Pembahasan

1. Pelaksanaan Pembelajaran SKI di MIN 2 Kota Sawahlunto

Dalam implementasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam perlu memahami nilai-nilai universal humanistik dalam Islam. Nilai yang digali dari peristiwa, kejadian dan perubahan yang terjadi pada masa lalu dalam sejarah Islam. Selanjutnya, nilai ini menjadi landasan bagi kemunculan nilai Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu, pembelajaran SKI diharapkan mampu menghadirkan nilai-nilai Islam ini hidup dalam diri peserta didik.

Pembelajaran sejarah perlu dibangun oleh banyak kekuatan atau variasi metode pembelajaran agar faktanya dapat dijelaskan dan maknanya dapat ditemukan. Pembelajaran sejarah yang baik dapat menolong peserta didik untuk berpikir kritis dan komprehensif dan berafektif moral. Berpikir kritis inilah yang sebenarnya dapat menuntun peserta didik untuk memahami makna sejarah¹. Dalam proses pembelajaran SKI perlu penggunaan media, bahan ajar, dan teknologi. Dengan menggunakan media sebagai perantara yang tepat sehingga tujuan pembelajaran SKI (mengetahui, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam untuk dijadikan dasar pandangan hidup) dapat tercapai. Bentuk media visualisasi maupun bentuk media yang lain yang mudah dipahami atau mudah diterima dalam logika peserta didik.

Proses pembelajaran SKI dimulai pertama, Guru SKI menerapkan pembelajaran yang dipusatkan pada peserta didik, karena peserta didik lebih dipersiapkan untuk mandiri. Kedua, Guru SKI menerapkan proses pembelajaran, interaksi dan komunikasi terjalin dengan baik dalam diskusi kelompok secara formal maupun non formal. Ketiga, Guru SKI dalam pembelajaran menerapkan semangat kerja sama dengan peserta didik. Keempat, Dalam pembelajaran SKI berlangsung secara menyenangkan dan ruangan yang kondusif.

Pembelajaran SKI berlangsung secara aktif dengan model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Beberapa metode pembelajaran diterapkan dalam pembelajaran yakni metode diskusi, presentasi, ceramah, reseptif, role playing dan simulasi, pemberian tugas, inquiri. Pengelolaan pembelajaran mengatur waktu peserta didik bekerja secara perorangan, berpasangan, dan berkelompok. Pembelajaran menerapkan beragam pengalaman belajar melalui contoh dan bukti yang kontekstual. Guru menghargai setiap usaha dan hasil kerja peserta didik, serta memberikan stimulus yang mendorong siswa untuk berbuat dan berfikir sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Diantaranya menggunakan buku teks dan mengerjakan ujian, menyimak film sejarah Islam, menghafal pelajaran, membaca kisah tentang suatu kejadian atau orang, belajar bersama dengan murid kelas lain, menggunakan dokumen asli, menulis karangan, atau membahas makna dari yang dipelajari.

¹ Aman, 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*, Yogyakarta: Penerbit Ombak, hlm. 109-110.

Pembelajaran SKI harus dapat memenuhi standar kompetensi lulusan SKI. Siswa memiliki kemampuan yang berorientasi pada perilaku afektif dan psikomotor dengan dukungan pengetahuan kognitif dalam rangka memperkuat keimanan, dan ketaqwaan kepada Allah SWT.

Langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal dan kegiatan inti. Pada kegiatan inti berupa pengamatan, dimana siswa diminta untuk mengamati gambar, peserta didik mengemukakan hasil pengamatan terhadap gambar yang ada, guru mengarahkan pengamatan siswa kepada kondisi masyarakat Arab pra Islam, Guru memberi penguatan terhadap hasil pengamatan peserta didik.

Pada kegiatan inti pembelajaran mengungkapkan pertanyaan, wawasan, dan aktivitas dengan membuat kelompok diskusi. Tiap kelompok membahas pertanyaan yang ada untuk dianalisis, setelah selesai pembelajaran refleksi dengan pertanyaan yang mengukur pemahaman yang diperoleh, manfaat dan tindak lanjut atas materi yang didapat. Akhirnya pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup.

Begitu juga pelaksanaan pembelajaran SKI di MIN 2 Kota Sawahlunto. Secara umum proses pembelajaran mengacu kepada silabus dan RPP yang sudah dibuat oleh guru. Pelaksanaan dimulai dari kegiatan pendahuluan dimana guru memberikan motivasi dan apersepsi materi kepada peserta didik. Lalu mengenalkan kepada peserta didik tujuan pembelajaran yang akan dilakukannya pada pertemuan tersebut. Setelah itu, proses pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pada umumnya, proses kegiatan inti tetap menggunakan berbagai metode agar materi dapat disampaikan dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Ketika peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan media ular tangga, maka proses pembelajaran disesuaikan dengan cara dalam mempraktekkan permainan ular tangga. Secara umum, pelaksanaan dimulai dari pembagian kelompok antar peserta didik oleh guru, lalu guru memberikan instruksi permainan dan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam setiap kelompok. Sampai pada akhirnya, proses pembelajaran diakhiri dengan kegiatan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian materi yang sudah diterima oleh peserta didik.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan merupakan keseluruhan proses dan penentuan secara matang tentang hal-hal yang akan dikerjakan di masa akan datang dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan.² Penentuan segala sesuatunya terlebih dahulu, untuk melaksanakan sebagai kegiatan dan aktivitas, itulah yang disebut dengan istilah '*planning*'. Adapun Planning adalah "penentuan terlebih dahulu apa yang akan dikerjakan. Penentuan ini juga mencanangkan tindakan secara effectiveness, efficiency dan mempersiapkan input dan output. Sedangkan dalam proses belajar mengajar, perencanaan program pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, sebab menentukan langkah pelaksanaan dan evaluasi. Keterpaduan pembelajaran sebagai suatu sistem bukan hanya antara komponen-komponen proses belajar mengajar, tetapi juga antara langkah yang satu dengan langkah berikutnya dan guru dalam melaksanakan program pembelajaran benar-benar harus sesuai dengan yang telah direncanakan.

Agar proses pembelajaran yang dilakukan efektif dan efisien, dan peserta didik aktif mengikuti pelajaran, guru perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran yang diberikan.
- 2) Ruang lingkup dan urutan bahan yang dimiliki.
- 3) Sarana dan fasilitas yang dimiliki.
- 4) Jumlah siswa yang akan mengikuti pelajaran.
- 5) Waktu jam pelajaran yang tersedia.
- 6) Sumber bahan pelajaran yang bisa digunakan.

² AW. Widjaya, *Perencanaan Sebagai Fungsi Manajemen*, (PT Bina Aksara, Jakarta: 2017), hlm. 33

Perencanaan itu dapat bermanfaat bagi guru sebagai kontrol terhadap diri sendiri agar dapat memperbaiki cara pengajarannya.³

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, aktivitas belajar mengajar berpedoman pada persiapan pengajaran yang dibuat. Pemberian bahan pelajaran disesuaikan dengan urutan yang telah diprogram secara sistematis dalam tahap persiapan. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran meliputi yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal merupakan kegiatan awal tatap muka antara guru dan siswa. Dalam kegiatan ini guru memberi petunjuk, pengarahan dan appersepsi, atau dapat juga dengan menyampaikan tujuan yang akan dicapai dan memberikan beberapa pertanyaan (pretest).

Dalam kegiatan inti, guru menjelaskan materi dengan menggunakan pendekatan, metode dan teknik yang sudah ditentukan. Sedangkan dalam kegiatan akhir dapat berupa umpan balik dan penilaian. Dalam pelaksanaan program pembelajaran, guru lebih dahulu harus mengadakan pretest untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap bahan pelajaran, kemudian pada akhir pelajaran, guru mengadakan posttest sebagai akhir dari seluruh proses interaksi belajar mengajar. Dalam penyampaian bahan pelajaran, guru menggunakan metode dan fasilitas yang sesuai dengan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Penggunaan fasilitas untuk mengurangi verbalisme dan membantu siswa memahami pelajaran yang diberikan agar siswa mendapat penjelasan yang tepat dan benar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Kesalahan penggunaan metode dan fasilitas menyebabkan tujuan pembelajaran sukar dicapai. Oleh karena itu dalam hal pelaksanaan pembelajaran mencakup dua hal yaitu, pengelolaan kelas dan peserta didik serta pengelolaan guru.

Dari hasil penelitian, pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan bantuan media pembelajaran ular tangga dalam mata pelajaran SKI di MIN 2 Kota Sawahlunto sudah dilakukan dengan cukup baik dan optimal oleh guru mata pelajaran.

³ Suryobroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), Cet. II, hlm. 27

Guru sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang dikembangkan. Media yang digunakan adalah papan ular tangga yang dilengkapi dengan bidak, dadu, kartu soal, kartu jawaban dan kartu pelanggaran. Proses permainan yang dilakukan mengikuti aturan permainan yang sudah disepakati bersama.

Beberapa aktivitas peserta didik dan guru yang dapat diamati selama proses pembelajaran seperti:



Gambar 4.1. Pembagian kelompok peserta didik



Gambar 4.2 Pengenalan dan pembagian papan permainan ular tangga kepada setiap perwakilan kelompok



Gambar 4.3 Guru memberikan panduan bermain kepada masing-masing kelompok



Gambar 4.4 Guru mengamati proses bermain ular tangga pada setiap kelompok dengan sesekali mengajukan pertanyaan



Gambar 4.5 Salah satu peserta didik yang mendapatkan kartu pelanggaran



Gambar 4.6 Peserta didik yang mendapatkan kartu soal



Gambar 4.7 Peserta didik membaca kartu soal



Gambar 4.8 Peserta didik yang lain mencocokkan jawaban menggunakan kartu jawaban



Gambar 4.9 Antusiasme peserta didik ketika memainkan ular tangga

c. Tahap evaluasi (penutup)

Pada bagian ini proses belajar mengajar dievaluasi untuk mengetahui sejauhmana penguasaan bahan pelajaran oleh siswa dan untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai bahan yang diajarkan perlu diadakan posttest sebagai akhir dari proses mengajar. Bentuk dan jenis test yang digunakan bisa bermacam-macam, namun tetap berpedoman pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada peserta didik menyatakan senang belajar dengan menggunakan media ular tangga. Mereka senang bekerja sama dengan teman kelompoknya dan tidak menjenuhkan. Dan dari hasil angket respon peserta didik secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik positif dalam proses pembelajaran SKI dengan menggunakan ular tangga sebagai media pembelajarannya. Kegiatan bermain sambil belajar ini memungkinkan peserta didik untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain serta dapat mengoptimalkan partisipasi peserta didik. Dengan demikian penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran terbukti dapat membantu meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik kelas IV di MIN 2 Kota Sawahlunto.

2. Validitas Produk

Pengembangan permainan ular tangga sebagai media belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran SKI materi hijrah Nabi Muhammad SAW ke Kota Yastrib ini menggunakan model pengembangan 4D. Pengembangan ini dilakukan melalui sembilan tahap pengembangan, yaitu (1) define (pendefenisian), (2) design (perancangan), (3) development (pengembangan), dan (4) disseminate (penyebaran).

Langkah awal yang dilakukan dalam pengembangan media ini adalah dengan melakukan analisis kebutuhan/tujuan pengembangan produk. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran SKI di kelas IV MI dirasa sulit oleh peserta didik dan guru. Hasil observasi di kelas menunjukkan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan apabila guru berhalangan hadir kegiatan belajar mengajar menjadi terganggu. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sarana belajar yang dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri. Kegiatan kedua dalam pengembangan produk ini adalah menentukan topik atau bahasan yang dijadikan objek pengembangan. Tahapan-tahapan yang dilakukan, antara lain mengkaji KD dan merumuskannya ke dalam indikator pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik.

Langkah ketiga yang dilakukan pengembang adalah menganalisis kondisi belajar siswa, lingkungan sekitar, dan sarana/prasarana yang ada di madrasah. Hasil analisis karakteristik peserta didik MIN 2 Kota Sawahlunto kelas IV menunjukkan bahwa (1) peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto suka pembelajaran yang bersifat kompetisi dan penuh tantangan (2) kebanyakan peserta didik di kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto lebih suka bermain daripada mendengarkan ceramah guru, dan (3) anak usia kelas IV pada umumnya lebih suka bermain daripada belajar.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dirumuskanlah tujuan khusus pembelajaran yang merupakan penjabaran dari KD yang harus dikuasai peserta didik.

Tujuan pembelajaran yang disusun ditulis di dalam RPP dengan memerhatikan sasaran (Audiens), perilaku yang diharapkan dari peserta didik (behaviour), kondisi yang diinginkan (condition), dan ukuran keberhasilan (degree). Selanjutnya, dilakukan penyusunan instrumen penilaian. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan produk ular tangga peserta didik.

Instrumen yang dikembangkan berupa soal-soal yang terdapat dalam kartu soal, lembar validasi, lembar observasi dan angket respon peserta didik /guru. Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengembangkan strategi dan bahan ajar yang sesuai dengan hasil analisis pembelajaran, karakteristik peserta didik dan tujuan. Strategi yang digunakan dalam pengembangan permainan ular tangga ini karena dirasa sesuai dengan kondisi peserta didik kelas IV di MIN 2 Kota Sawahlunto, sedangkan pengembangan bahan ajar yang dilakukan adalah dengan memilih gambar dan menyusun kartu bonus/tantang. Materi bahan ajar yang digunakan diambil dari buku guru dan buku peserta didik sehingga sesuai dengan sumber belajar yang dimiliki guru dan peserta didik.

Langkah selanjutnya adalah melaksanakan evaluasi produk. Produk yang ingin dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran yang berkualitas dan layak digunakan. Media pembelajaran dikatakan berkualitas, apabila memenuhi unsur-unsur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Oleh karena itu, perlu dilakukan serangkaian ujicoba yang bertujuan untuk mendapatkan masukan dari berbagai pihak tentang kelemahan atau kekurangan produk.

Kevalidan produk permainan ular tangga ini ditentukan oleh hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli diperoleh rata-rata 85,67 % dengan kriteria valid dan dapat digunakan. Sebelum digunakan ada beberapa catatan yang diberikan ahli yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan perbaikan produk.

Deskripsi hasil validasi media pembelajaran ular tangga menggunakan dilakukan oleh 2 orang validator. Rata-rata penilaian untuk media 85,4% oleh ahli media dan 85,94 % oleh ahli materi dengan kategori sangat valid. Berdasarkan penilaian validator semua persyaratan media sudah terpenuhi dan dapat diukur,

sesuai dengan pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengemukakan bahwa kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain ketepatan dengan tujuan pembelajaran, kemudahan menggunakan, waktu yang tersedia, sesuai dengan taraf berfikir peserta didik. Untuk kriteria khusus dari media ular tangga memiliki kemudahan dalam penggunaannya dan kebaharuan media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran yang dilakukan saat ini biasanya sangat menjenuhkan dan monoton yang menyebabkan anak-anak bosan untuk belajar, sehingga anak-anak mengalami kemunduran dalam hal berprestasi di sekolahnya atau tempat lain. Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat, diantaranya teknik pembuatan aplikasi mengalami kemajuan yang sangat berarti, semenjak ditemukannya bahasa pemrograman visual, yang sangat memudahkan programmer untuk mengkreatifitaskan ilmunya yang dimiliki sehingga dapat tampil lebih menarik. Pembelajaran interaktif adalah suatu pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, ada banyak macam-macam pembelajaran interaktif misalnya tutorial pembelajaran, game edukatif, dan masih banyak lagi.

Pengembangan materi SKI sebaiknya juga dikemas secara interaktif dan menarik. Siswa memiliki kebebasan untuk belajar sesuai dengan keinginannya. Belajar menjadi tidak monoton, mengekang dan menegangkan. Secara teknis permainan ular tangga memiliki tampilan yang menarik dengan jenis huruf dan tulisan yang menarik dan bervariasi. Disamping itu ular tangga juga dihiasi dengan gambar-gambar yang menarik yang cocok untuk siswa SD. Hal ini bertujuan agar siswa cepat memahami dan tepat sasaran, sehingga siswa tertarik untuk belajar.

Permainan ular tangga ini sudah sangat valid berdasarkan penilaian validator, sebagai berikut:

- a. Penyajian materi pada media menggunakan telah sesuai dengan silabus yang dikembangkan disekolah
- b. Media ular tangga yang sudah dirancang dapat bermanfaat bagi peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran
- c. Media ular tangga yang dikembangkan membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena tampilannya yang menarik dan tidak membosankan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kevalidan Permainan ular tangga ini dapat dipertanggungjawabkan karena telah dinilai oleh para pakar. Penggunaan Ular tangga sebagai media juga ada pada mata pelajaran lain.

3. Praktikalitas Produk

Kepraktisan produk media permainan ular tangga diperoleh dari penilaian guru dan peserta didik melalui angket yang diberikan. Berdasarkan angket tersebut diperoleh rata-rata kepraktisan media ular tangga sebesar 90,78% dengan kriteria sangat praktis. Komentar yang diberikan oleh guru dan peserta didik juga positif karena mudah digunakan.

Praktikalitas media ditentukan melalui hasil angket respon peserta didik. Kepraktisan dilihat dari aspek apakah produk mudah digunakan oleh peserta didik. Hasil analisis angket respon siswa terhadap Permainan ular tangga menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dengan nilai rata-rata 90,78%. Hasil analisis angket respon peserta didik terhadap praktikalitas media ular tangga yang dikembangkan menunjukkan bahwa peserta didik tertarik belajar karena materi yang dipaparkan dalam media tersusun secara terkonsep dan dihiasi dengan gambar-gambar yang menarik yang mampu memancing perhatian peserta didik. peserta didik pun lebih mudah memahami materi dengan adanya media ini.

Secara umum penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran SKI sangat membantu peserta didik belajar karena siswa bisa memahami lebih cepat materi ajar sehingga penggunaan waktu lebih efektif.

Permainan ular tangga ini juga membantu guru dalam menghadapi peserta didik dengan minat, kemampuan, dan tingkat kecerdasan yang berbeda-beda dalam belajar.

Agama merupakan salah satu dasar yang dijadikan sebagai pedoman oleh setiap manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman pengetahuan mengenai pendidikan agama dapat dikenalkan semenjak dini. Pengetahuan tersebut dapat berupa pemahaman mengenai kisah Nabi, huruf hijaiyah, surat-surat pendek Al-Qur'an, bacaan doa sehari-hari, bacaan shalat dan lain-lain.

Di kalangan anak-anak perlu adanya suatu manfaat yang positif ketika anak-anak bisa bermain sambil belajar. Seperti diantaranya perlu adanya suatu pengetahuan dasar mengenai Islam dari permainan yang digunakan sehingga anak-anak dapat belajar memahami agama dengan cara menyenangkan. Media pembelajaran saat ini telah mengalami perkembangan tidak hanya dilakukan secara satu arah, namun dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran dua arah atau dikenal dengan pembelajaran interaktif. Interaktif merupakan suatu proses untuk memberikan pemahaman materi kepada peserta didik dalam lingkungan belajar.

Terkait dengan aspek kepraktisan, hasil penelitian Nieveen (1999) memperlihatkan cara mengukur tingkat kepraktisan. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa tingkat kepraktisan dilihat dari penjelasan apakah guru dan pakar lain memberikan pertimbangan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa, Nieveen juga menjelaskan produk hasil pengembangan, disimpulkan praktis jika (1) praktisi menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori baik Istilah ini masih memerlukan indikator-indikator lanjutan, terutama dalam pelaksanaan produk pembelajaran yang telah dikembangkan.⁴

4. Efektifitas Produk

⁴ Haviz, M. *Research and Development; Peneleitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna*. Ta'dib 16, no. 1 (2013): 34. <https://ojs.iainbatuangsangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/23>

Keefektifan produk permainan ular tangga ditentukan oleh hasil pencapaian belajar siswa melalui rata-rata siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebesar 75 yang kemudian dilakukan uji-t untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik. Rata-rata KKM yang diperoleh 24 siswa di kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto adalah 87.50 dan berdasarkan hasil analisis data dengan bantuan SPSS 24 didapatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0.000. Nilai tersebut memperlihatkan adanya perbedaan penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran karena nilai sig.(2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05.

Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar⁵. Kebanyakan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat ketika menyampaikan materi pelajaran, bahkan ada guru yang tidak menggunakan media sama sekali. Hal ini sangat disayangkan karena pada dasarnya media pembelajaran merupakan sarana fisik yang sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan/materi kepada peserta didik dan merangsang peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan dan hasil belajar yang mereka peroleh pun menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar.⁶

Memilih media yang tepat dalam pembelajaran tidaklah mudah. Membutuhkan analisis yang mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek dan prinsip-prinsip tertentu agar media yang digunakan benar-benar berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip yang dimaksud adalah (1) efektivitas dan efisiensi, (2) relevansi, dan (3) produktivitas⁷. Selain faktor tersebut, ternyata selama ini kebanyakan guru belum mampu mengembangkan pendekatan

⁵ Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran: Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rajawali Pers, hlm. 170.

⁶ Moch.Chabib, dkk. *Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD*. Jurnal Pendidika: Teori, Penelitian dan Pengembangan, Vol. 2, No. 7 hlm. 910-918.

⁷ Musfiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka, hlm 116-118.

yang sesuai dengan kondisi siswa saat itu. Pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan model akan membuat guru kesulitan dalam menguasai kelas. Pernyataan tersebut sesuai dengan fungsi pendekatan sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran, serta peran guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Akibatnya pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada guru dan tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir dan mengembangkan pengetahuannya sendiri.

Salah satu pendekatan yang dapat dijadikan guru sebagai rujukan dalam mengajar di kelas adalah pendekatan bermain sambil belajar (*Playing by learning*). *Playing by learning* merupakan salah satu pendekatan yang dirasa cocok digunakan dikarenakan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Bahwa bermain adalah pekerjaan anak. Oleh karena itu, pendekatan bermain sambil belajar sangat cocok digunakan di sekolah dasar atau tingkat ibtidaiyah.

Kelebihan pendekatan bermain sambil belajar adalah melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran melalui permainan mengajak setiap siswa untuk mencoba hal-hal yang baru. Pembelajaran ini juga dapat menggali kreativitas peserta didik dalam pembelajaran.⁸ Selain itu, konsep bermain sambil belajar juga mampu membuat peserta didik lebih berpikir kritis dikarenakan mereka akan mencari informasi sebanyak-banyaknya mengapa hal tersebut dapat terjadi. Oleh sebab itu, guru mempunyai tugas penting untuk mendesain pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Pada pembelajaran kelas IV, pembelajaran yang menggunakan bermain sambil belajar yang dilakukan harus memperhatikan karakteristik dari peserta didik dan materi yang akan disampaikan. Dengan memerhatikan karakteristik peserta didik guru akan dapat memilih metode yang tepat dan cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain pemilihan metode yang tepat guru juga perlu menyiapkan media yang cocok dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

⁸ Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books, hlm. 105.

Salah satu media alternatif yang dapat digunakan guru adalah melalui penggunaan Permainan ular tangga dalam pembelajaran.

Peserta didik di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah kebanyakan sudah pernah memainkan permainan ini dikarenakan permainan ini sangat mudah dilakukan. Pemenang dalam permainan ini ditentukan dengan siapa yang dapat mencapai garis finis terlebih dahulu. Adapun ciri permainan ini adalah terdapat anak tangga dan ular pada gambar. Oleh karena permainan ini sudah dikenal peserta didik, maka tidak ada salahnya menjadikan permainan ini sebagai media pembelajaran karena mempunyai banyak kelebihan.

Materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat diterima peserta didik dengan mudah karena peserta didik akan membangun sendiri pemahaman mereka. Nugraeni dalam penelitiannya juga mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. Hal ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Semua peserta didik dapat melakukan permainan ini dikarenakan permainan ini tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam memainkannya, asalkan disertai dengan petunjuk penggunaan. Rohmawati menyebutkan bahwa penggunaan *education game* baik secara teori maupun empirik dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik khususnya, jika disertai lembar panduan materi. Penelitian tersebut memberikan bukti bahwa penggunaan media permainan akan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran jika disertai lembar panduan materi⁹.

Media permainan ular tangga dapat meningkatkan interaksi belajar peserta didik di kelas. Mukh menjelaskan bahwa terdapat interaksi antara gaya belajar dan kreatifitas terhadap prestasi kognitif dan afektif dengan menggunakan media

⁹ Rohmawati, M. 2012. *Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. (Online), 1 (1):75—81.

permainan ular tangga. Hal ini membuktikan adanya keterkaitan antara keaktifan siswa di kelas dengan hasil belajar peserta didik.

Permainan ular tangga dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Suppiah Nachiappan dalam penelitiannya menjelaskan bahwa selain dapat digunakan untuk mengisi waktu luang, permainan ular tangga juga dapat membantu peserta didik berkomunikasi dengan teman sebaya¹⁰. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

5. Kualitas Produk

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa kualitas media ular tangga sudah valid dan praktis karena persentase kevalidan telah memenuhi kriteria sangat valid yaitu dengan persentase 85,40% oleh ahli media serta 85,94% oleh ahli materi dan kepraktisannya juga telah memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase kepraktisannya 90,78%. Media yang telah valid dan praktis dapat dijadikan guru sebagai salah satu media bantu dalam pembelajaran dan pedoman untuk mengembangkan media yang lainnya dimasa yang akan datang. Penelitian pengembangan media ular tangga ini dilakukan hingga praktikalitas dan hanya dilakukan dalam satu sekolah. dengan demikian kualitas produk hasil pengembangan media ini masih layak untuk direvisi kembali.

¹⁰ Nachiappan, S. 2014. *Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties*. American Research Institute. June 2014, Vol. 3, No. 2, hlm. 217—229.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media ular tangga sebagai bahan pembelajaran untuk siswa kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto pada mata pelajaran SKI materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Kota Yastrib dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pembelajaran SKI di kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto dilaksanakan sesuai dengan silabus dan RPP yang sudah dikembangkan. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran dibantu dengan menggunakan ular tangga sebagai media pembelajarannya.
2. Hasil penelitian pada tahap defenisi menunjukkan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan media dalam pembelajaran PAI, maka peneliti merancang media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Media yang dibuat ini juga disesuaikan dengan silabus.
3. Hasil penelitian pada tahap desain menghasilkan produk media ular tangga pada mata pelajaran SKI materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Kota Yastrib untuk siswa kelas IV MI.
4. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menunjukkan bahwa produk media ular tangga yang dihasilkan termasuk kategori sangat valid dengan rata-rata 85,40% oleh ahli media serta 85,94% oleh ahli materi.
5. Hasil penelitian pada praktikalitas produk didapatkan hasil bahwa media sangat praktis dengan rata-rata 90,78% yang didapatkan dari hasil analisa angket respon peserta didik.
6. Hasil penelitian pada efektivitas produk didapatkan hasil bahwa media sangat efektif digunakan. Hal ini berdasarkan perolehan rata-rata nilai ujian peserta didik yaitu 87.50 dan berdasarkan hasil analisis data didapatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0.000. Nilai tersebut memperlihatkan adanya perbedaan penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran karena nilai sig.(2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05.

B. Saran

1. Bagi Peserta Didik

Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik secara mandiri di rumah.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengembangkan bahan ajar yang sama atau berbeda yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

3. Bagi peneliti

Masih perlu adanya pengembangan bahan ajar yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdurrahman Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Afandi Rifky, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik dan Hasil belajar IPS di Sekolah Dasar*, JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), Volume 1, Nomor 1, Mei 2015, hal. 77-89.
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/2450/2658>
- Akker, J. Van den. 1999. *Principles and Method of Development Research*. London. Dlm. van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt.)". Design approaches and tools in educational and training. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Alannasir, W. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Kelas IV SD Negeri Mannuruki*. Journal of EST, 2(2), 81–90.
- Alim Sumarno, (2012). *Penulisan Kausalitas Komparatif*. Surabaya: Elearningunesa.
- Aman, 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*, Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Arifin, Zainal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- AW. Widjaya, *Perencanaan Sebagai Fungsi Manajemen*, (PT Bina Aksara, Jakarta: 2017.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chabib, Djatminka, & Kuswandi, Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Tematik SD, Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 2 Nomor: 7 Bulan Juli Tahun 2017 Halaman: 910—918.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9634/4549>

- Creswell John W., (2014) *Research Design; Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Agama RI, *Ensklopedia Alquran Jilid 2*, Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Prima Yasa, 2005.
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006.
- Esposito John L. (ed), *Ensklopedi Oxford Dunia Islam Modern* terj Eva Y.N dkk. Jilid II. Bandung: Mizan, 2001.
- Efendi Ramlan, *Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 2, no. 1 (2017).
- Hakim, L. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality*. *Lentera Pendidikan*, 20(1), 59–72.
- Handayani Sri, *Pengembangan Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Peserta didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar*, Tesis Program Studi PAI IAIN Batusangkar. 2020.
https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/21307/1623292848224_perpuss.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Haviz, M. *Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna*. *Ta'dib* 16, no. 1 (2013): 34.
<https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/23>
- Hendarwati Endang, Wahono, & Setiawan, *Implementasi Nilai Kejujuran pada Anak Usia Dini melalui Media Ular Tangga*, *MOTORIC (Media of Teaching Oriented and Children)* Volume 3 Number 1, Juni 2019.
<https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/paudmotoric/article/view/884>
- Husna, M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kandu Amirullah, *Ensiklopedi Dunia Islam*. Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Majid Abdul. 2016. *Strategi Pembelajaran*, Bandung: Rosada.
- Moch.Chabib, dkk. *Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD*. *Jurnal Pendidika: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, Vol. 2, No. 7 hlm. 910-918.

- Mufliha, S. E., Khotimah, K., Masrurah, E. U., & Wiyarsi, A. (2019). *Penanaman Karakter Jujur melalui Media Ular Tangga Karakter pada Anak Usia Pendidikan Dasar*. In Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan di Era Digital ISBN: 2654- 8607 (pp. 217–219).
- Musfiqon, H.M. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nachiapan, S. 2014. *Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties*. American Research Institute. June 2014, Vol. 3, No. 2, hlm. 217—229.
- Prameswari, N. K. (2018). *Media Ular Tangga, Pendidikan Pkn Sd, Strategi Pembelajaran, Kemampuan Kognitif Mahapeserta didik*. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), 2(1), 9–17.
- Putri Sekar Ariyanti Prahesthi, M. Ramli, *Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Peserta didik SMP*, Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling Vol. 1, No. 1, 2016, hlm. 40-46.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jkbk/article/view/631/0>
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Purwanto, N. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ramadhan Arwan Nur, *Pengaruh Persepsi Siswa Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Teori Kejuruan Siswa SMK*, Jurnal Pendidikan Vokasi 5, no. 3 (2015): hal. 299.
- Riva, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
- Rohimin, *Jihad Makna dan Hikmah*, Jakarta: PT Glora Aksara Pratama, 2006.
- Rohmawati, M. 2012. *Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. (Online), 1 (1):75—81.
- Rusyan, T. (2006). *Pendidikan Budi Pekerti*. Jakarta: Sinergi Pustaka
- Sabri M. Alisuf, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, cet. 5, 2010), hal.59-60.

- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana Nana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryobroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009.
- Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books
- Tashakkori Abbas & Charles Teddlie, (2010). *Mixed Methodology*, Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), hal. 408 & 121.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.
- Yuni Yesi Andra, Zulhanan dan Sodikin, *Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami untuk Pembelajaran IPA*, Indonesian Journal of Science and Mathematics Education 02 (2) (2019) 194-203. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/4343/2798>
- Zuhdi, U., & Mulyani. (2010). *Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Vocabulary) pada Mahasiswa Didik S-1 PGSD*. Jurnal Pendidikan Wacana Pendidikan Sekolah Dasar, 6(2).

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Penilaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
	Muhammad Saw	lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab		di Darun Nadwah menjelang Nabi Muhammad Saw hijrah ke Yatsrib	ke Yatsrib Menceritakan peristiwa Baiatul Aqobah II sebagai salah satu sebab Nabi hijrah ke Yatsrib Menjelaskan faktor-faktor penduduk Yatsrib mudah menerima Islam Menjelaskan rencana jahat kaum kafir		pel	(yang sesuai) Naskah bermain peran

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Penilaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
					<p>Quraisy di Darun Nadwah menjelang Nabi Muhammad Saw hijrah ke Yatsrib Menceritakan 10 pemuda pilihan kafir Quraisy mengepung rumah Nabi Muhammad Saw Menceritakan keberanian</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
					Menjelaskan keadaan Nabi Muhammad Saw dan Abu Bakar bersembunyi di Goa Tsur Menceritakan tokoh kafir Quraisy (Suroqoh bin Malik) masuk Islam dalam perjalanan Nabi Muhammad Saw hijrah ke			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Penilaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
					Yatsrib Menyebutkan kegiatan Nabi Muhammad Saw di Quba Menceritakan penyambutan penduduk Yatsrib akan datangnya Nabi Muhammad Saw			
1.3 Mengambil hikmah dari peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw	Hikmah peristiwa hijrah Nabi Muhammad Saw ke Yatsrib	Religius. Jujur. Toleransi. Disiplin, Kerja keras, Kreatif	Berorientasi tugas dan hasil Berani mengambil resiko, Percaya diri,	Membiasakan mengambil sikap hijrah dalam segala hal untuk meraih yang	Memilih sikap tentang nilai/hikmah hijrah dalam kehidupan sehari-	Performance	2 jam pel	SKI 3 untuk kelas 5 :Tim Guru MI (Tiga Serangkai)


Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan / Ekonomi Kreatif	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencaapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
ke Yatsrib		if, Demokratis, Rasa Ingin tahu. Gema r mem baca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab	Keorisinan, Berorientasi ke masa depan	terbaik.	hari Menunjukkan perilaku hijrah dari hal yang kurang baik menuju ke hal yang lebih baik (prestasi)			

Mengetahui
Kepala M/N 2 Kota Sawahlunto



Hj. YESSI SYAFRI, S.Pd. I
NIP. 197907152001122001

Talawi, Juli 2022
Guru Mapel SKI



WIRDANIF, S.Pd.I
NIP. 196808092000031004

Lampiran 2. RPP Mata Pelajaran SKI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Madrasah	: MIN 2 Kota Sawahlunto
Mata pelajaran	: SKI
Kelas/Semester	: IV/2
Materi Pokok	: Nabi Muhammad saw. hijrah ke Yastrib.
Alokasi Waktu	: 2 jp

A. KOMPETENSI INTI

1. Kompetensi Inti (KI 1):
Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Kompetensi Inti (KI 2):
Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Kompetensi Inti (KI 3):
Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Kompetensi Inti (KI 4):
Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Kompetensi Dasar	Indikator

1.1 Menunaikan kemauan untuk selalu berubah menuju kebaikan sebagai bentuk implementasi semangat hijrah Rasulullah saw. ke Thaif	
2.1 Menunjukkan kesabaran Nabi Muhammad saw dalam peristiwa hijrah ke Thaif.	
3.1. Mengetahui sebab-sebab Nabi Muhammad saw. hijrah ke Yastrib.	3.1.1 Menjelaskan pengertian hijrah 3.1.2 Menjelaskan sebab-sebab Nabi Muhammad saw. Hijrah ke Yastrib 3.1.3 Menyebutkan sifatsabar yang dimiliki Nabi Muhammad saw. Dalam peristiwa hijrah ke Yastrib 3.1.4 Menjelaskan hikmah hijrah Rasulullah saw. ke Yastrib
4.1. Menceritakan peristiwa hijrah Sahabat ke Yastrib.	4.1.1 Menceritakan peristiwa hijrah Sahabat ke Yastrib.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui proses tanya jawab dan ceramah, peserta didik dapat menjelaskan pengertian hijrah dengan berani, baik, dan benar
2. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan sebab-sebab Nabi Muhammad saw. Hijrah ke Yastrib dengan benar
3. Melalui inkuiri, peserta didik dapat menyebutkan sifat sabar yang dimiliki Nabi Muhammad saw. dalam peristiwa hijrah ke Yastrib dengan benar.
4. Melalui inkuiri, peserta didik dapat menyebutkan hikmah hijrah Nabi Muhammad saw. dalam peristiwa hijrah ke Yastrib dengan benar.
5. Melalui presentasi, peserta didik dapat Menceritakan peristiwa hijrah Sahabat ke Yastrib dengan percaya diri, baik dan benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Hijrah adalah : berpindahnya Rosulullah dari Makkah ke Madinah
Hijrah di bagi menjadi dua, *a. Hijrah secara fisik (berpindah tempat tinggal), b. Hijrah secara batin (mengubah dari prilaku yang jelek menjadi baik)*

2. Ada beberapa sebab Nabi Muhammad saw. Hijrah ke Yastrib
 - a. Adanya tekanan dari kaum kafir Quraisy
 - b. Penduduk Yastrib meminta agar Rasulullah berhijrah ke negerinya
 - c. Adanya jaminan keamanan dari penduduk Yastrib terhadap dakwah nabi.
 - d. Penduduk Yastrib menerima dakwah nabi Muhammad SAW
 - e. Adanya rencana pembunuhan kaum kafir Quraisy terhadap nabi Muhammad SAW
 - f. Adanya perintah berhijrah dari Allah SWT..
3. Sejak hijrahnya Nabi Muhammad SAW ke Yastrib, kota itu kemudian dinamai Madinatunnabi atau kota Rasulullah. Kemudian berubah lagi menjadi Madinah yang berarti kota yang bercahaya.
4. Banyak hikmah yang didapatkan dari hijrah ke madinah ini. Hikmah dirasakan oleh kaum muslimin Mekah. Penduduk Madinah, dan nabi Muhammad SAW.

E. METODE PEMBELAJARAN

Uswah, tanya jawab dan cermat, diskusi, inkuiri,.

F. MEDIA, ALAT/BAHAN, SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media: laptop, LCD, papan tulis, permainan ular tangga
2. Alat/Bahan: kertas HVS, spidol
3. Sumber Pembelajaran: buku SKI kelas IV

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru mengucapkan salam dan meminta salahsatu peserta didik memimpin doa
- Guru memperkenalkan diri dilanjutkan dengan mengenal peserta didik melalui absensi
- Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik melalui senam otak
- Guru menjelaskan tujuan mempelajari materi serta kompetensi yang akan di capai

- Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan
 - Guru membentuk kelompok diskusi
- b. Kegiatan Inti (50 menit)**
- **Mengamati**
 - Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang pengertian Hijrah
 - Peserta didik mengamati tayangan slide sebab-sebab Nabi Muhammad saw. Dan sifat sabar yang dimiliki Rasulullah ketika peristiwa hijrah ke Yastrib.
 - Peserta didik membaca buku paket tentang peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw. Ke Yastrib
 - **Menanya**
 - Peserta didik memberikan tanggapan hasil penjelasan guru tentang pengertian hijrah
 - Peserta didik bertanya jawab tentang slide yang belum difahami terkait sebab-sebab Nabi Muhammad saw peristiwa hijrah keThaif. Dan sifat sabar yang dimiliki Rasulullah ketika peristiwa hijrah keThaif
 - **Eksplorasi/eksperimen**
 - Masing-masing kelompok berdiskusi tentang hijrah Nabi Muhammad saw. keThaif
 - Masing-masing kelompok menggali pengertian hijrah Nabi Muhammad saw. Dari buku /sumber lain
 - **Mengasosiasi**
 - Peserta didik melalui kelompoknya menjelaskan tentang hijrah Nabi Muhammad saw ke Yastrib
 - Peserta didik melalui kelompoknya menyimpulkan pengertian dan hikmah hijrah Nabi Muhammad saw.
 - **Mengkomunikasikan**
 - Masing-masing kelompok secara bergantian menceritakan tentang peristiwa Hijrah Rasulullah keYastrib di depan kelas
- c. Penutup (10 menit):**
- Guru mengadakan refleksi hasil pembelajaran

- Guru mengajak peserta didik menyimpulkan bersama materi pembelajaran
- Guru mengadakan tes baik tulis maupun lisan
- Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan sikap keimanan dan sosial
- Guru memberikan tugas mandiri secara individu
- Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
- Guru mengajak berdoa akhir majlis dilanjutkan dengan salam dan berjabat tangan

H. PENILAIAN

1. Jenis/teknik penilaian
2. Bentuk instrumen dan instrumen
3. Pedoman penskoran
 - a. Tes Tulis bentuk uraian
 1. Jelaskan pengertian hijrah!
 2. Sebutkan sebab – sebab hijrah nabi ke Yastrib !
 3. Nabi Muhammad SAW dan Abu Bakar selamat keluar dari Mekah dan bersembunyi di....
 4. Sebelum akhirnya menjadi Madinah Munawwarah, Yastrib disebut
 5. Sebutkan hikmah dari peristiwa hijrah Rosulullah ke Yastrib.!

Kunci jawaban:

1. Hijrah adalah : berpindahnya Rosulullah dari Makkah ke Madinah,
2. a. Adanya tekanan dari kaum kafir Quraisy
 - b. Penduduk Yastrib meminta agar Rasulullah berhijrah ke negerinya
 - c. Adanya jaminan keamanan dari penduduk Yastrib terhadap dakwah nabi.
 - d. Penduduk Yastrib menerima dakwah nabi Muhammad SAW
 - e. Adanya rencana pembunuhan kaum kafir Quraisy terhadap nabi Muhammad SAW
 - f. Adanya perintah berhijrah dari Allah SWT.

3. Gua Tsur
4. Madinaterrasul
5. Banyak hikmah yang didapatkan dari hijrah ke madinah ini. Hikmah dirasakan oleh kaum muslimin Mekah. Penduduk Madinah, dan nabi Muhammad SAW.

Penskoran:

Skor 5 jika jawaban benar

Skor 3 jika jawaban kurang benar

Skor 1 jika jawaban tidak benar/tidak menjawab

Skor perolehan

Nilai = ----- x 4

Skor maksimal

b. Instrumen unjuk kerja

No	Nama Peserta didik	Aspek yang dinilai				Skor
		Kebenaran konsep	Keberanian	Bahasa	Kelancaran	

Penskoran:

Skor 4 jika kebenaran konsep, keberanian, bahasa, kelancaran SANGAT BAIK

Skor 3 jika kebenaran konsep, keberanian, bahasa, kelancaran BAIK

Skor 2 jika kebenaran konsep, keberanian, bahasa, kelancaran CUKUP BAIK

Skor 1 jika kebenaran konsep, keberanian, bahasa, kelancaran KURANG BAIK

Skor perolehan

Nilai = ----- x 4

Skor maksimal

Mengetahui,

Kepala MIN 2 Kota Sawahlunto



YESSI SYAFRI, S.Pd.I

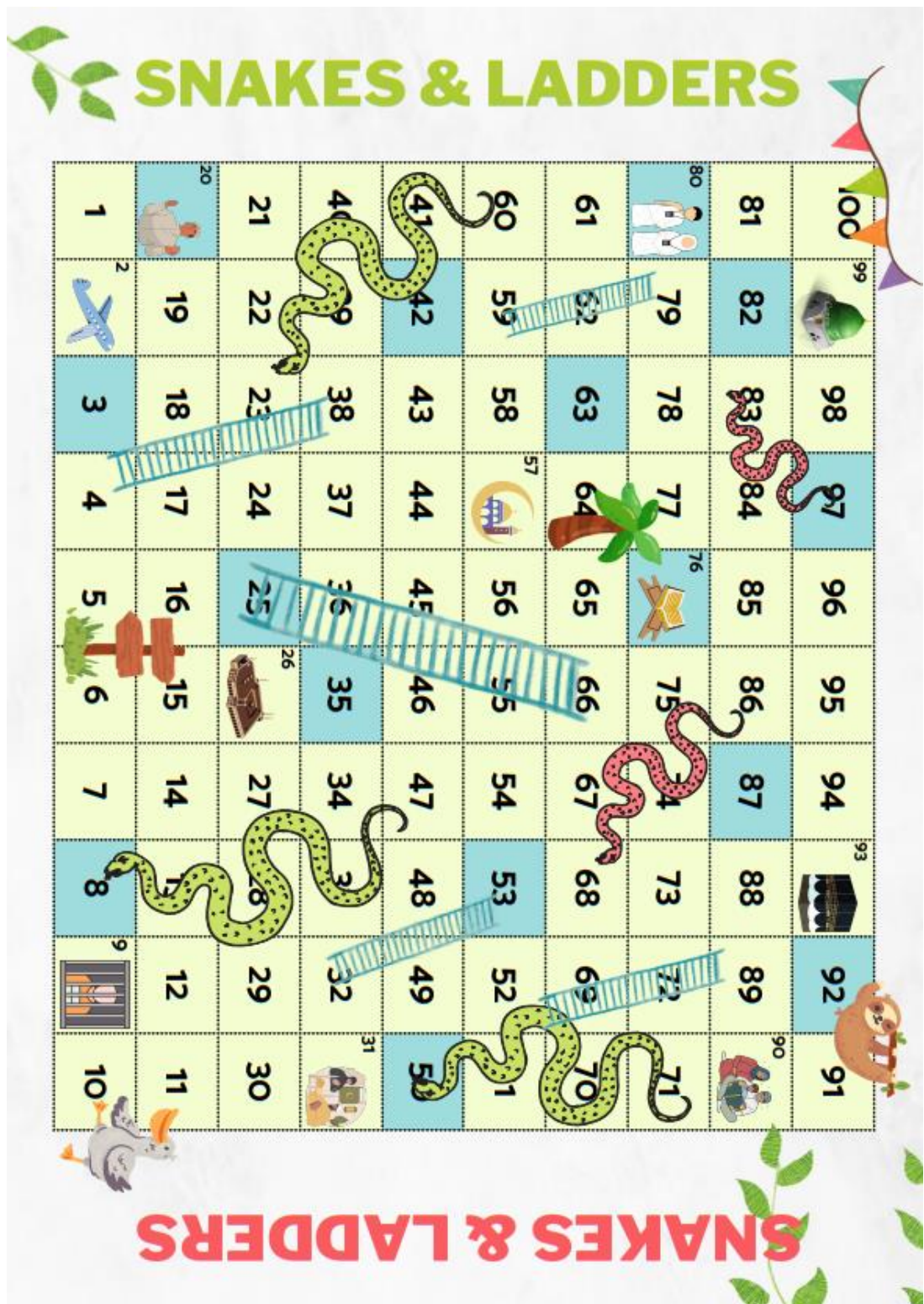
NIP. 197907152001122001

Guru Mata Pelajaran

WIRDANEF, S.Pd.I

NIP. 196808092000031004

Lampiran 3. Papan Media Ular Tangga SKI



Lampiran 4. Kartu Soal Media Ular Tangga SKI







Lampiran 5. Kartu Jawaban Media Ular Tangga SKI



KARTU JAWABAN

Mus'ab bin Umair

KARTU JAWABAN

75 orang

KARTU JAWABAN

Ke-13 kenabian

KARTU JAWABAN

Yastrib

KARTU JAWABAN

Ansar

KARTU JAWABAN

Al-Anfal ayat 30

KARTU JAWABAN

Jibril

KARTU JAWABAN

Yasin

KARTU JAWABAN

Abu Bakar As-sidiq

KARTU JAWABAN

Gua Tsur

KARTU JAWABAN

Abdullah bin Uraigit

KARTU JAWABAN

**12 Rabiul Awwal tahun
ke-13 kenabian**

KARTU JAWABAN

Penuh suka cita

KARTU JAWABAN

Madinaturrasul

KARTU JAWABAN

Ali bin Abi Thalib

KARTU JAWABAN

100 ekor unta

KARTU JAWABAN

3 hari 3 malam

KARTU JAWABAN

Abu Ayub Al-anshari

Lampiran 6. Kartu Pelanggaran Media Ular Tangga SKI



KARTU PELANGGARAN

Masuk penjara

KARTU PELANGGARAN

**Tertunda melempar
dadu 2x**

KARTU PELANGGARAN

Melafalkan Surah

KARTU PELANGGARAN

**Melantunkan
Sholawat nabi**

KARTU PELANGGARAN

**Menyebutkan 10
asma ulhusna**

KARTU PELANGGARAN

**Menyebutkan 5
kosakata bahasa
arab dan artinya**

KARTU PELANGGARAN

**Menyebutkan 3
nama malaikat
beserta tugasnya**

KARTU PELANGGARAN

**Menyebutkan
syarat sah sholat**

KARTU PELANGGARAN

Menirukan suara

KARTU PELANGGARAN

**Menyebutkan 5
kosakata bahasa
inggris dan artinya**

KARTU PELANGGARAN

**Mempraktekkan
sikap hormat
bendera dengan
benar**

KARTU PELANGGARAN

**Melafalkan doa
kedua orang tua**

Lampiran 7. Lembar Validasi

**ANGKET VALIDASI AHLI TERHADAP MEDIA ULAR TANGGA
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM**

Petunjuk Penilaian:

- Berilah tanda ceklis (√) pada kolom sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu/Saudara/i.

Keterangan:

No.	Penilaian	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

- Jika Bapak/Ibu memberi penilaian Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) pada butir-butir pernyataan, mohon tuliskan catatan perbaikan pada kolom yang telah disediakan. Namun, jika Bapak/Ibu memberi penilaian Sangat Setuju (SS) dan Setuju (S) pada butir-butir pernyataan, Bapak/Ibu tidak perlu menuliskan catatan perbaikan!
- Jika Bapak/Ibu merasa perlu untuk memberi catatan secara umum demi perbaikan instrumen, mohon tuliskan pada bagian saran secara umum!
- Identitas Bapak/Ibu mohon diisi dengan lengkap!

No	Pernyataan	Penilaian				Saran Perbaikan
		SS	S	TS	STS	
A	Indikator Kelayakan Isi (relevansi materi)					
1	Materi yang disajikan dalam media ular tangga sesuai dengan KI dan KD yang terdapat dalam Kurikulum 2013.	√				
2	Materi yang dijabarkan dalam media ular tangga telah mendukung pencapaian KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	√				
3	Pemilihan materi yang disajikan dalam media ular tangga aktual sesuai	√				

	dengan perkembangan keilmuan.					
4	Materi yang disajikan dalam media ular tangga (kartu soal) mendorong rasa ingin tahu peserta didik		✓			
5	Penyajian materi dalam media ular tangga membuat peserta didik termotivasi untuk belajar		✓			
6	Penyajian materi dalam Media ular tangga melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan konsep pembelajaran	✓				
7	Pemilihan soal dalam kartu soal menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik	✓				
8	Kartu soal yang disajikan bertujuan untuk menggali pengetahuan dan pemahaman peserta didik		✓			
9	Umpan balik dan soal yang terdapat pada kartu soal dapat memotivasi peserta didik untuk memahami kembali materi yang telah dipelajari		✓			
10	Komponen penilaian diwujudkan dalam kartu soal yang digunakan untuk melihat batas pemahaman peserta didik terhadap suatu materi yang telah dipelajari	✓				
11	Pada kartu soal bertujuan untuk menggali pengetahuan dan pemahaman siswa		✓			
12	Komponen pada kartu soal memuat pertanyaan yang terdapat pada ringkasan materi dan peserta didik	✓				

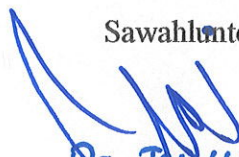
	dituntun untuk menemukan sendiri jawaban dari pertanyaan yang diberikan					
B	Kelayakan bahasa (Keakuratan)					
1	Kata-kata dalam kartu soal, kartu pelanggaran menggunakan kata-kata dan istilah baku dan mudah dipahami		✓			
2	Bahasa yang digunakan dalam kartu soal dan kartu pelanggaran membangkitkan rasa senang ketika peserta didik ketika membacanya		✓			
C	Kelengkapan Sajian					
1	Soal-soal latihan dan ilustrasi dalam media ular tangga, kartu soal dan kartu pelanggaran membangkitkan motivasi belajar peserta didik		✓			
2	Penyajian materi dan latihan dalam media ular tangga bersifat interaktif dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran		✓			
D	Konsep dasar materi					
1	Soal-soal yang disajikan dalam kartu soal mendorong rasa ingin tahu peserta didik.		✓			
2	Penyajian soal-soal dalam kartu soal membuat peserta didik termotivasi untuk belajar.		✓			
E	Kegrafikan					
1	Bentuk dan ukuran huruf Di media ular tangga sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik		✓			
2	Desain tampilan media ular tangga sederhana dan		✓			

	menarik bagi peserta didik					
3	Pemilihan warna media ular tangga sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				

4	Gambar yang dipilih menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran	✓				
5	Sampul media ular tangga menarik dan mewakili materi pembelajaran	✓				
6	Pemilihan jenis huruf pada media ular tangga jelas dan mudah dibaca	✓				
7	Besar dan ukuran media ular tangga proporsional dengan kebutuhan peserta didik		✓			
8	Design kartu soal, kartu pelanggaran dan kartu jawaban pada media ular tangga menarik dan menyenangkan		✓			
	Jumlah Skor					

Saran Secara Umum

Sawahlunto, 2023


Dr. JULHADI.MA
 Validator

Lampiran 8. Lembar Praktikalitas Guru

ANGKET PRAKTIKALITAS MEDIA ULAR TANGGA MATA
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK GURU

No	Pernyataan	Penilaian				Saran Perbaikan
		SS	S	TS	STS	
A	Kemudahan penggunaan media					
1	Media ular tangga yang digunakan ini dapat dengan mudah digunakan guru sesuai dengan petunjuk permainan		✓			
2	Pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.		✓			
3	Media ular tangga menyajikan soal-soal latihan yang memudahkan guru untuk mengetahui kemampuan peserta didik		✓			
4	Media ular tangga ini dapat digunakan peserta didik di setiap kelas pada tingkatan yang sama.		✓			
5	Soal dalam kartu soal menyajikan materi-materi yang memudahkan guru untuk menambah pengetahuan.		✓			
6	Dengan adanya media ular tangga ini, guru hanya menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran		✓			
7	Model kegiatan dan permainan dalam media ular tangga ini memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran		✓			
8	Bahasa yang digunakan dalam jelas dan		✓			

	mudah dipahami guru					
B	Kesesuaian dengan waktu					
1	Waktu yang dibutuhkan untuk memainkan ular tangga ini sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan dalam silabus pembelajaran		✓			
2	Penggunaan media ualr tangga dapat menghemat waktu dalam pembelajaran.		✓			
C	Mudah diinterpretasikan					
1	Pada latihan soal di media ini dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pokok	✓				
2	Penyajian materi pelajaran dalam kartu soal lebih praktis digunakan dan dipahami		✓			
D	Memiliki ekivalensi yang sama					
1	Media ular tangga dapat dijadikan sebagai bahan ajar pendamping dalam pembelajaran keterampilan		✓			
2	Tumbuh rasa senang terhadap materi yang dikemas dalam bentuk kartu soal		✓			
3	Tertarik untuk mengembangkan Media pada pembelajaran yang lain	✓				
	Jumlah					

Saran Secara Umum

Sawahlunto, 2023


Dr. JILHADI.MA
Validator

Lampiran 7. Lembar Validasi

ANGKET VALIDASI AHLI TERHADAP MEDIA ULAR TANGGA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Petunjuk Penilaian:

1. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu/Saudara/i.

Keterangan:

No.	Penilaian	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

2. Jika Bapak/Ibu memberi penilaian Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) pada butir-butir pernyataan, mohon tuliskan catatan perbaikan pada kolom yang telah disediakan. Namun, jika Bapak/Ibu memberi penilaian Sangat Setuju (SS) dan Setuju (S) pada butir-butir pernyataan, Bapak/Ibu tidak perlu menuliskan catatan perbaikan!
3. Jika Bapak/Ibu merasa perlu untuk memberi catatan secara umum demi perbaikan instrumen, mohon tuliskan pada bagian saran secara umum!
4. Identitas Bapak/Ibu mohon diisi dengan lengkap!

No	Pernyataan	Penilaian				Saran Perbaikan
		SS	S	TS	STS	
A	Indikator Kelayakan Isi (relevansi materi)					
1	Materi yang disajikan dalam media ular tangga sesuai dengan KI dan KD yang terdapat dalam Kurikulum 2013.	√				
2	Materi yang dijabarkan dalam media ular tangga telah mendukung pencapaian KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	√				
3	Pemilihan materi yang disajikan dalam media ular tangga aktual sesuai	√				

	dengan perkembangan keilmuan.					
4	Materi yang disajikan dalam media ular tangga (kartu soal) mendorong rasa ingin tahu peserta didik		✓			
5	Penyajian materi dalam media ular tangga membuat peserta didik termotivasi untuk belajar		✓			
6	Penyajian materi dalam Media ular tangga melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan konsep pembelajaran	✓				
7	Pemilihan soal dalam kartu soal menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik	✓				
8	Kartu soal yang disajikan bertujuan untuk menggali pengetahuan dan pemahaman peserta didik		✓			
9	Umpan balik dan soal yang terdapat pada kartu soal dapat memotivasi peserta didik untuk memahami kembali materi yang telah dipelajari		✓			
10	Komponen penilaian diwujudkan dalam kartu soal yang digunakan untuk melihat batas pemahaman peserta didik terhadap suatu materi yang telah dipelajari	✓				
11	Pada kartu soal bertujuan untuk menggali pengetahuan dan pemahaman siswa		✓			
12	Komponen pada kartu soal memuat pertanyaan yang terdapat pada ringkasan materi dan peserta didik	✓				


	dituntun untuk menemukan sendiri jawaban dari pertanyaan yang diberikan					
B	Kelayakan bahasa (Keakuratan)					
1	Kata-kata dalam kartu soal, kartu pelanggaran menggunakan kata-kata dan istilah baku dan mudah dipahami	✓				
2	Bahasa yang digunakan dalam kartu soal dan kartu pelanggaran membangkitkan rasa senang ketika peserta didik ketika membacanya	✓				
C	Kelengkapan Sajian					
1	Soal-soal latihan dan ilustrasi dalam media ular tangga, kartu soal dan kartu pelanggaran membangkitkan motivasi belajar peserta didik	✓				
2	Penyajian materi dan latihan dalam media ular tangga bersifat interaktif dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran	✓				
D	Konsep dasar materi					
1	Soal-soal yang disajikan dalam kartu soal mendorong rasa ingin tahu peserta didik.	✓				
2	Penyajian soal-soal dalam kartu soal membuat peserta didik termotivasi untuk belajar.	✓				
E	Kegrafikan					
1	Bentuk dan ukuran huruf Di media ular tangga sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik		✓			
2	Desain tampilan media ular tangga sederhana dan		✓			

	menarik bagi peserta didik					
3	Pemilihan warna media ular tangga sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				

4	Gambar yang dipilih menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran	✓				
5	Sampul media ular tangga menarik dan mewakili materi pembelajaran	✓				
6	Pemilihan jenis huruf pada media ular tangga jelas dan mudah dibaca	✓				
7	Besar dan ukuran media ular tangga proporsional dengan kebutuhan peserta didik		✓			
8	Design kartu soal, kartu pelanggaran dan kartu jawaban pada media ular tangga menarik dan menyenangkan		✓			
	Jumlah Skor					

Saran Secara Umum

Sawahlunto, 2023


DR. AHMAD LAHMI.MA
 Validator

Lampiran 8. Lembar Praktikalitas Guru


ANGKET PRAKTIKALITAS MEDIA ULAR TANGGA MATA
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK GURU

No	Pernyataan	Penilaian				Saran Perbaikan
		SS	S	TS	STS	
A	Kemudahan penggunaan media					
1	Media ular tangga yang digunakan ini dapat dengan mudah digunakan guru sesuai dengan petunjuk permainan		✓			
2	Pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.		✓			
3	Media ular tangga menyajikan soal-soal latihan yang memudahkan guru untuk mengetahui kemampuan peserta didik		✓			
4	Media ular tangga ini dapat digunakan peserta didik di setiap kelas pada tingkatan yang sama.		✓			
5	Soal dalam kartu soal menyajikan materi-materi yang memudahkan guru untuk menambah pengetahuan.	✓				
6	Dengan adanya media ular tangga ini, guru hanya menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran	✓				
7	Model kegiatan dan permainan dalam media ular tangga ini memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran	✓				
8	Bahasa yang digunakan dalam jelas dan	✓				

	mudah dipahami guru					
B	Kesesuaian dengan waktu					
1	Waktu yang dibutuhkan untuk memainkan ular tangga ini sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan dalam silabus pembelajaran		✓	✓		
2	Penggunaan media ular tangga dapat menghemat waktu dalam pembelajaran.		✓	✓		
C	Mudah diinterpretasikan					
1	Pada latihan soal di media ini dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pokok	✓			✓	
2	Penyajian materi pelajaran dalam kartu soal lebih praktis digunakan dan dipahami		✓	✓		
D	Memiliki ekivalensi yang sama					
1	Media ular tangga dapat dijadikan sebagai bahan ajar pendamping dalam pembelajaran keterampilan		✓	✓		
2	Tumbuh rasa senang terhadap materi yang dikemas dalam bentuk kartu soal		✓	✓		
3	Tertarik untuk mengembangkan Media pada pembelajaran yang lain	✓			✓	
	Jumlah					

Saran Secara Umum

Sawahlunto, 2023

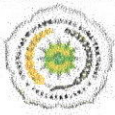

 Dr. AHMAD LAHMI MA
 Validator

Lampiran 9. Lembar Praktikalitas Peserta Didik

**ANGKET PRAKTIKALITAS MEDIA ULAR TANGGA MATA
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK PESERTA DIDIK**

No	Pernyataan	Penilaian				Saran Perbaikan
		SS	S	TS	STS	
1	Saya tertarik tampilan media permainan ular tangga	✓				
2	Saya mudah memahami petunjuk permainan ular tangga	✓				
3	Saya mudah memahami pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal		✓			
4	Saya tertantang menjawab pertanyaan dalam kartu soal		✓			
5	Saya tertarik dengan gambar-gambar yang terdapat dalam papan permainan	✓				
6	Saya tertarik dengan gambar-gambar yang terdapat dalam papan permainan	✓				
7	Media permainan ular tangga ini membuat saya semangat belajar	✓				

8	Media permainan ular tangga ini memudahkan saya memahami materi buku.		✓			
9	Media pembelajaran ini, membantu saya belajar mandiri bersama teman-teman	✓				
Jumlah Skor		24	6			



Nomor : PPs-0342/II.3.AU/D/2023
Lamp : 1 (Satu) Rangkap Proposal Tesis
Hal : Izin Penelitian
a.n Endriyanis

Padang, 12 Ramadhan 1444 H
3 April 2023 M

Kepada Yth,

Kepala Sekolah MIN 2 Kota Sawahlunto

Di

Tempat

Assalamu'alaikum *Wr. Wb*

Dengan hormat,

Dengan ini kami beritahukan bahwa mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat,

Nama : Endriyanis
NIM : 21010115
Prodi : S2 Pendidikan Agama Islam

Bermaksud melaksanakan penelitian ilmiah dalam rangka penulisan tesisnya yang berjudul "Penerapan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran SKI untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran SKI Peserta Didik Kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto"

Lokasi Penelitian : MIN 2 Kota Sawahlunto
Waktu Penelitian : 4 April – 4 Mei 2023

Sehubungan dengan maksud di atas, kami mohon kepada Bapak/ Ibu untuk dapat memberikan izin kepada mahasiswa yang namanya tersebut di atas dan memberikan kemudahan – kemudahan yang diperlukan bagi yang bersangkutan.

Demikianlah disampaikan, atas kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Dr. Mahyudin Ritonga, MA
NBM. 1178150

Tebusan:

1. Rektor UM Sumbar
2. Arsip



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA SAWAHLUNTO
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 KOTA SAWAHLUNTO**

Jln. Anas Malik No. 4 Telp.(0754) 410916. E-mail: mmintalawi@yahoo.co.id

S U R A T I Z I N P E N E L I T I A N

Nomor: B.067/MMI.03.12/42/KP.00/2/2023

Berdasarkan surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat hari Senin tanggal 3 April tahun 2023 hal Mohon Izin penelitian, maka Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Sawahlunto memberikan Izin Penelitian kepada :

Nama : ENDRIYANIS
NIM : 21010115
Prodi : S2 Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : “ Model Pembelajaran SKI Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto.”

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan penelitian selama 1 bulan (4 April – 4 Mei 2023)
2. Segala kegiatan yang dilaksanakan dan data yang diambil tidak keluar dari judul penelitian (diperuntukkan untuk kepentingan Tugas Akhir dari Progran Pendidikan S2)
3. Memberikan laporan hasil penelitian kepada kepala MIN 2 Kota Sawahlunto

Demikianlah surat izin ini dikeluarkan, untuk dapat digunakan seperlunya, terimakasih.

Dikelurkan di Talawi

Tanggal 5 Mei 2023



Hi, WESSI SYAFRI, S.Pd.I

NIP. 19790715 200112 2 001

Tembusan :

1. Yth, Kepala Kantor Kementerian Agama Kota sawahlunto di Sawahlunto
2. Yth, Pengawas Madrasah Kota Sawahlunto di Sawahlunto
3. Yang Bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA SAWAHLUNTO
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 KOTA SAWAHLUNTO**

Jln. Anas Malik No. 4 Telp.(0754) 410916. E-mail: mmintalawi@yahoo.co.id

S U R A T K E T E R A N G A N

Nomor: B.068.a/MI.03.12/42/KP.00/4/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hj. YESSI SYAFRI, S.Pd.I
NIP : 19790715 200112 2 001
Pangkat/Golongan : Pembina/IV.a
Jabatan : Kepala MIN 2 Kota Sawahlunto

Dengan ini menerangkan,

Nama : ENDRIYANIS
NIM : 21010121
Prodi : S2 Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : "Model Pembelajaran SKI Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Sawahlunto."

Yang namanya tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian di MIN 2 Kota Sawahlunto dari bulan 4 April 2023 s.d 4 Mei 2023, untuk melengkapi data penelitian tesis sebagai tugas akhir dari Program Pendidikan S2 .

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Talawi, 5 Mei 2023

Kepala

YESSI SYAFRI, S.Pd.I
NIP. 19790715 200112 2 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. RIWAYAT HIDUP

Nama : Endriyanis, S. Pd.I
Tempat/Tanggal Lahir : Talago Gunung / 10 Mei 1980
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Suami : Yulfizar S.
Nama Anak : 1. Muhammad Fairuz Qolbi
2. Anindya Fauziah Qolbi
3. Arkhan Nuriel Qolbi
Nama Orang Tua : Ayah : Nasehat (alm)
: Ibu : Ramaida
Jumlah Bersaudara : 4 orang
Alamat : Desa Santur, Kecamatan Barangin, Kota Sawahlunto.
No. HP/WA : 0823-9197-1899
Email : Endriyanis19@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

SDN Talago Gunung	1993
MTsN Lubang Panjang	1996
MAN Sawahlunto	1999
S1 STAIN Batusangkar	2003
S1 Program DMS IAIN	2015