

**EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA
BERBANTUAN FLASHCARD
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP ADH DHUHA JEMBER TAHUN PELAJARAN
2023/2024**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh:
Nabila Farihatul Karimah
NIM : 202101010059
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA
BERBANTUAN FLASHCARD
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP ADH DHUHA JEMBER TAHUN PELAJARAN
2023/2024**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh:
Nabila Farihatul Karimah
NIM : 202101010059
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA
BERBANTUAN FLASHCARD
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP ADH DHUHA JEMBER TAHUN PELAJARAN
2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:
Nabila Farihatul Karimah
NIM : 202101010059

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Agr.

NIP. 197508082003122003

**EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA
BERBANTUAN FLASHCARD
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMP ADH DHUHA JEMBER TAHUN PELAJARAN
2023/2024**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Rabu

Tanggal : 19 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris



Dr. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 197409052007101001



Nina Hayuningtyas, M.Pd.
NIP. 198108142014112003

Anggota:

1. **Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I** ()
2. **Dr.Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag.** ()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



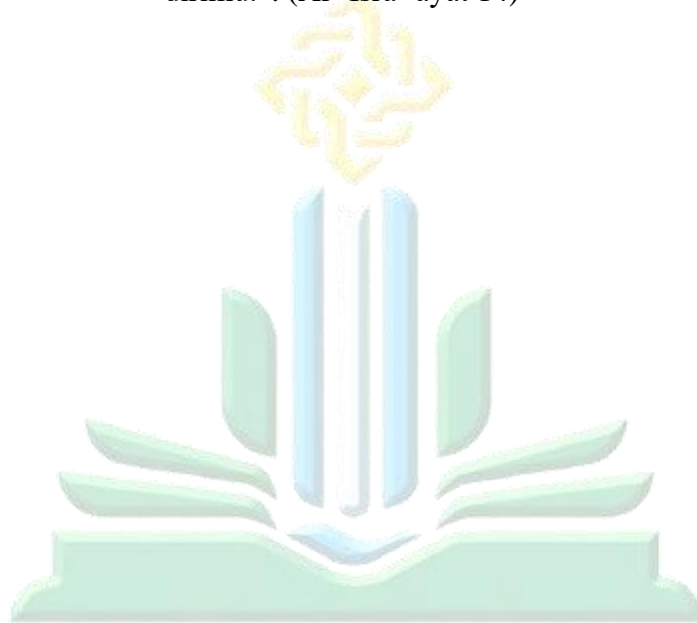
Dr.H. Abdul Mu'is, M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

إِفْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا

Artinya:

“Bacalah kitabmu. Cukuplah dirimu pada hari ini sebagai penghitung atas (amal) dirimu.”. (Al- Isra’ ayat 14)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Qur'an dan Terjemah*, (Kudus: 2019), 283.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillahirabbil 'aalamiin dengan rasa syukur dan kasih sayang, saya persembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tua yaitu Amin Jakfar dan Aisyah Firayanti. Bapak dan Ibu yang telah membesarkan dan mendidiku dengan penuh kasih sayang. Kesuksesan yang diraih tidak luput dari doa beliau. Terimakasih atas segalanya yang terbaik buat anaknya.
2. Untuk sahabat karibku yang senantiasa selalu mensupport dan selalu menjadi tempat untuk mencharger kembali semangat untuk terus berjuang.
3. Semua teman-teman baikku yang tidak dapat saya sebut satu persatu, terimakasih sudah mau direpotkan dengan berbagai pertanyaan dan permintaan tolong.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang amat dalam kami haturkan kehadiran Tuhan yang Esa, yang telah memberikan taufiq dan hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “Efektifitas Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *Flashcard* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Adh Dhuha Jember Tahun Pelajaran 2023/2024” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada kehadiran Nabi Muhammad Saw. Rasul yang membawa kesempurnaan ajaran tauhid dan keutamaan budi pekerti. Semoga tumpahan doa sholawat terkirim segenap keluarga dan sahabatnya, para syuhada, para ulama, dan seluruh umatnya. Selama proses penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis. Sebagai ungkapan syukur, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima peneliti sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Dr. H. Abd. Muis, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
3. Dr. Nuruddin, M.Pd.I, selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang bersedia melayani penelitian untuk memenuhi kelengkapan administrasi terselenggaranya sidang skripsi.
4. Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag, selaku koordinator dan juga Dosen Pembimbing Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan dan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi dan telah banyak banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dengan penuh

kesabaran hingga terselesaikan skripsi ini.

5. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan serta memberikan nasehat kepada penulis selama belajar di Universitas Kyai Haji Achmad Siddiq Jember.
6. Moh Warits, S.Pd. I. selaku Kepala Sekolah yang telah mengizinkan peneliti untuk meneliti di SMP Adh Dhuha Jember.
7. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki beberapa kekurangan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.



Jember, 30 Mei 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Penulis

ABSTRAK

Nabila Farihatul Karimah, 2024: " Efektifitas Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Adh Dhuha Jember Tahun Pelajaran 2023/2024."

Kata Kunci: Efektifitas, Pengembangan Media Ular Tangga, Flashcard

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran sebagai alat atau benda yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Selain itu, adanya media tersebut sangat baik untuk membangun keaktifan komunikasi guru dan siswa. Namun, fakta yang ada guru hanya menggunakan buku paket saja membuat pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik minat siswa. Seperti pada kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember mayoritas siswanya aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat membuat dan menggunakan media yang didapat menjadi sarana dalam keterlibatan siswa di sekolah. Supaya pembelajaran lebih kreatif, inovatif, dan mewujudkan siswa dalam memahami materi.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui keefektifitasan media ular tangga berbantuan *flashcard* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Adh dhuha Jember Tahun Pelajaran 2023/2024. 2) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran pendidikan agama Islam.

Bentuk penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (research and development) karena penelitian tersebut untuk menghasilkan sebuah produk media. Metode penelitian dan pengembangan ini mengadopsi dari model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan masuk pada kategori valid dengan nilai rata-rata keseluruhan ketiga validator sebesar 95,3%. Adapun rincian nilai dari masing-masing validasi ahli adalah ahli materi memperoleh nilai sebesar 95% dengan kategori valid, ahli media memperoleh nilai sebesar 95% dengan kategori valid, dan validasi pembelajaran memperoleh nilai sebesar 96% dengan kategori valid. 2) Persentase respon siswa 98,27% sehingga media pembelajaran permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat dikategorikan sangat positif dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas. 3) Uji Keterlibatan siswa dalam menggunakan media pembelajaran dalam permainan ular tangga berbantu *flashcard* diketahui dari ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan soal harian dan pertanyaan dalam permainan ular tangga berbantu *flashcard*. Pada tahap ulangan harian siswa memperoleh skor 95%. Media pembelajaran ular tangga berbantuan *flash card* juga dapat dikembangkan kembali menjadi lebih variatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan kelas.

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN SAMPUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan keterlibatan Penelitian dan Pengembangan.....	10
G. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	19
1. Pendidikan Agama Islam	19
2. Pengembangan Bahan Ajar	23
3. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbantuan Flashcard.....	35
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	37
A. Model Penelitian dan Pengembangan	37
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	38
C. Uji Coba Produk	46
D. Desain Uji Coba.....	46
1. Subjek Uji Coba.....	46
2. Jenis Data	48
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
E. Teknik Analisis Data.....	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	59
A. Penyajian Data Uji Coba.....	59
B. Analisis Data.....	79
C. Revisi Produk.....	85
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	90
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	90
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Terdahulu	16
2.2 Langkah-Langkah Model DDD-E.....	33
2.3 Komponen Model ASSURE	34
2.4 Konsep ADDIE	35
3.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	46
3.2 Indikator Pencapaian kompetensi dan Tujuan Pembelajaran.....	47
3.3 Nama-nama Siswa Kelas VIII.....	51
3.4 Instrumen Validasi Ahli Materi	53
3.5 Instrumen Validasi Ahli Desain Media.....	54
3.6 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran	54
3.7 Instrumen Respon Siswa	55
3.8 Instrumen Soal Harian	56
3.9 Instrumen Observasi Implementasi.....	58
3.10 Instrumen Wawancara Implementasi Media.....	59
3.11 Kriteria Presentasi Validitas.....	59
3.12 Presentasi Respon Siswa.....	59
4.1 Hasil Review Ahli Materi Pembelajaran.....	67
4.2 Hasil Review Ahli Media Pembelajaran	69
4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	70
4.4 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	72
4.5 Respon Siswa	75
4.6 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru	77
4.7 Hasil Nilai Ulangan Harian.....	70
4.8 Data Keseluruhan Validator	81

DAFTAR GAMBAR

3.1 Langkah-langkah Penelitian R&D model ADDIE.....	42
4.1 Bener Ular Tangga	64
4.2 <i>Flashcard</i> pertanyaan.....	65
4.3 <i>Flashcard</i> Materi.....	65
4.4 Cover Buku Panduan	66
4.5 Dokumentasi Uji Kelompok Kecil Kelas VIII.....	73
4.6 Uji Coba Kelompok Besar	74
4.7 Wawancara Bersama Siswa Kelas VIII	74
4.8 <i>Flashcard</i> materi sebelum direvisi	87
4.9 <i>Flashcard</i> materi setelah direvisi	87
4.10 <i>Flashcard</i> pertanyaan sebelum direvisi	88
4.11 <i>Flashcard</i> pertanyaan setelah dievisi	89
4.12 Cover Buku Panduan Sebelum Direvisi.....	90
4.13 Cover Buku Panduan Setelah Direvisi.....	90



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil capaian PISA (*Programme for International Students Assessment*) 2018, Indonesia berada di posisi 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi. Hal tersebut terjadi, dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi kompetensi peserta didik di antaranya faktor internal siswa (contoh: motivasi diri untuk belajar, sifat kompetitif, resiliensi/ketangguhan, dan lain sebagainya) dan faktor eksternal (contoh: lingkungan belajar di sekolah dan di rumah, praktik pengajaran yang dilakukan guru, sarana prasarana pembelajaran, dan sebagainya). Berdasarkan capaian tersebut, pemerintah Indonesia terus melakukan peningkatan mutu pendidikan melalui berbagai kebijakan dan kegiatan untuk mencetak generasi bangsa yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.²

Pendidikan terdiri dari beberapa elemen meliputi tujuan pembelajaran, guru, peserta didik, media pembelajaran, dan lingkungan belajar. Pendidikan adalah usaha yang sangat mulia untuk meningkatkan kualitas manusia, sehingga upaya untuk mendapatkan pendidikan yang lebih tinggi adalah keharusan. Pendidikan juga merupakan pokok dalam kehidupan manusia, sebagaimana AL-Qur'an menegaskan dalam surah An-Nahl ayat 78 bahwa Allah swt berfirman :

Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ

لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

² Nur'Aini, Fransisca and Ulumuddin, et al. Risalah kebijakan nomor 3, April 2021: meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa Indonesia berdasarkan analisis data PISA 2018. (Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 2021), 02 <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/23966>

Artinya ; “Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.”(Q.S An-Nahl : 78)³

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 3 Nomor 20 Tahun 2003 tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang tunduk dan patuh pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, mandiri, cakap, kreatif serta menjadi warga masyarakat yang baik.⁴ Untuk mencapai tujuan tersebut dapat kita lakukan melalui proses kegiatan pembelajaran di kelas. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses untuk mengembangkan potensi diri, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif bagi peserta didik melalui berbagai usaha guru dengan menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran, sumber ajar, bahan ajar, informasi, dan lingkungan sekitar.⁵ Dari tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan agama Islam di atas keduanya dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangatlah penting untuk membentuk manusia yang berkarakter, beriman, bertakwa dan bermoral serta membangun sumber daya manusia yang berkualitas agar bermanfaat untuk kehidupan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga antara jasmani dan rohani, dunia dan akhirat terbentuk sebuah kesatuan yang baik. Hal tersebut membuktikan bahwasannya pendidikan agama itu juga penting dan merupakan pembelajaran utama dan harus ada dalam setiap jenjang pendidikan.

Pendidikan agama Islam mempunyai peranan yang sangat strategis dalam membentuk kepribadian peserta didik yang tangguh, baik dari segi

³ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Qur'an dan Terjemah*, (Kudus: 2019), 275.

⁴ PMPK Kemdikbud. Undang-undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 nomor 20.

⁵ Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y et al. Pengembangan media pembelajaran. (Yayasan Kita Menulis, 2020), 54.

moralitas maupun dari segi sains dan teknologi.⁶ Namun melihat pada kenyataan saat ini, pendidikan agama Islam di sekolah masih belum menyentuh pada aspek pengamalan, tetapi lebih didominasi pada aspek kognitif dan ketuntasan materi pelajarannya. Hal ini disebabkan adanya tuntutan kurikulum yang mengharuskan untuk menyelesaikan pembelajaran pada periode yang telah ditetapkan. Selain itu nilai-nilai dalam pendidikan agama Islam berdampak langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik baik di lingkungan Sekolah, tempat tinggal maupun dalam keluarga.

Pada dasarnya pendidikan tidak dapat dipisahkan dari istilah pembelajaran. Dimana pembelajaran merupakan bagian penting dari pendidikan. Tercapainya tujuan pendidikan yang telah dirancang dan diterapkan pada masing-masing sekolah tidak terlepas dengan adanya sarana dan prasarana yang mendukung. Sedangkan tercapainya suatu suasana belajar dan proses pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana seorang guru bisa mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Masalah umum dalam pendidikan di Indonesia adalah rendahnya aktivitas belajar pada peserta didik. Pada umumnya dalam pembelajaran, guru lebih mendominasi kegiatan belajar mengajar, sedangkan peserta didik sebagai objek yang menerima segala penyampaian dari guru menghafal, sehingga aktivitas belajar pada peserta didik di kelas pun sangat rendah. Padahal proses belajar mengajar yang baik, adalah adanya aktivitas antara guru dan peserta didik.

Peristiwa belajar yang disertai proses pembelajaran akan lebih terarah dan sistematis dari pada belajar yang hanya dari pengalaman dalam kehidupan sosial di masyarakat. Hal ini karena belajar dengan proses pembelajaran melibatkan peran serta guru, bahan belajar, dan lingkungan kondusif yang sengaja diciptakan. Dengan demikian belajar dan pembelajaran merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan

⁶ Asep A, dkk, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar", Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 18 No. 2, 2020, 144.

Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan peserta didik. Selain itu media pembelajaran dapat memanipulasi dan menghadirkan suatu objek yang sulit dijangkau oleh siswa, sehingga guru mudah dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

Media pembelajaran ada banyak ragam jenis bentuknya yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan kepada siswa seperti buku, LKS (Lembar Kerja Siswa), Katalog, brosur, tape-recorder, video, gambar, dan sebagainya. Menurut Smaldino dkk, pada dasarnya media pembelajaran terdiri dari enam bagian, yaitu teks, visual, audio, video, perekayasa, dan manusia.⁷ Dari pengertian di atas, media pembelajaran menjadi salah satu peran penting dalam memancing daya tarik siswa agar lebih aktif saat merespon isi materi yang disampaikan oleh guru. Media yang menarik akan memberi kesan positif bagi siswa dalam merespon pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih berarti dan bermakna, serta banyak referensi bacaan yang di dapat. Hal ini perlu dilakukan untuk dapat memastikan bahwa kualitas bahan ajar mampu menunjang efektivitas pembelajaran karena pengembangan bahan ajar bersifat linier dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Bahan ajar harus disusun berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan secara efektif.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Adh Dhuha Jember, peneliti mempunyai hasil dari wawancara yang telah dilakukan bahwasanya guru atau pendidik mata pelajaran agama Islam belum pernah mengembangkann bahan ajar apapun termasuk modul ataupun media pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku paket Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kurikulum 2013 saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Pendidik mengungkapkan buku tersebut belum

⁷ Batubara, Hamdan H, Media Pembelajaran Interaktif (Semarang:Fatawa Publishing, 2020), 5

sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik dalam belajar.⁸ Seluruh peserta didik menggunakan buku yang ada tanpa adanya inovasi atau pengembangan yang dilakukan. Hal ini dapat menjadikan pembelajaran menjadi kurang menarik dan monoton. Pendidik mengungkapkan hal yang sama bahwa belum pernah mengembangkan bahan ajar dan buku paket yang digunakan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik dalam belajar. Masih diperlukan penunjang lainnya untuk membantu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam belajar.⁹

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran yakni disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi motivasi, minat dan fokus peserta didik serta dapat menafsirkan materi yang abstrak menjadi konkret sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Selain itu media pembelajaran dapat memanipulasi dan menghadirkan suatu objek yang sulit dijangkau oleh siswa, sehingga guru mudah dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Kenyataan yang ditemukan di lapangan desain atau pengembangan bahan ajar pendidikan agama Islam secara khusus sesuai kondisi sekolah ini belum terlaksana secara maksimal oleh guru. Adapun diantara faktor penyebabnya adalah: pertama, rendahnya motivasi guru dalam mengembangkan bahan ajar, dan kedua, guru merasa kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar yang tepat dalam proses pembelajaran terutama menyampaikan pokok bahasan pembelajaran yang mengandung unsur keagamaan yang menarik.

Pada perolehan informasi data di atas, dapat disimpulkan bahwa sekolah ini memiliki permasalahan yang relatif sama dimana penggunaan media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih relatif sedikit serta belum banyak menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif sehingga ditemui kelemahan pembelajaran yang terlihat monoton

⁸ Yukhlita Khaulida, Wawancara, Guru Pendidikan Agama Islam, SMP Adh dhuha Jember, 19 Februari 2024.

⁹ Yukhlita Khaulida, Wawancara, Guru Pendidikan Agama Islam, SMP Adh dhuha Jember, 03 Maret 2024.

yang mengakibatkan peserta didik mengalami kejenuhan dan kebosanan saat proses pembelajaran. Selain itu Guru belum pernah mengembangkan bahan ajar sebagai tambahan sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan peserta didik dalam belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Adh Dhuha Jember terdapat komponen penting yang perlu dijadikan perhatian khusus yaitu siswa dan media pembelajaran. Pertama, setiap siswa memiliki tingkat kecerdasan intelektual yang berbeda. Minat belajar siswa juga masih rendah khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada umumnya siswa hanya mendengar dan menyimak penjelasan oleh guru kelas. Kedua media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa terdapat buku paket saja. Dari permasalahan tersebut, maka peneliti mencoba mengembangkan bahan ajar ular tangga berbantu flash card dengan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*).

Sehingga menggunakan model ADDIE ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan pengetahuan peserta didik dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam supaya lebih menarik dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan Pembelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Pertama Adh Dhuha. Model pengembangan ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model ADDIE adalah rangkaian sederhana untuk merancang pembelajaran di mana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. pada langkah sebelumnya yang sudah melalui proses perbaikan atau revisi sehingga dapat diperoleh produk media

pembelajaran yang menarik yang akan menciptakan pembelajaran yang efektif. Media ular tangga berbantu *flashcard* ini sangat dibutuhkan oleh guru PAI di SMP Adh Dhuha Jember sebagaimana pada saat wawancara beliau menjelaskan bahwa menggunakan permainan ular tangga berbantu *flashcard* ini sangat membantu guru dalam memberikan informasi tentang keragaman etnik dan budaya Indonesia dan dapat menambah wawasan siswa serta membantu siswa dalam pengerjaan tugas dari guru.

Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*) dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*) sangat sederhana tapi implementasinya sistematis. Model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*) adalah model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses yang terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran agar bisa digunakan dengan baik. Dengan begitu, siswa bisa mengetahui tentang materi shalat sunnah berjamaah dan munfarid secara jelas dan pastinya dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat lagi memperhatikan materi yang disajikan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan membuat suatu media pembelajaran pada materi shalat sunnah berjamaah dan munfarid. Tujuan media ini untuk menambah media dan sumber belajar baru bagi guru dan siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Efektifitas Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Adh Dhuha Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana efektifitas pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Adh dhuha Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengetahui keefektifitasan media ular tangga berbantuan *flashcard* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Adh dhuha Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran pendidikan agama Islam.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk pengembangan bahan ajar pendidikan agama Islam di SMP Adh Dhuha jember adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa ular tangga berbantu *flashcard* yang dibuat pada aplikasi canva.
2. Media yang dikembangkan berisikan materi kelas VIII semester ganjil yaitu materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk produk yang dapat dimainkan secara bersama-sama.
4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik sehingga dapat menunjang keterlibatan siswa dalam memainkan produk tersebut.
5. Media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* mencakup:
 - a. Bener ular tangga
 - b. Dadu
 - c. *Flashcard* pertanyaan dan materi
 - d. Buku panduan penggunaan
6. Produk yang dihasilkan dibuat dan dikombinasikan menggunakan aplikasi canva.

7. Produk yang dihasilkan dapat digunakan kapan saja dan di dalam kelas atau di luar kelas.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Secara Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi pendidikan agama Islam, sebagai pengembangan keilmuan dalam bidang PAI serta dapat memberi sumbangsih pemikiran bagi pendidikan PAI. Dalam rangka satu tujuan yaitu untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam proses pendidikan khususnya yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mengetahui langkah-langkah pengembangan media ular tangga berbantu *flashcard* sebagai media pembelajaran PAI yang dianalisa lalu dikembangkan sesuai kurikulum 2013 serta dapat memberikan bekal pengalaman untuk selalu berinovasi dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan mengembangkan media pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yang dapat menambah media pembelajaran khususnya pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Bagi Guru

Sebagai referensi untuk berinovasi dalam penyampaian materi keragaman etnik dan kebudayaan Indonesia supaya tidak hanya beracuan pada buku paket saja melainkan perlu adanya media yang mendukung dalam proses belajar.

d. Bagi Siswa SMP Adh Dhuha Jember

Hasil penelitian ini dapat dengan mudah membantu siswa untuk mempermudah pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard*

dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

e. Bagi UIN Kyai Achmad Siddiq Jember

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber bacaan yang nantinya setelah membaca penelitian ini, pembaca dapat mendapat pengetahuan ataupun referensi mengenai pengembangan bahan ajar pendidikan agama Islam dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Adh Dhuha Jember.

f. Bagi Peneliti yang akan datang

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau wawasan bagi peneliti yang akan datang terkait pengembangan bahan ajar pendidikan agama Islam dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Adh Dhuha Jember.

F. Asumsi dan keterlibatan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Hanya terdapat buku paket sebagai media pembelajaran
- b. Belum ada media pembelajaran yang berkaitan dengan materi shalat sunnah berjamaah dan munfarid.
- c. Validator yaitu dosen sebagai ahli materi dan ahli media yang telah *expert* di bidangnya.
- d. Responden yaitu guru Pendidikan Agama Islam dan Siswa Kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember
- e. Hasil akhir media ular tangga berbantu *flashcard* yang dikembangkan menggunakan produk cetak.

2. Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

- a. Penelitian ini difokuskan pada efektifitas pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* dalam pembelajaran

pendidikan agama Islam Di SMP Adh Dhuha Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

- b. Penelitian ini berbentuk produk hal mana dengan keterbatasan peneliti yang tidak ada *basic* dalam membuat desain dengan sempurna, tentu banyak kekurangan baik itu dalam hal desain.
- c. Media ular tangga berbantu *flashcard* ini diujicobakan di Kelas VIII dengan pembagian kelompok kecil dan kelompok besar.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah mencakup tentang istilah-istilah utama dan penting dalam judul penelitian dengan tujuan untuk menghindari kesalahpahaman mengenai definisi istilah yang dimaksudkan oleh peneliti.¹⁰ Beberapa definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam pada prinsipnya memberikan pelajaran yang menanamkan nilai-nilai spiritual pada peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak beretika serta berbudaya sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional.

2. Pengembangan Bahan Ajar

Pada proses merancang, membuat, dan mempersiapkan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Ini melibatkan pemilihan produk, perencanaan pembelajaran, pemilihan metode pengajaran, serta penyusunan materi dan aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan *flashcard*

Merupakan alat, perangkat, atau benda yang digunakan dalam bidang pendidikan dengan fungsi sebagai penunjang proses pembelajaran.

¹⁰ Tim Penyusun. "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN Jember", (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2021), 45.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada sub bab ini akan dipaparkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Adanya tahap penjelasan penelitian terdahulu bertujuan untuk melihat posisi penelitian serta dapat melihat orisinalitas dan kebaruan (*novelty*) penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai tolak ukur peneliti dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantu *flash card*.

1. Tiya Marsya, (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aurora 3d Presentation Materi Geometri Di kelas Xi Tgb SMK Negeri 4 Kota Jambi*" Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) ahli materi diperoleh rata-rata 4.2 yang termasuk dalam kategori Sangat baik, jika dipersentasekan mendapat nilai 85% sehingga termasuk dalam kategori Layak, 2) ahli media diperoleh rata-rata 3.9 yang termasuk dalam kategori baik, jika dipersentasekan mendapat nilai 78% sehingga termasuk dalam kategori Layak, dan 3) ahli desain pembelajaran diperoleh rata-rata 3.9 yang termasuk dalam kategori Baik jika dipersentasekan mendapat nilai 78% sehingga termasuk dalam kategori Layak. Penilaian oleh siswa dilakukan dalam 3 tahap: 1) uji coba perorangan diperoleh total rata-rata 4.4 termasuk dalam kategori Sangat baik jika dipersentasekan mendapat nilai 88% sehingga termasuk dalam kategori Sangat layak, 2) uji coba kelompok kecil diperoleh total rata-rata 4.4 yang termasuk dalam kategori Sangat baik jika dipersentasekan 88% sehingga termasuk kategori Sangat layak, dan 3) uji coba lapangan diperoleh rata-rata 3.7 yang termasuk dalam kategori Baik jika dipersentasekan 74% sehingga termasuk kategori Layak. Untuk melihat aspek keefektifan dilakukan uji pre-test dan post-test diperoleh $26.99 > 3.03$

sehingga media ini efektif untuk digunakan. Dengan demikian media pembelajaran menggunakan Aurora 3D Presentation berbasis pendekatan matematika realistik ini dinyatakan valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan.¹¹

2. Rahmawaty Parman, (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Efikasi Diri, Dukungan Sosial Dan Flow Akademik Terhadap Keterlibatan Siswa Di Sekolah*" Hasil penelitian menemukan bahwa efikasi diri, dukungan sosial melalui flow akademik berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa di sekolah. Namun pengaruh yang ditimbulkan melalui flow akademik ($\rho_{x1*pyz} = 0,160$ & $\rho_{x2*pyz}=0,106$) lebih kecil dibandingkan pengaruh langsung efikasi diri ($\rho_{yx1}=0,226$) dan dukungan sosial ($\rho_{yx 2}=0,283$) terhadap keterlibatan siswa.¹²
3. M. Dliya Unnur, (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah Rembang*" berhasil dan tidaknya pendidikan di dalam negara salah satunya adalah karena guru. Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan siswanya. Guna dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru harus pandai memilih metode serta media yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan anak didik. Supaya anak didik merespon dan positif dan senang dalam proses pembelajaran. Secara umum problem yang mendasar yang dialami oleh dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran akibat dari minimnya penguasaan guru dalam penggunaan berbagai langkah strategi, metode pembelajaran, bahan ajar, dan sumber belajar terkini. Selan hal itu, faktor lain yang menjadi

¹¹ Tiya Marsya, "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aurora 3d Presentation Materi Geometri Dikelas Xi Tbg Smk Negeri 4 Kota Jambi*", Skripsi, (Jambi: Universitas Batanghari, 2019), 50. <http://repository.unbari.ac.id/727/1/Tiya%20Marsya%201500884202027%20PM.pdf>

¹² Rahmawaty Parman, "*Pengaruh Efikasi Diri, Dukungan Sosial Dan Flow Akademik Terhadap Keterlibatan Siswa Di Sekolah*", Tesis, (Malang: UIN Malang, 2019), 14. https://www.academia.edu/download/97500804/TEISIS_20.pdf

penghambat adalah juga disebabkan kurangnya bentuk bahan ajar yang digunakan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), yang mana pada umumnya masih mengandalkan satu jenis bahan ajar berupa buku paket yang direkomendasikan oleh sekolah. Sementara itu masih banyak jenis atau bentuk bahan ajar lain yang bisa menjadi pegangan dan sumber belajar dalam (KBM), diantaranya yaitu, Bahan ajar cetak, Audio, Visual, Audio-visual, dan Multimedia.¹³

4. Lilis Suryaningsih, (2022) dalam penelitiannya yang berjudul *"Pembelajaran Bermakna Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Rotating Trio Exchange (Rte) Di Smk Ypt 2 Purbalingga"* Hasil penelitian yang diperoleh adalah dalam pelaksanaan pembelajaran bermakna pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK YPT 2 Purbalingga guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlebih dahulu, melakukan pengkondisian kelas sebelum kegiatan diskusi dimulai, dan melakukan praktik strategi Rotating Trio Exchange dengan langkah-langkah yang sesuai prosedur. Dengan menggunakan strategi Rotating Trio Exchange tersebut peserta didik dapat mengaitkan antara materi yang akan dipelajari dengan pengetahuan lain yang relevan dan peserta didik dapat mengingat lebih lama materi yang telah dipelajari sebelumnya.¹⁴
5. Selly Anggun Dilla Puspita, (2023) dalam penelitiannya yang berjudul *"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I Upt Sdn 68 Gresik"* Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan: (1) produk media permainan ular tangga berbantuan flash card yang memiliki beberapa komponen yaitu wadah, alas

¹³ M. Dliya Unnur, *"Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah Rembang"*, Skripsi, (Semarang: UIN Sultan Agung, 2021), 47.

¹⁴ Lilis Suryaningsih, *"Pembelajaran Bermakna Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Rotating Trio Exchange (Rte) Di Smk Ypt 2 Purbalingga"*, Skripsi, (Purbalingga: UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri, 2022), 55.

permainan, buku pedoman, dadu, miniatur pemain, *flashcard* alphabet dan pertanyaan. Hasil validasi produk mendapatkan kriteria valid dengan nilai dari validator ahli materi 100%, validator ahli media 92,5% validator ahli pembelajaran 87,5%. Hasil persentase tersebut dikategorikan valid sehingga media dapat diujicobakan. (2) Persentase respon siswa 98,25% sehingga media permainan ular tangga berbantuan flash card dapat dikategorikan sangat positif dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran kelas I. Media permainan ular tangga berbantuan flash card juga dapat dikembangkan kembali menjadi lebih variatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan kelas.¹⁵

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Tahun Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1.	Tiya Marsya, (2019) <i>"Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aurora 3d Presentation Materi Geometri Di kelas Xi Tgb SMK Negeri 4 Kota Jambi"</i>	a. Sama-sama membahas menggunakan model ADDIE b. Sama-sama menggunakan penelitian pengembangan c. Sama-sama menggunakan	a. Penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran vidio berbasis Aurora 3D Presentation sedangkan peneliti menggunakan media ular tangga berbantu <i>flash card</i> .

¹⁵ Selly Anggun Dilla Puspita, *"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I Upt Sdn 68 Gresik"*, Skripsi, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2023), 42. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/53020>

No	Nama dan Tahun Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
		metode observasi, wawancara dan dokumentasi dalam pengumpulan data.	
2.	Rahmawaty Parman, (2019) <i>"Pengaruh Efikasi Diri, Dukungan Sosial Dan Flow Akademik Terhadap Keterlibatan Siswa Di Sekolah"</i>	a. Sama-sama membahas tentang keterlibatan siswa	a. Penelitian terdahulu menggunakan objek penelitian pada siswa SMK, sedangkan peneliti objek penelitiannya pada siswa SMP.
4.	Lilis Suryaningsih, (2022) <i>"Pembelajaran Bermakna Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Rotating Trio"</i>	a. Sama-sama menggunakan pembahasan pembelajaran bermakna	a. Penelitian terdahulu menggunakan strategi pembelajaran dalam pembelajaran bermakna sedangkan peneliti menggunakan permainan ular tangga berbantu <i>flashcard</i> dalam pembelajaran

No	Nama dan Tahun Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
	<i>Exchange (Rte) Di Smk Ypt 2 Purbalingga"</i>		bermakna.
3.	Evi Agustin, (2020) "Pengembangan Bahan Ajar Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Word Square Pada Pokok Bahasan Al-Khulafa' Ar – Rasyidun".	a. Sama-sama membahas tentang bahan ajar PAI b. Sama-sama menggunakan observasi, pengumpulan data dan pengolahan data tahapan-tahapan dalam penelitian.	a. Penelitian terdahulu menggunakan objek penelitian pada siswa SMP Negeri, sedangkan peneliti menggunakan objek penelitian pada SMP Swasta. b. Penelitian terdahulu menggunakan model penelitian 4D Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan). Sedangkan penelitian sekarang menggunakan model ADDIE

No	Nama dan Tahun Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
5.	Selly Anggun Dilla Puspita, (2023) <i>"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik"</i>	a. Sama-sama membahas tentang media pembelajaran ular tangga berbantuan <i>flash card</i> b. Sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan.	a. Penelitian terdahulu menggunakan materi Bahasa Indonesia kelas 1 sedangkan peneliti menggunakan materi shalat sunnah berjamaah dan munfarid.

Menurut tabel 2.1 dan pemaparan penelitian-penelitian terdahulu diatas. Peneliti menarik kesimpulan bahwa penelitian ini mempunyai beberapa persamaan dan perbedaan. Adapun persamaan umum dalam penelitian ini adalah sama-sama mengkaji pengembangan bahan ajar. Adapun perbedaannya terletak pada langkah-langkah dalam pengembangan bahan ajar, objek yang dijadikan penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian serta lokasi yang dijadikan penelitian.

Fokus penelitian dan keunikan pada penelitian ini terletak pada pengembangan bahan ajar pembelajaran pendidikan agama Islam dimana SMP Adh Dhuha ini adalah sekolah dalam perintis yang dimana masih kurangnya bahan ajar yang menarik untuk siswa. Sehingga siswa hanya terfokuskan pada sumber belajar buku paket saja. Pengembangan bahan ajar ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) ini masih belum pernah dikembangkan oleh guru yang mengajar di sekolah ini sehingga peneliti berkeyakinan bahwa judul ini belum pernah diteliti

oleh peneliti lain sebelumnya. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan bahan ajar melalui pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Adh Dhuha Jember. Lokasi penelitiannya di SMP Adh Dhuha Kaliurang Jember.

B. Kajian Teori

1. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan pada dasarnya adalah ikhtiar manusia untuk membantu dan mengarahkan fitrah manusia supaya berkembang sampai kepada titik maksimal yang dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan. Islam sendiri sebagai agama wahyu yang memberi bimbingan kepada manusia mengenai aspek hidup dan kehidupannya, dapat diibaratkan seperti jalan raya yang lurus dan mendaki, memberi peluang kepada manusia yang melaluinya sampai ketempat yang dituju tempat tertinggi dan mulia sehingga dapat diartikan bahwa agama Islam berarti bidang garapannya adalah bidang kepercayaan dan kesadaran manusia supaya semakin hari semakin bertambah terdidik menjadi orang yang beragama tegasnya menjadi seorang muslim. Pendidikan sebagai usaha membina dan membangun pribadi manusia, aspek rohaniah dan jasmani juga berlangsung secara bertahap, sebab tidak ada satupun ciptaan Allah Swt, yang secara langsung tercipta dengan sempurna tanpa melalui proses.¹⁶

Agama adalah risalah yang disampaikan Allah SWT, kepada Nabi sebagai petunjuk sebagai manusia dan hukum-hukum sempurna untuk dipergunakan manusia dalam menyelenggarakan tata cara hidup yang nyata serta mengatur hubungan dengan dan tanggung jawab kepada Allah SWT, kepada masyarakat, serta alam sekitarnya. Agama Islam

¹⁶ Sobhi Rayan, *International Journal Of Humanities And Social Science, Islamic Philosophy of Education* vol. 2 (special issue-octocer., 2012), 155.

adalah agama universal yang mengajarkan kepada umat manusia mengenai berbagai aspek kehidupan baik duniawi maupun ukhrawi. Salah satu ajaran Islam adalah kewajiban kepada umat Islam untuk melaksanakan pendidikan, karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh bekal kehidupan yang baik dan terarah (Tersusun atau tertuju).

Pendidikan agama Islam itu adalah usaha yang terdiri atas bimbingan baik jasmani maupun rohani bagi peserta didik menurut agama islam, agar kelak dapat bermanfaat bagi kehidupannya, bangsa dan agamanya.¹⁷ Apabila diperhatikan keberadaan PAI ditinjau dari muatan materinya, maka PAI merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi satu komponen dengan mata pelajaran lain yang bertujuan untuk pembentukan moral dan kepribadian peserta didik dengan baik.

Pendidikan agama Islam pada prinsipnya memberikan pelajaran yang menanamkan nilai-nilai spiritual pada peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak beretika serta berbudaya sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional. Pendidikan agama Islam bermakna upaya mendidikkan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang. Dari aktivitas mendidikkan agama Islam itu bertujuan untuk membantu seseorang atau sekelompok anak didik dalam menanamkan atau menumbuhkan kembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya. Mengartikan tujuan PAI (secara khusus di sekolah umum) adalah untuk membentuk manusia taqwa, yaitu manusia yang patuh kepada Allah dalam menjalankan ibadah dengan menekankan pembinaan kepribadian muslim, yakni pembinaan akhlakul karimah, meski mata pelajaran agama tidak diganti mata pelajaran akhlak dan etika.¹⁸

Kurikulum merupakan bagian dari sistem pembelajaran yang

¹⁷ Mudrikah, “*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah*”, (Jember: 2021), 7.

¹⁸ H. Abdul Rahman, “Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam,”*Tinjauan Epistemologi Dan Isi – Materi*. Jurnal Eksis, Vol. (Mar 2012: 2001 – 2181), 2055.

berfungsi untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu di dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 36 tentang sistem pendidikan nasional kurikulum di Indonesia disusun dalam kerangka peningkatan iman dan takwa, peningkatan akhlak mulia, peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik, keragaman potensi, daerah dan lingkungan, tuntutan pembangunan daerah dan nasional, tuntutan dunia kerja, tuntutan iptek dan seni, agama, dinamika perkembangan global, persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan.¹⁹ Tujuan utama dari Pembelajaran PAI adalah pembentukan kepribadian pada diri siswa yang tercermin dalam tingkah laku dan pola pikirnya dalam kehidupan sehari-hari, maka pembelajaran PAI tidak hanya menjadi tanggung jawab guru PAI seorang diri, tetapi dibutuhkan dukungan dari seluruh komunitas di sekolah, masyarakat, dan lebih penting lagi adalah orang tua. Sekolah harus mampu mengkoordinir serta mengkomunikasikan pola pembelajaran PAI terhadap beberapa pihak yang telah disebutkan sebagai sebuah rangkaian komunitas yang saling mendukung dan menjaga demi terbentuknya siswa berakhlak dan berbudi pekerti luhur.²⁰ Dengan demikian, dalam proses pembelajaran guru sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*), tetapi lebih berperan sebagai model atau teladan bagi siswa.²¹

Mengacu pada konsep tersebut maka guru harus memiliki kompetensi profesional dan kompetensi guru Pendidikan Agama Islam (PAI), meliputi:

a. Kemampuan Akademik

Pengetahuan yang dimiliki oleh seorang guru PAI pada sekolah umum harus memahami tujuan PAI dan pendidikan

¹⁹ Nur Ainiyah, "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam," Jurnal AIUlum Vol.13, (Juni 2013), 30. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/au/article/download/179/159>

²⁰ Nur Ainiyah, "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam," Jurnal AIUlum Vol. 13, (Juni. 2013), 34

²¹ Rachmawati Patty, "Pengembangan Model Induktif Kata Bergambar Pada Pembelajaran Menulis Permulaan di Kelas II SD," Vol. 2, (November., 2015), 178. <https://core.ac.uk/download/pdf/287322901.pdf>

umum, karakter dan perkembangan peserta didik, kurikulum yang berlaku secara utuh. Sebagai kegiatan belajar yang fokus pada kondisi dan minat belajar Istilah belajar digunakan untuk menggantikan istilah mengajar lebih banyak sebagai kegiatan yang berfokus pada guru. Istilah belajar arti yang lebih luas dari pada istilah mengajar. Mengajar hanya transfer pengetahuan dari guru ke siswa, sementara belajar memiliki makna yang lebih luas, kegiatan mulai dari desain hingga pengembangan, implementasi, dan mengevaluasi kegiatan yang dapat menciptakan proses pembelajaran.²²

b. Kemampuan Profesional.

Kemampuan yang perlu dimiliki oleh guru PAI pada sekolah umum bukan hanya dalam tataran teori tetapi juga strategi pembelajaran oleh sebab itu, guru harus mampu menciptakan sinergi pada satuan pendidikan, menanamkan akhlakul karimah, kesabaran, penghargaan terhadap berbagai ilmu pengetahuan termasuk pengetahuan agama (iqra' secara konteks), membiasakan hidup sehat, konsisten dalam hidup dan kehidupan.

Berkaitan dengan hal ini orang tua mendidik anak dengan memperhatikan potensi yang dimiliki anak. Oleh karena itu, peran orang tua dalam mendidik anak dilakukan dengan cara membimbing, membantu atau mengarahkan agar ia mengenal norma dan tujuan hidup yang hendak dicapai. Ada beberapa aspek agar tujuan hidup terarah dalam mendidik yaitu (Bimbingan, Pengawasan, Motivasi, Ikhla, Takwa).²³

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

²² Achmad Buchoril.dkk, "Development Learning Model Of Charactereducation Through E-Comic In Elementary School" .Vol. 3 (September, 2015), 375. <http://ijern.com/journal/2015/September-2015/30.pdf>

²³ Suradi, "Pendidikan Islam Multikultural", (Tinjauan Teoritis dan Praktis Di Lingkungan Pendidikan), (Yogyakarta:samudra biru (anggota IKAPI), 2018), 48-56. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/9101/1/BUKU%20SURADI%202022%20OK.pdf>

Muhammad Fadhil Jamali berdasarkan Al-Qur'an merangkum ada empat tujuan pendidikan Islam, yaitu:

- 1) Memberitahukan kepada manusia posisinya antara ciptaan dan tanggungjawabnya sebagai individu dalam hidup ini.
- 2) Memberitahukan hubungan manusia dengan masyarakatnya dan tanggungjawabnya berdasarkan aturan sosial
- 3) Memberitahukan manusia dengan ciptaan dan mendorong mereka untuk memahami secara mendalam hikmah dari penciptaan dan memungkinkan manusia untuk menuai hasilnya.
- 4) Memberitahukan manusia penciptaan tabiat dan untuk beribadah kepadanya. Keempat tujuan itu saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya, hanya saja diakui bahwa tujuan pertama yang menyebabkan tercapainya tujuan keempat.²⁴

Dari itu dapat dipahami bahwa pendidikan Islam bertujuan untuk mengenal diri, menyadari dirinya sebagai ciptaan, menyadari dirinya sebagai anggota masyarakat, berbangsa dan bernegara untuk hidup saling berdampingan dan menghindari pertikaian, terakhir untuk beribadah kepada Allah SWT.

2. Pengembangan Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan media belajar bagi siswa yang digunakan dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Jika bahan ajar yang digunakan baik maka potensi dan prestasi siswa akan meningkat. Oleh sebab itulah, guru perlu menyusun bahan ajar, sehingga materi yang akan disampaikan sudah terkonsep dan disusun secara matang. Kreatifitas juga diperlukan dalam mendesain bahan ajar, sehingga akan menghasilkan bahan ajar yang

²⁴ Sehat Sulthoni Dalimunthe, 2021, *Filsafat Pendidikan Islam (Sebuah Bangunan Ilmu Islamic Studies)*, (Yogyakarta: Deepublish), 55.

baik dan menarik serta sesuai dengan kebutuhan siswa dan juga sesuai dengan standar yang ada. Bahan ajar yang baik dan menarik akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga mereka belajar dengan sukarela dan ceria tanpa adanya paksaan ataupun tekanan dari berbagai macam pihak, seperti pihak guru dan orangtua atau keluarga. Pengembangan bahan ajar memiliki fungsi untuk membuat pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses belajar sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari.

Pengembangan bahan ajar juga memiliki fungsi untuk menjadi pedoman tenaga pendidik untuk mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran serta menjadi alat evaluasi hasil belajar tujuan dari pengembangan bahan ajar untuk membuka kesempatan bagi siswa untuk belajar menurut cara masing-masing dalam memecahkan masalah tertentu berdasarkan kebiasaan dan pengembangan masing-masing. Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, belajar memahami dan menjalankan suatu tugas tertulis.²⁵ Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan proses mendesain pembelajaran yang dispesifikkan pada pengembangan materi ajar untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

a. Klasifikasi Bahan Ajar Bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu;

1. Bahan ajar cetak yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran, seperti modul, buku, handout, lembar kerja siswa, foto, dan gambar.

²⁵ Syafei Imam, “*Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Menangkal Radikalisme Pada Peserta Didik Sma Negeri Di Kota Bandar Lampung*”, Jurnal Pendidikan Islam, no 1 (Lampung: 2019) : 138. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/3631>

2. Bahan ajar non-cetak meliputi bahan ajar audio, seperti kaset, radio, dan compact disc audio.
3. Bahan ajar audio visual yaitu; segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak, seperti; video compact disc dan film.
4. Bahan ajar interaktif yaitu kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video), seperti compact disc interaktif.²⁶

b. Sumber Bahan Ajar

Sumber bahan ajar adalah tempat dimana bahan ajar itu diperoleh. Terdapat berbagai sumber yang biasa digunakan untuk mendapatkan materi pembelajaran dari setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mencari sumber bahan ajar, guru dapat melibatkan siswa untuk mencarinya. Misalnya saja siswa diberi tugas untuk mencari di Koran, majalah, dan lain sebagainya. Sumber-sumber yang dimaksud adalah :

1. Buku Teks

Buku teks yang diterbitkan oleh berbagai penerbit dapat dijadikan sebagai sumber bahan ajar. Dalam penggunaan buku teks sebagai sumber bahan ajar ini, akan lebih baik jika menggunakan berbagai buku yang bukan hanya satu buku untuk dijadikan sebagai sumber bahan ajar.

2. Laporan Hasil Penelitian

Laporan hasil penelitian akan sangat berguna untuk mendapatkan sebuah sumber bahan ajar yang aktual dan mutakhir.

²⁶ Hudri. "Pengembangan Bahan Ajar IPS Integratif Tema Peduli Lingkungan Sosial Pada Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Wathan 1 Kembang Kerang Lombok Timur". (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. 2017), 12. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/27539/>

3. Jurnal

Penerbitan berkala yang berisikan hasil penelitian atau hasil pemikiran sangat bermanfaat untuk digunakan sebagai sumber bahan ajar.

4. Pakar Bidang Studi

Seseorang yang ahli dalam bidang studi dapat dimintai konsultasi tentang kebenaran materi, ruang lingkup, kedalaman, urutan, dan lain sebagainya.

5. Buku Kurikulum

Buku kurikulum adalah hal yang penting untuk dijadikan sumber bahan ajar. Karena berdasarkan kurikulum itulah SK, KD, dan materi bahan dapat ditemukan. Hanya saja materi yang ada dalam kurikulum hanya berisi materi pokok-pokoknya saja. Oleh karena itu, guru harus menjabarkan pokok materi tersebut menjadi lebih terperinci.

6. Penerbitan berkala seperti harian, mingguan, dan bulanan

Penerbitan berkala seperti Koran merupakan sumber yang bagus. Karena bahasa yang digunakan dalam Koran adalah bahasa populer yang mudah untuk difahami.

7. Internet

Internet bisa dimanfaatkan untuk mencari berbagai informasi tentang materi-materi pembelajaran. h. Media Audiovisual (TV, Video, VCD, Kaset Audio, dll).

8. Lingkungan (alam, social, seni budaya, teknik, industry, ekonomi)

Misalnya saja untuk mempelajari abrasi atau pengikisan pantai, jenis pasir, gelombang pasang kita dapat menggunakan lingkungan alam sebagai sumbernya.²⁷

²⁷ Ali Mudlofir dan Masyhudi Ahmad, Pengembangan Kurikulum dan Bahan Ajar, (Surabaya: PT. Revka Petra Media, 2009), 149

c. Langkah-Langkah dan Alur Penyusunan Bahan Ajar

Dalam mengembangkan bahan ajar terdapat berbagai langkah yang harus dilalui. Langkah-langkah tersebut adalah:

a) Identifikasi Standar Kompetensi dan kompetensi dasar

Dalam mengembangkan bahan ajar, langkah pertama yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah mengenali aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang akan dipelajari atau yang akan dikuasai oleh siswa.²⁸ Aspek tersebut perlu ditentukan, karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar membutuhkan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Dalam sebuah kurikulum telah dirumuskan dengan jelas mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Akan tetapi guru harusnya mengenal lebih dalam dari apa yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Guru harus mengetahui bahwa kompetensi dasar yang telah dirumuskan berasal dari analisis kebutuhan yang terkait dengan pertanyaan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah lulus sekolah atau setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dari proses analisis inilah maka dalam kurikulum terdapat sebuah SKL atau standar kompetensi lulusan.

Adanya proses identifikasi, maka guru akan mengetahui kaitan antara kompetensi mata pelajaran dengan standar kompetensi lulusan serta apakah sudah ada kaitan atau hubungan yang logis sebagai upaya untuk mencapai standar kompetensi lulusan tersebut. Proses identifikasi ini juga akan membantu guru untuk mengenali berbagai ranah belajar dari tiap-tiap rumusan kompetensi. Apabila kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang mencakup aspek pengetahuan,

²⁸ Ali Mudlofir, Aplikasi pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 181

keterampilan, dan sikap yang direfleksikan dalam kegiatan berfikir dan bertindak, maka melalui identifikasi ini guru harus menemukan aspek pengetahuan, ketrampilan, dan nilai atau sikap yang ada dalam standar kompetensi lulusan dan kompetensi dasar.

b) Analisis Pembelajaran Untuk Mencapai Kompetensi Dasar

Analisis pembelajaran bertujuan untuk mengenali kemampuan bawahan apa saja yang harus dikuasai oleh siswa untuk mencakup kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran. Analisis yang seperti ini sering disebut dengan analisis instruksional yang artinya analisis ini untuk memberikan sebuah gambaran kompetensi-kompetensi yang lebih spesifik yang merupakan bagian dari kompetensi dasar. Dari hasil analisis ini akan mewujudkan sebuah seperangkat sub-sub kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa secara bertahap untuk mencapai kompetensi dasar. Dengan demikian akan diketahui struktur kompetensi mulai dari kompetensi yang umum sampai dengan kompetensi khusus.

c) Merumuskan hasil pembelajaran

Rumusan hasil pembelajaran adalah rumusan suatu spesifikasi terhadap suatu kompetensi dasar. Oleh karena itu, suatu kompetensi dasar dimungkinkan memiliki beberapa rumusan hasil pembelajaran yang mencerminkan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa sebagai gambaran tercapainya suatu kompetensi dasar. Bentuk rumusan hasil pembelajaran dapat mengacu pada bentuk rumusan tujuan instruksional khusus. Dalam rumusan tersebut tergambar performansi khusus yang yang didalamnya mencerminkan berbagai indikator sebagai penanda tercapainya suatu hasil pembelajaran.

d) Mengembangkan Bahan Ajar

Berdasarkan kompetensi dan hasil belajar serta strategi pembelajarannya, maka guru mengembangkan atau menentukan bahan apa yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam menentukan bahan ajar ini terdapat dua kemungkinan yang bisa dilakukan oleh guru. Pertama guru melakukan seleksi terhadap bahan ajar yang telah tersedia. Hal yang harus diseleksi oleh guru terkait dengan menyeleksi sumber belajar yang secara khusus memang sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kedua, guru mengembangkan atau membuat bahan ajar sendiri yang bahan ajar tersebut akan mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

e) Prinsip-Prinsip Pengembangan Materi Pembelajaran

Prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar sangat berkaitan dengan prinsip-prinsip pengembangan materi pembelajaran yang dijadikan dasar dalam menentukan materi ajar meliputi kesesuaian (relevansi), kejelasan (konsistensi), dan kecukupan (adequacy).

1. Relevansi

Relevansi artinya kesesuaian. Materi Pelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar. Jika kemampuan yang diharapkan dikuasai peserta didik berupa menghafal fakta, maka Materi Pelajaran yang diajarkan harus berupa fakta, bukan konsep atau prinsip ataupun jenis materi yang lain. Intinya, materi harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar sehingga materi menjadi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Konsistensi

Konsistensi artinya kejelasan hasil. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik ada empat macam,

maka materi yang harus diajarkan.

3. *Adequacy* artinya kecukupan.

Adequacy artinya kecukupan Materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit maka kurang membantu tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak maka akan mengakibatkan keterlambatan dalam pencapaian target kurikulum (pencapaian keseluruhan (SK dan KD)²⁹

d. Model Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus, dan rencana pelaksana pembelajaran (RPP)³⁰. Dengan demikian, tidak hanya kurikulum dan perangkat pembelajaran yang perlu dikembangkan, tetapi juga media pembelajaran. Berikut beberapa model-model dalam penelitian pengembangan yang sejenis dengan penelitian peneliti:

1. DDD-E

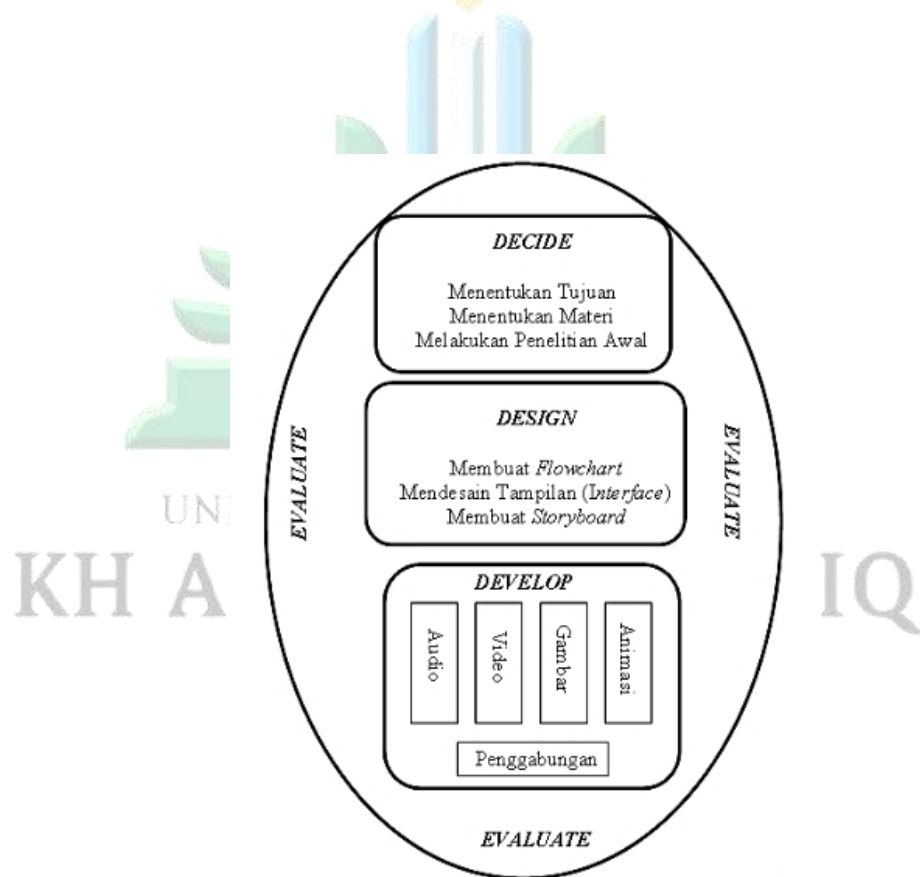
Multimedia pembelajaran merupakan salah satu bahan ajar yang potensial menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif dan interaktif. Salah satu model desain pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran adalah model DDD-E” Pengembangan multimedia menggunakan model DD-E terdiri atas:

- a) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, pada tahap ini memiliki 4 fase, yaitu : (1) Menetapkan tujuan

²⁹ Lilik Huriyah, Manajemen Pengembangan Kurikulum, (Surabaya, Nuwailah Ahsana, 2017), 40.

³⁰ Suryani, Nunuk dkk, Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya. PT. Remaja Rosdakarya, 2018.

- pembelajaran; (2) Menentukan tema atau ruang lingkup multimedia; (3) Mengembangkan kemampuan prasyarat; (4) Menilai sumber daya.
- b) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, terdapat 4 fase dalam tahap ini, yaitu : (1) membuat outline konten; (2) Membuat Flowchart; (3) Membuat tampilan; (4) Membuat storyboard.
- c) *Develop* atau mengembangkan yaitu memproduksi elemen media dan membuat tampilan multimedia.
- d) *Evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan.³¹



**Gambar 2.2 Langkah-langkah model DDD-E
(Teguh dkk, 2014:16)**

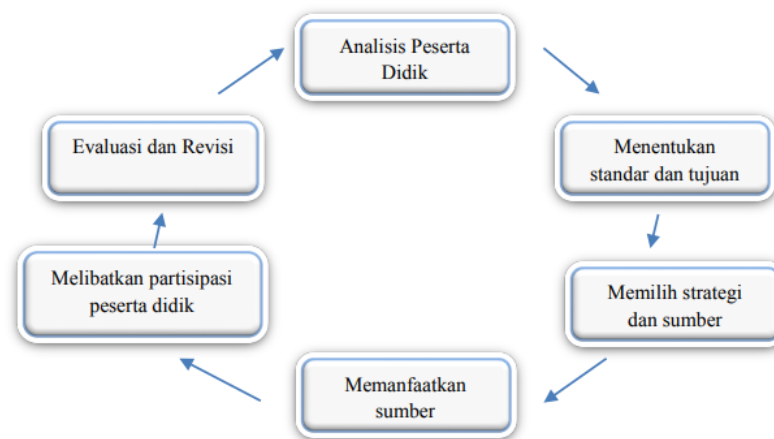
³¹ Teguh dkk, Model Penelitian Pengembangan. (Yogyakarta: Graha Ilmu), 2014.

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan model DDD-E yaitu model ini lebih menarik, efektif dan interaktif, mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran dan media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel. Adapun kekurangan model ini adalah biaya relatif mahal untuk tahap awal, kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam EVALUATE EVALUATE DECIDE Menentukan Tujuan Menentukan materi desain Membuat Flowchart Mendesain Tampilan Membuat Storyboard Audio Video Animasi Gambar developpe penggabungan penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan dan belum memadainya infrastruktur daerah tertentu

2. Model ASSURE

Model ASSURE merupakan langkah sistematis dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas dengan memadukan penggunaan teknologi dan media pembelajaran. Tahapan dalam membuat perancangan pembelajaran dapat dilihat dari nama model tersebut, yaitu ASSURE: A yang berarti Analyze learners (menganalisis peserta didik); S berarti State standard and Objective (merumuskan tujuan pembelajaran); S yang kedua berarti Select strategy, technology, media, and materials (memilih metode, media dan bahan ajar); U berarti Utilize technology, media and materials (memanfaatkan media dan bahan ajar); R berarti Require learner participation (mengembangkan peran serta peserta didik); E berarti Evaluated and revise (menilai dan memperbaiki).³²

³² Yaumi, Muhammad, Media & Teknologi Pembelajaran. Prenamedia, (Jakarta: 2018).



**Gambar 2.3 Komponen model ASSURE
(Yaumi, 2018:86)**

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan model ASSURE yaitu model ini sederhana dan relatif mudah untuk diterapkan, karena sederhana maka dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar, komponen KBM lengkap serta peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan KBM. Adapun kekurangan model ini adalah tidak mengukur dampak terhadap proses belajar karena tidak didukung oleh komponen suprasistem, adanya penambahan tugas dari seseorang pengajar dan perlu upaya khusus dalam mengarahkan peserta didik untuk persiapan KBM.

3. Model ADDIE

ADDIE adalah singkatan dari menganalisis, merancang, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi. ADDIE adalah konsep pengembangan produk yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan dan keadaan yang ada. Langkah-langkah pengembangan model ADDIE adalah

sebagai berikut:

a. *Analyze* (Analisis)

Analisis adalah mengidentifikasi permasalahan yang ada. Langkah yang harus dilakukan pada tahap analisis adalah analisis kurikulum, memvalidasi kesenjangan kinerja, menetapkan tujuan, menganalisis peserta didik, sumber daya yang tersedia dan rencana kerja

b. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahapan perancangan dan pembuatan produk. Langkah yang harus dilaksanakan pada tahap ini adalah mengadakan atau membuat hal yang dibutuhkan.

c. *Develop* (Pengembangan)

Development merupakan tahap dimana Pengembangan Media dikembangkan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli desain dan ahli media. bahwa langkah umum yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

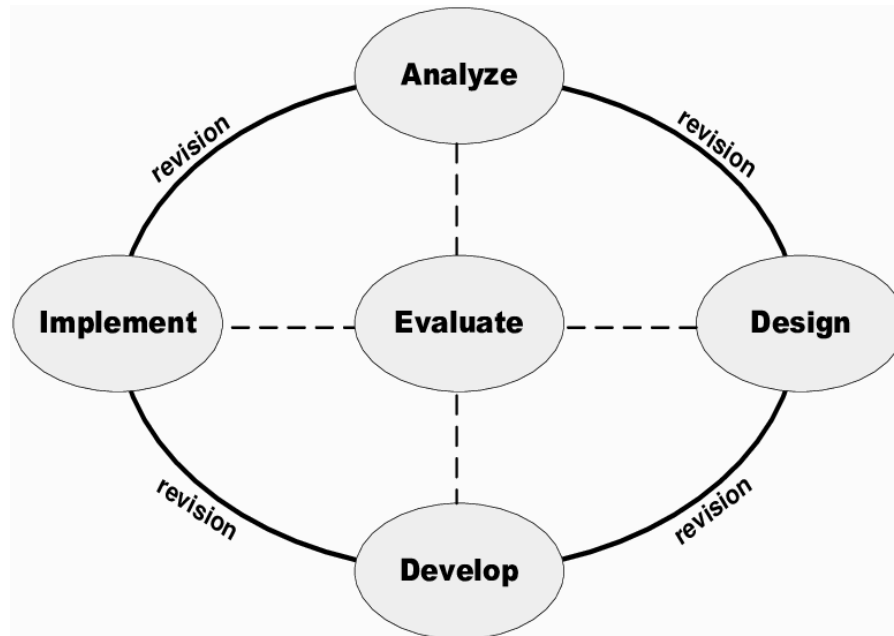
d. *Implement* (Pelaksanaan)

Produk yang diuji coba diterapkan dalam situasi nyata. Setelah dilakukan revisi produk pada tahap pengembangan kemudian dinyatakan layak, maka produk akan diimplementasikan atau di uji coba pada kelas sesungguhnya.

e. *Evaluate* (Penilaian)

Evaluasi merupakan proses untuk memperoleh beragam reaksi dari berbagai pihak terhadap produk yang dikembangkan, evaluasi merupakan penilaian sebuah produk yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap mulai dari analisis, desain, pengembangan

dan implementasi”. Adapun konsep pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut :



Gambar 2.4 Konsep ADDIE (Branch,2009:2)

Terdapat beberapa kelebihan model ADDIE yaitu model ini sederhana, mudah dipahami dan strukturnya sistematis karena tahapan yang terdapat pada model ADDIE mulai dari tahap awal yaitu analisis sampai tahap akhir yaitu evaluasi dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis tidak bisa diaplikasikan secara acak atau memilih mana yang ingin didahulukan.

3. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbantuan Flashcard

Media ular tangga merupakan pengembangan media berdasarkan permainan tradisional yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan juga kebutuhan pada proses pembelajaran tersebut. Permainan ular tangga adalah permainan yang dapat dimainkan sekelompok orang dengan kesepakatan para pemain. Permainan ular tangga berupa media cetak banner yang dimana didesain berupa petak-petak persegi dan terdapat dadu serta miniatur pemain sebagai alat mainnya. Permainan

ular tangga terdapat petak start dan juga finish. Jadi, siapa yang sampai pada petak finish terlebih dahulu, maka kelompok itulah pemenang dalam permainan tersebut.

Permainan ular tangga ini, jika miniatur pemain berhenti dan berada di petak yang ada ularnya, maka miniatur tersebut harus turun mengikuti alur ular. Kemudian, jika miniatur pemain berhenti dan berada di petak yang ada tangganya, maka miniatur pemain dapat naik ke petak berikutnya sesuai alur tangga. Sedangkan, jika miniatur pemain berhenti dan berada di petak yang ada gambar benda, maka pemain harus mengambil *flashcard* dengan menjawab pertanyaan yang telah tersaji jika dalam menjawab soal tidak bisa maka akan dilanjutkan untuk mengambil *flashcard* materi untuk mengulang dan mengingat kembali materi yang telah disediakan di dalam kartu dan yang terakhir jika miniatur pemain berhenti berada di petak ular, maka pemain turun pada petak selanjutnya.

Pembuatan *flashcard* didesain sebaik dan semenarik mungkin supaya dapat membangkitkan semangat siswa. *Flashcard* terdiri dari satu sisi depan sisinya berisi pertanyaan pada kartu dan kartu berikutnya berisi tentang materi yang telah diajarkan oleh guru yang akan dibacakan oleh siswa.

Pada penelitian pengembangan ini, flash card sebagai media pelengkap yang dapat memperkaya dan meningkatkan kosakata siswa.

Manfaat permainan ular tangga dalam pembelajaran yaitu dapat melatih kognitif siswa saat menjumlah angka pada dadu yang keluar, memberikan atau mentransfer pengetahuan kepada siswa melalui proses belajar sambil bermain, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa supaya dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik. Karena dalam permainan ular tangga, pemain atau siswa harus sabar mengantri giliran bermain dan mengajarkan sikap rendah hati jika menang dan menerima jika kalah.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan nama Research and Development (R&D). Model R&D adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan sebuah produk maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan mampu menguji keefektifan produk tersebut supaya berfungsi di masyarakat luas sehingga diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk.³³

Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan produk yang efektif dan dapat digunakan di sekolah, bukan untuk menguji suatu teori. Sedangkan Seals dan Richey mendefinisikan penelitian perkembangan sebagai studi sistematis terhadap pendesainan, pengembangan, dan evaluasi program, proses, dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Kemudian Plomp menambahkan kriteria “dapat menunjukkan nilai tambah” selain ketiga kriteria tersebut.³⁴ Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. Model ADDIE sendiri merupakan suatu kerangka kerja desain sistem pembelajaran yang sudah banyak digunakan dalam berbagai aplikasi. ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluation*. Fungsi dari ADDIE biasanya digunakan untuk menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif,

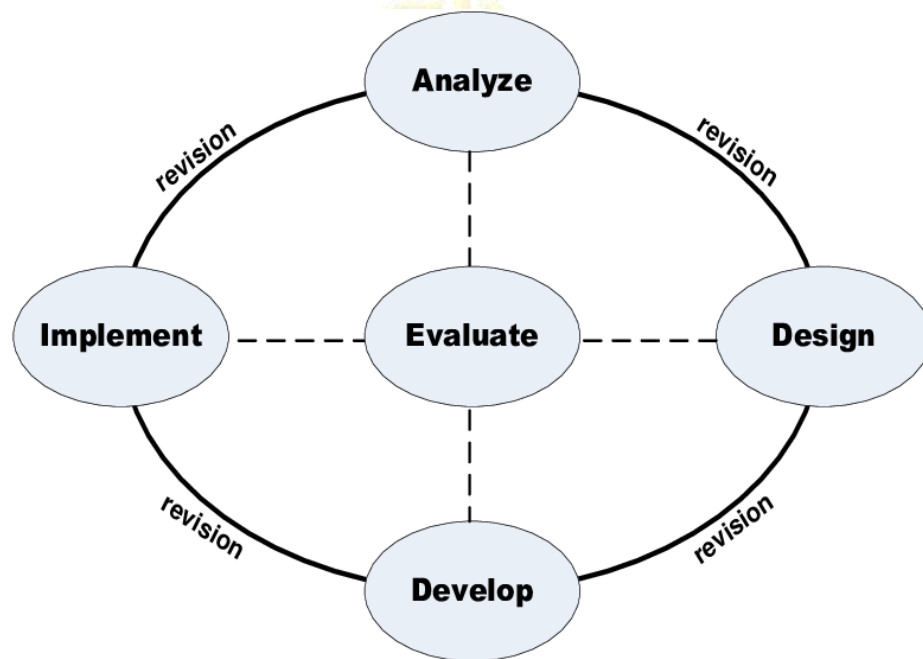
³³Samsu. Metode Penelitian (Teori dan aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development). (Jambi:PUSAKA, 2017), Hal.173-174

³⁴ Sugiyono. .Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. (Bandung:Alfabeta, 2013), Hal.297

dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Tahapan dalam model ADDIE ini ada lima fase yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (melaksanakan), dan *Evaluation* (mengevaluasi atau menilai). Adapun langkah-langkah dari model ADDIE dapat dilihat pada gambar



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian R&D model ADDIE
(Tung, 2017 : 59)

Berikut tahapan pengembangan model ADDIE yaitu:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Melakukan analisis adalah suatu proses pendefinisian apa yang akan dipelajari oleh peserta didik melalui kegiatan seperti analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas.. Pada tahapan ini dilakukan sebuah proses mengidentifikasi apa yang bakal dipelajari oleh siswa, ketersediaan dan relevansi media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Analisa-

analisa tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Analisa kebutuhan

Analisa kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa utamanya analisis terhadap karakteristik peserta didik serta menganalisis ketercukupan atau kuantitas dari jumlah media pembelajaran yang tersedia. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 12 November 2023 bersama Bu Yukhlita Khaulida selaku guru PAI Kelas VIII, ditemukan bahwasanya siswa memiliki karakteristik belajar dan kemampuan intelektual yang berbeda. Mayoritas karakteristik belajar siswa menyukai pembelajaran menggunakan media berupa gambar, video pembelajaran, dan game. Pada saat observasi berlangsung, secara umum siswa mengikuti pembelajaran dengan baik. Hanya terdapat beberapa siswa yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI dan kesulitan dalam menyelesaikan soal harian yang diberikan oleh guru.

Analisis kebutuhan selanjutnya yaitu mengetahui jumlah media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, dilakukan wawancara terhadap Bu Yukhlita Khaulida selaku guru PAI, bahwasanya bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran berupa buku paket PAI yang diterbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan, buku interaktif PAI yang diterbitkan oleh PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, sedangkan media yang digunakan guru berupa papan tulis, gambar yang relevan, dan terkadang menggunakan video pembelajaran dan powerpoint. Untuk materi yang biasanya sulit dipahami oleh siswa yaitu materi sholat berjamaah, menghitung zakat, dan memandikan jenazah. Menurut bu Yukhlita, perlu adanya media pembelajaran yang dapat

melibatkan semua siswa selain buku paket dan mengerjakan tugas-tugas harian. Baik itu berupa media cetak maupun non cetak.

Berdasarkan analisis di atas, untuk membantu siswa dalam menghafal dan mempraktekkan salah satu materi PAI yang sulit dihafal yaitu shalat sunnah berjamaah dan munfarid, peneliti berasumsi bahwa media yang sesuai dengan materi tersebut adalah media berupa permainan ular tangga yang dapat dibantu dengan menggunakan media *flash card* juga. Dengan adanya media tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

b. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil wawancara bersama Kenzia Fortuna, salah satu siswa kelas VIII yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran PAI, sehingga siswa cenderung bosan mengikuti pembelajaran. Pada mata pelajaran PAI, siswa cenderung mendengar dan menghafal materi kemudian pemberian tugas. Tentu hal tersebut menimbulkan rasa bosan dan kurang semangat jika pemaparan materi tidak disertai dengan media yang dapat memberikan contoh riil pada kehidupan yang nyata. Mayoritas media yang digemari oleh siswa yaitu materi yang tidak terlalu panjang lebar, game, dan menggunakan handphone.

Oleh karena itu, Peneliti berasumsi diperlukan media pembelajaran yang komplit dan melibatkan siswa serta dapat menyampaikan materi secara riil. Dan dikarenakan sekolah ini berbasis pondok pesantren maka peneliti akan menggunakan media yang sesuai dengan permasalahan tersebut yaitu media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam ruangan maupun

diluar ruangan. Maka perlu adanya pengembangan media berupa permainan yang mudah dimainkan oleh siswa dan dapat membantu proses pembelajaran siswa supaya lebih mudah dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Alasan memilih untuk mengembangkan media yang dapat dilakukan bersama-sama karena di SMP Adh Dhuha Jember tidak diperbolehkan menggunakan alat elektronik seperti *handphone* atau alat elektronik lainnya, karena sekolah ini berbasis pondok pesantren sehingga memudahkan untuk peneliti menggunakan media produk.

c. Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara bersama bu Yukhlita Khaulida, S. Pd. selaku narasumber, diperoleh informasi bahwa SMP Adh Dhuha Jember tahun ajaran 2023/2024 telah menggunakan Kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan media yang ada seperti papan tulis dan terkadang menggunakan video pembelajaran dan powerpoint. Begitu juga sumber belajar yang digunakan oleh siswa berupa buku paket saja. Tentu bila terus menerus hanya monoton menggunakan media dan sumber belajar yang sama, maka siswa akan cepat bosan dan menimbulkan suasana belajar yang tidak kondusif. Pada saat wawancara berlangsung peneliti memberikan ide untuk mengembangkan media pembelajaran dengan bermain menggunakan ular tangga berbantu *flash card* berbasis website yang memuat materi shalat sunnah berjamaah dan munfarid. Hal mana media tersebut dapat digunakan di dalam dan diluar ruangan. Menurut Bu Yukhlita Khaulida, S. Pd. selaku guru PAI kelas VIII menanggapi dari ide peneliti, beliau langsung menyetujui media yang akan dikembangkan. Karena menurutnya, media tersebut dapat digunakan oleh seluruh

siswa serta menambah keterlibatan siswa dan akan mendapat wawasan yang lebih selain buku paket. Berdasarkan analisis di atas, materi yang akan dibahas dalam media yang akan dikembangkan yaitu materi shalat berjamaah dan munfarid. Berikut analisis terhadap KI, KD, Indikator Pencapaian

Tabel 3.1
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)		Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)	
3.	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	4.	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.
Kompetensi Dasar (KD)		Kompetensi Dasar (KD)	
3.1	Memahami tata cara shalat sunnah berjamaah dan munfarid.	4.1	Mempraktikkan salat sunnah berjamaah dan munfarid.
3.2	Memahami macam-macam shalat	4.2	Mempraktikkan macam-macam shalat sunnah berjamaah
3.3	Memahami macam-macam shalat sunnah munfarid	4.3	Mempraktikkan macam-macam shalat sunnah berjamaah dan munfarid
3.4	Memahami macam shalat sunnah berjamaah dan munfarid	4.4	Mempraktikkan shalat sunnah berjamaah dan munfarid
3.5	Memahami hikmah melaksanakan shalat sunnah	4.5	Menjelaskan hikmah shalat sunnah

Berdasarkan tabel 3.1 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) di atas, peneliti menetapkan penggunaan KD 3.1 dan KD 4.1 serta sub materi “Shalat Sunnah Berjamaah dan Munfarid” sebagai materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan KD di atas maka dapat dirumuskan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.2
Indikator Pencapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran

Indikator Pencapaian dan Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
3.1.1 Menjelaskan tata cara shalat sunnah berjamaah dan munfarid	Melalui permainan ular tangga berbantu <i>flashcard</i> siswa mampu mempraktikkan shalat sunnah berjamaah dan munfarid dengan benar.
3.1.2 Menjelaskan macam-macam shalat sunnah berjamaah	Melalui permainan ular tangga berbantu <i>flashcard</i> siswa mampu menjelaskan dan menyebutkan macam-macam shalat sunnah berjamaah dengan benar.
3.1.3 Menjelaskan macam-macam shalat sunnah munfarid.	Melalui permainan ular tangga berbantu <i>flashcard</i> siswa mampu mengetahui macam-macam shalat sunnah munfarid dengan benar.
3.1.4 Menjelaskan macam-macam shalat sunnah berjamaah dan munfarid.	Melalui permainan ular tangga berbantu <i>flashcard</i> siswa mampu menjelaskan macam-macam shalat sunnah berjamaah dan munfarid dengan benar.
3.1.5 Menjelaskan hikmah melaksanakan shalat sunnah.	Melalui permainan ular tangga berbantu <i>flashcard</i> siswa mampu menjelaskan hikmah melaksanakan shalat sunnah dengan benar.
4.1.1 Mempraktikkan shalat sunnah berjamaah sesuai dengan ketentuan syara’.	Melalui permainan ular tangga berbantu <i>flashcard</i> siswa dapat mempraktikkan sholat sunnah berjamaah dengan ketentuan dan syara’
4.1.2 Mempraktikkan shalat sunnah munfarid sesuai dengan ketentuan	Melalui permainan ular tangga berbantu <i>flashcard</i> siswa dapat mempraktikkan

Indikator Pencapaian dan Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
syara’.	śalat sunnah munfarid sesuai dengan ketentuan syara’.

Berdasarkan tabel 3.2 merupakan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan diselaraskan berdasarkan KD 3.1 dan KD 4.1 sebagaimana yang sudah dipaparkan pada tabel 3.1.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Selanjutnya ada beberapa kegiatan yang perlu dilakukan di antaranya yaitu:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*)
- b. Menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi.
- c. Tentukanlah strategi pembelajaran media dan yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, dipertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci.

Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah ini merupakan:

1. Inti dari langkah analisis karena mempelajari masalah kemudian menemukan alternatif solusinya yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan.
2. Langkah penting yang perlu dilakukan untuk, menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran.

3. Langkah yang harus mampu menjawab pertanyaan, apakah program pembelajaran dapat mengatasi masalah kesenjangan kemampuan siswa?
4. Kesenjangan kemampuan disini adalah perbedaan kemampuan yang dimiliki siswa dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki siswa. Contoh pernyataan kesenjangan kemampuan:
 - Siswa tidak mampu mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan setelah mengikuti proses pembelajaran.
 - Siswa hanya mampu mencapai tingkat kompetensi 60% dari standar kompetensi yang telah digariskan

3. Tahap *Development* (Pengembangan).

Setelah dilakukan perancangan instrumen, selanjutnya realisasi rancangan produk hingga menjadi produk yang siap diimplementasikan. Dalam hal ini dilakukan penilaian dan pengecekan oleh validator terhadap produk yang akan diujicobakan secara langsung kepada peserta didik. Validasi produk dapat menghadirkan para ahli yang expert di bidangnya serta berpengalaman dalam penelitian dan pengembangan yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah dilakukan validasi produk melalui diskusi bersama para ahli, maka akan ditemukan kekurangan dan kelebihan media yang dikembangkan. Jika terdapat saran dan komentar atau kekurangan yang diberikan oleh validator, maka dapat diperbaiki hingga layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

4. Tahap *Implementasi* (Penerapan)

Implementasi produk pada tahap ini merupakan kegiatan uji coba media yang telah dikembangkan. Setelah melalui uji coba media dan hasil validitasnya sudah didapatkan ada dua kemungkinan. Jika persentase validitas pada produk tersebut kurang atau belum memenuhi, maka peneliti harus melalui tahap revisi terlebih dahulu. Tetapi, jika persentase validitas sudah terpenuhi, maka peneliti dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.

Pelaksanaan implementasi produk pengembangan media permainan ular tangga berbantuan *flash card* akan dilaksanakan secara berkelompok yang terdiri dari 10 orang per kelompok di SMP Adh Dhuha Jember.

5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir, pada tahap ini bertujuan untuk memperbaiki media hingga menghasilkan kevalidan yang seharusnya dicapai. Apabila masih membutuhkan perbaikan pada media yang dikembangkan, maka peneliti akan merevisi dan melakukan uji coba kembali sampai produk media benar-benar valid dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran PAI materi shalat sunnah berjamaah dan munfarid di kelas VIII.

C. Uji Coba Produk

Pengujian produk bertujuan untuk memastikan kelayakan produk yang telah dikembangkan. Pengujian produk melalui dua tahapan yakni uji ahli dan uji coba. Pertama, uji ahli meliputi uji ahli materi, media, dan pembelajaran. Penguji atau validator ahli materi dan media ditujukan kepada salah satu dosen sesuai dengan ahli uji tersebut. Sedangkan ahli pembelajaran ditujukan kepada guru PAI di SMP Adh Dhuha Jember. Kedua, uji coba produk yang telah dikembangkan kepada siswa kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember, dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa.

D. Desain Uji Coba

Tujuan peneliti selama fase desain uji coba adalah untuk memastikan kelayakan dan kevalidan yang dikembangkan produk. Terdiri dari ahli media, ahli materi, pengguna atau guru, serta responden yang akan menilai dan menanggapi produk yang dihasilkan.

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba terdiri dari ahli materi, ahli media, serta pengguna atau guru dan responden

- a. Ahli materi, yaitu seseorang yang telah berpendidikan minimal sarjana strata satu (S1) dan menguasai indikator dan materi

pendidikan Agama Islam. Validator ahli materi pada penelitian ini adalah Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd. Beliau memiliki gelar sarjana (S3) yang berfokus pada keahlian di bidang strategi pembelajaran, pengembangan kurikulum dan teknologi pembelajaran. Tujuan validasi ahli materi adalah untuk menguji kelayakan materi atau isi dan penyajian materi dalam media pembelajaran ular tangga berbantu *flash card*.

- b. Ahli media, yaitu seseorang yang memiliki keahlian dan berpengalaman di bidang mendesain dan pengembangan media serta berpendidikan minimal sarjana strata satu (S1). Validator ahli media pada penelitian ini adalah Prof. Dr. H Mundir, M.Pd.I Beliau merupakan lulusan doktor (S3) dengan keahlian di bidang teknologi pembelajaran. Tujuan validasi ahli media adalah untuk memberikan penilaian dan saran yang meliputi tiga hal yaitu: komunikasi visual, keberfungsian media, dan rekayasa perangkat lunak.
- c. Pengguna yang dimaksud yaitu guru PAI SMP Adh Dhuha Jember yang bernama Yukhlita Khaulida, S. Pd. Dalam hal ini guru PAI sebagai validator pengguna yang berperan untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dalam penerapan pembelajaran PAI sesuai dengan kondisi dan perkembangan pembelajaran yang diterapkan.
- d. Responden yaitu siswa kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember dengan jumlah 26 siswa. Siswa tersebut berfungsi untuk memberikan penilaian sebagai respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Berikut nama-nama siswa kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember.

Tabel 3.3
Nama-Nama Siswa Kelas VIII

No	Nama Siswa
1	Aileen Afra Khairunnisa

No	Nama Siswa
2	Alya Maulidya Achyar
3	Amada Azka
4	Amirah Mazaya Firgotunnisa
5	Andhayu Talitha Sakhi
6	Andin Mahdiyah Qotrunnada
7	Anindya Kirana Putri Nugroho
8	Asyisyif Thahirah Nurul Zahra
9	Aurelia Nayra Kasih
10	Bening Kenzhia Fortuna
11	Carollin Fzara Agustine
12	Dhyar Shafaa Ayesha
13	Fahira Annisa Balqis
14	Iftitah Nur Rahmania
15	Isna Azkiyya Mufti
16	Jasmine Zhahirah
17	Khonsa' Kamilah Husna
18	Naila Zulfa Muazara
19	Najwa Khumairah
20	Nuril Salsabila
21	Quinsha Aisyah Prameswarie
22	Rana Rahma Zhafirah Hidayat
23	Rifanda Farrasah Nabila
24	Sabrina Alya Firdaus Tsani
25	Safira Rahma Ramadhani
26	Zahira Asya Felicia

2. Jenis Data

Data yang dibutuhkan peneliti yaitu Jenis data pada penelitian dan pengembangan terdiri dari dua jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder.

a. Sumber data primer:

Peneliti menggunakan data berupa hasil wawancara, observasi, dan angket validasi dan respon siswa. Data yang diperoleh berupa angka validasi dan respon siswa kemudian dideskripsikan menjadi kalimat. Tidak hanya itu, tetapi juga wawancara guru kelas. Sumber data

yang dipilih oleh peneliti yaitu guru kelas dan siswa kelas VIII.

b. Sumber data sekunder

Peneliti mengambil sumber data sekunder berupa data yang diperoleh secara langsung. Dalam penelitian ini berupa dokumentasi foto dan video selama proses penelitian berlangsung.

3. Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket

Pengumpulan data menggunakan angket dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis kepada responden dan akan dijawab secara tertulis juga. Angket pada instrumen ini bertujuan untuk menilai atau mengetahui tingkat persentase kevalidan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard*.

a) Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel 3.4
Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian isi materi shalat sunnah berjamaah munfarid pada media dengan kompetensi dasar				
2.	Materi shalat sunnah berjamaah dan munfarid pada media				
3.	Kesesuaian penyajian materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid media permainan ular tangga menggunakan flash card dengan kemampuan peserta didik				
4.	Penyajian materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid				
5.	Materi shalat sunnah berjamaah dan munfarid media permainan ular tangga dengan bantuan flashcard sesuai dengan tema dan subtema.				
6.	Bahasa yang digunakan pada media permainan ular tangga dengan bantuan <i>flashcard</i> jelas dan dipahami				
7.	Pertanyaan pada media permainan ular tangga dengan bantuan <i>flashcard</i> jelas.				
8.	Gambar pada media jelas dan menarik				
9.	Gambar pada media sesuai dengan materi				
10.	Materi dapat membantu peserta didik belajar lebih				

	dalam mengenai shalat sunnah berjamaah dan munfarid.				
	Total Skor				

b) Instrumen Validasi Ahli Desain Media

Tabel 3.5
Tabel Instrumen Validasi Ahli Desain Media

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media memiliki warna menarik				
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok				
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				
4.	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar				
5.	Media memiliki gambar yang menarik.				
6.	Media sesuai dengan materi pembelajaran				
7.	Media mudah digunakan pada pembelajaran				
8.	Media menarik untuk digunakan				
9.	Media memiliki ukuran yang proporsional				
10.	Media memiliki bahan yang layak sehingga tidak mudah rusak				
	Total Skor				

c) Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 3.6
Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media memiliki warna menarik				
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok				
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				
4.	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar				
5.	Media memiliki gambar yang menarik.				
6.	Media sesuai dengan materi pembelajaran				
7.	Media mudah digunakan pada pembelajaran				
8.	Media menarik untuk digunakan				
9.	Media memiliki ukuran yang proporsional				
10.	Media memiliki bahan yang layak sehingga tidak mudah rusak				
	Total Skor				

d) Instrumen Respon Siswa

Tabel 3.7
Instrumen Respon Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Media permainan ular tangga menambah semangat belajar				
2.	Tampilan media ular tangga sangat menarik				
3.	Media permainan ular tangga membantu dalam mengenal pengertian,tata cara shalat sunnah berjamaah dan munfarid				
4.	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih akrab sesama				
5.	Media ular tangga mudah digunakan				
6.	Media ular tangga bisa dimainkan didalam atau diluar ruangan				
7.	Tulisan dan gambar pada media permainan ular tangga berbantu <i>flashcard</i> terlihat jelas				
8.	Bahasa pada media <i>flashcard</i> mudah dipahami				
9.	Pembelajaran lebih menyenangkan				

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
	dengan media permanan ular tangga				
10.	Dapat dimainkan secara berkelompok				

e) Instrumen Soal Harian Siswa

Tabel 3.8
Soal Harian Siswa

No	Soal	Skor
Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!		
1.	Rasulullah SAW melarang kita untuk melakukan sholat ketika... . a. fajar terbuka b. fajar c. matahari tergelincir d. matahari terbenam	2
2.	Hukum melaksanakan shalat sunnah rawatib qobliyah subuh adalah.... . a. sunnah b. wajib c. sunnah mua'akad d. sunnah ghoiru mu'akadah	2
3.	Sholat sunnah rawatib yang dilaksanakan sebelum sholat isya'.... . a. qabliyah maghrib b. qabliyah isya' c. ba'diyah isya' d. ba'diyah subuh	2
4.	Sholat witir dilaksanakan setelah sholat isya'. Jumlah rakaat paling banyak adalah.... . a. tiga b. lima c. sembilan d. sebelas	2
5.	Sholat tarawih dilakukan ketika... . a. selesai sholat isya' b. sholat meminta hujan c. sholat yang dilakukan ketika siang hari d. sholat 2 rokaat sebelum isya'	2

6.	Sholat tahiyatul masjid dilakukan ketika... . a. Sholat sebelum duduk di masjid b. Sholat 3 rokaat sebelum masuk masjid c. Sholat yang dikerjakan mendapat hasil yang baik d. Sholat yang dilakukan setelah ashar	2
7.	Ada berapa rakaat paling sedikit yang dikerjakan saat sholat witir... . a. 4 rokaat b. 3 rokaat c. 2 rokaat d. 1 rokaat	2
8.	Pada rakaat pertama sholat Id, setelah takbiratul ihram dan doa ifittah disunnahkan membaca takbir... . a. 3 kali b. 5 kali c. 7 kali d. 9 kali	2
9.	Sholat sunnah disebut sebagai sholat tathawwu' yang artinya... . a. sukarela b. tambahan c. pelengkap d. keutamaan	2
10.	Sebelum melaksanakan sholat istisqa', disunnahkan mengerjakan puasa selama... . a. 2 hari b. 3 hari c. 4 hari d. 5 hari	2
11.	Sholat Kusuf adalah sholat... . a. memohon hujan b. tengah malam c. gerhana matahari d. gerhana bulan	2
12.	Hukum sholat Id adalah... . a. wajib b. sunnah muakkad c. sunnah ghoiru muakkad d. makruh	2
13.	Sholat Id pada rakaat kedua, seorang khatib disunnahkan membaca takbir sebanyak... . a. 3 kali b. 5 kali c. 7 kali d. 9 kali	2
14.	Sholat Id pada rakaat pertama, seorang khatib disunnahkan membaca takbir sebanyak... . a. 3 kali	2

	b. 5 kali c. 7 kali d. 9 kali	
15.	Sholat Dhuha dikerjakan maksimal... a. 2 rakaat b. 4 rakaat c. 6 rakaat d. 8 rakaat	2
Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar dan tepat!		
1.	Sholat sunnah adalah... .	4
2.	Sholat Id dikerjakan dengan... . rakaat	4
3.	Sholat tarawih harus dikerjakan sebelum sholat... .	4
4.	Sholat tahajjud dilakukan ketika... .	4
5.	Waktu pelaksanaan sholat dhuha adalah....	4
6.	Nama lain dari sholat meminta hujan adalah... .	4
7.	Sholat gerhana matahari dilakukan ketika... .	4
8.	Sholat sunnah yang mengikuti sholat fardhu adalah... .	4
9.	Ada berapakah rakaat sholat ba'diyah dzuhur... .	4
10.	Ada berapa jumlah sholat witr... .	4
Jawablah pertanyaan dengan benar dan tepat!		
1.	Mengapa sholat sunnah disebut sholat tambahan?	6
2.	Apakah sholat Hajat itu?	6
3.	Tuliskan niat sholat dhuha!	6
4.	Bagaimana tata cara sholat gerhana?	6
5.	Apakah sholat Tahiyatul Masjid itu?	6
Total Akhir		100

2. Observasi

Peneliti akan melakukan observasi partisipan dalam artian peneliti ikut berpartisipasi dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi tersebut bertujuan untuk mengetahui implementasi media yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran siswa sebagai subjek penelitian. Jumlah siswa di kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember sebanyak 26 siswa.

Observasi dilakukan saat siswa mengimplementasikan media permainan ular tangga berbantuan *flash card*.

Tabel 3.9
Instrumen Observasi Implementasi

No	Aspek Observasi	Hasil Observasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Penggunaan media permainan ular tangga berbantuan flash card menumbuhkan partisipasi aktif siswa			
2.	penggunaan media ular tangga berbantuan flash card menumbuhkan semangat belajar siswa			
3.	Penggunaan media ular tangga berbantuan flash card melibatkan siswa dalam proses pembelajaran			
4.	Media ular tangga berbantuan flash card dapat dimainkan di luar maupun dalam kelas			
5.	Terjalin interaksi antara siswa dan guru selama implementasi media berlangsung			
6.	Melalui media ular tangga berbantuan flash card siswa dapat mengungkapkan ide dan gagasan yang dimiliki			

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan menggali informasi yang diperlukan selama penelitian berlangsung. Informasi tersebut mengenai jumlah siswa, proses pembelajaran, dan masalah yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.10
Instrumen Wawancara Implementasi Media

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pembelajaran berlangsung selama ini?	
2.	Bagaimana jika diterapkan media pada materi kosakata supaya siswa menjadi tidak bosan dalam pembelajaran?	
3.	Berapa jumlah siswa kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember?	
4.	Bagaimana tanggapan ibu terkait penerapan media permainan ular tangga berbantuan flash card dalam pembelajaran?	
5.	Apakah media permainan ular tangga berbantuan flash card sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran khususnya materi kosakata?	
6.	Apakah media permainan ular tangga berbantuan flash card mudah dioperasikan?	
7.	Apakah siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran ketika menggunakan media tersebut?	
8.	Apakah media permainan ular tangga berbantuan flash card yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa?	

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif oleh peneliti melalui proses wawancara kepada guru PAI dan siswa kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember yang digunakan untuk analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Adapun tujuan adanya analisis data kuantitatif yaitu untuk mengukur validitas produk kemudian dianalisis untuk menilai produk berdasarkan penilaian ahli (ahli media, materi, guru dan respon siswa) dengan mencari nilai validitas. Dalam hal ini data dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi uji ahli terhadap media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* yang telah dikembangkan. Kevalidan tersebut dihasilkan dari analisis data angket. Data validasi media yang didapatkan dari angket dapat dianalisis menggunakan teknik kuantitatif :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban (nilai nyata)

$\sum xi$ = Jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = Bilangan Konstan

Hasil dari perhitungan tersebut memiliki tingkatan makna menurut kualifikasi kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.11
Kriteria Persentase Validitas

Presentase (%)	Kualifikasi	Tingkat Kevalidan
76%-100%	Baik	Valid/tidak revisi
51%-75%	Cukup	Cukup valid/sebagian revisi
26%-50%	Kurang	Kurang valid/revisi
0%-25%	Sangat Kurang	Sangat kurang valid

Kriteria persentase pada tabel diatas sebagai dasar penilaian media pembelajaran yang telah divalidasi. Apabila media tersebut mendapatkan presentase 76%-100% dengan kualifikasi baik, maka dapat dikatakan bahwa media tersebut valid dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Sedangkan, jika presentase yang didapatkan dari hasil validitas 0%-25% maka artinya media belum valid dan peneliti harus memperbaiki hingga mendapatkan kevalidan yang cukup.

3. Analisis Data Kuantitatif Respon Siswa

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil respon siswa terhadap media pembelajaran permainan ular tangga berbantuan *flashcard* kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$p = \frac{\sum NRS}{\sum NRSi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase nilai respon siswa

$\sum NRS$ = Jumlah nilai respon siswa (nilai nyata)

$\sum NRSi$ = Jumlah nilai respon siswa tertinggi (nilai harapan)

100% = Bilangan Konstan

Tabel 3.12
Kriteria Persentase Respon Siswa

No	Presentase %	Kategori
1.	$88,25 < NRS \leq 100\%$	Sangat Positif
2.	$62,5 < NRS \leq 81,25\%$	Positif
3.	$43,75 < NRS \leq 62,5\%$	Kurang Positif
4.	$25 < NRS \leq 43,75\%$	Tidak Positif

Sumber: (Zahara, 2021)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* pada mata pembelajaran pendidikan agama Islam yang berisi materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah tingkat SMP/MTs sederajat Kelas VIII. Produk yang dihasilkan sangat bermanfaat bagi siswa dan sekolah. Dalam pelaksanaannya, pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, meliputi: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut rincian tahapan dalam penyusunan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* ini, yaitu:

1. Hasil Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, prosedur penelitian dilakukan pada saat pelaksanaan penelitian di SMP Adh Dhuha Jember. Diawali dengan observasi wawancara terhadap guru pendidikan agama Islam yang ada di sekolah tersebut., yang meninjau analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan identifikasi masalah. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diaplikasikan cenderung menggunakan buku paket dan vidio yang diambil dari youtube.

Wawancara bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan, media, dan permasalahan sebagai dasar penelitian dan pengembangan. Hasil wawancara dengan Ustadzah Yuklita, S.Pd. selaku guru PAI di SMP Adh Dhuha Jember bahwa media pembelajaran yang digunakan berpatokan pada buku paket, dan vidio youtube dengan metode ceramah yang bersifat monoton dan terkadang menggunakan video pembelajaran. Ustadzah Yukhlita, S.Pd. mengatakan bahwa kesulitan

yang dialami siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yaitu tentang sholat sunnah berjamaah dan munfarid. Sehingga perlu adanya media pembelajaran selain buku ajar yang memudahkan siswa memahami materi.

Dari hasil observasi tersebut, peneliti menawarkan media pembelajaran berupa ular tangga berbantu *flashcard* yang berisi materi macam-macam sholat sunnah berjamaah dan munfarid, tata cara melakukan sholat sunnah berjamaah dan munfarid, dan sebagainya. Adapun respon dari Ustadzah Yukhlita, S.Pd., mengatakan bahwa beliau sangat setuju dengan media pembelajaran e-katalog tersebut bila diterapkan dalam pembelajaran disini. Hal mana akan menambah wawasan pengetahuan siswa, mengenalkan media pembelajaran yang menarik, dan siswa memiliki keaktifan dan keterlibatan siswa, sehingga pembelajaran tidak monoton.

2. Hasil Perancangan Produk (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis terhadap kebutuhan guru dan peserta didik, bahan ajar, media pembelajaran dan proses pembelajaran, tahap selanjutnya adalah tahap mendesain atau perancangan produk. Mengutip dalam buku (Sutirman, 2013: 20) mengatakan bahwa tahap desain mencakup desain pembelajaran dan desain produk media.

a. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran meliputi beberapa komponen yaitu analisis kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, penetapan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, merancang materi pada produk, menentukan strategi pembelajaran, serta menentukan dan menyusun alat evaluasi.

1) Standar Kompetensi

Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantu flash card mengacu pada Kurikulum 2013 pada mata pelajaran

pendidikan agama Islam materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid. dengan Kompetensi Inti ke 1 (KI 1) pada aspek pengetahuan adalah Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. Kemudian KI tersebut dijabarkan dalam Kompetensi Dasar (KD 3.1) yang harus dicapai siswa adalah siswa mampu Memahami tata cara salat sunnah berjamaah dan munfarid. Selanjutnya, dari KI-KD dijabarkan dalam beberapa indikator pencapaian kompetensi yang digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, yaitu sebagai berikut;

- 3.9.1 Menjelaskan pengertian salat sunnah.
- 3.9.2 Menjelaskan macam-macam salat sunnah berjamaah
- 3.9.3 Menjelaskan macam-macam salat sunnah munfarid.
- 3.9.4 Menjelaskan macam-macam salat sunnah berjamaah dan munfarid.
- 3.9.5 Menjelaskan hikmah melaksanakan salat sunnah.

2) Penyusunan Materi

Penyusunan materi pada media ular tangga berbantu *flashcard* menyesuaikan dengan kurikulum 2013 dan disusun sesuai dengan analisis yang telah dilakukan. Materi yang akan disajikan terdapat di kelas VIII semester ganjil yaitu sholat sunnah berjamaah dan munfarid. Materi yang akan ditampilkan berisi sholat sunnah berjamaah dan munfarid. Adapun isi materinya yakni menjelaskan pengertian sholat sunnah, macam-macam sholat sunnah berjamaah dan munfarid, hikmah melaksanakan sholat sunnah berjamaah dan munfarid, dan sebagainya. Berikut sumber referensi yang dijadikan sebagai rujukan pada media pembelajaran ular tangga berbantu flash card:

- a. Buku Paket PAI yang ditulis oleh Minanul Aziz terbitan PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

- b. Serta sumber internet yang relevan dengan materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid

3) Merancang Isi Konten

Sistematika penyajian materi yang akan ditampilkan pada media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* yaitu:

- a. Bener permainan ular tangga
- b. Flash card pada media
- c. Buku panduan berisi panduan penggunaan
- d. Warna pada desain.

4) Strategi Pembelajaran

Dalam pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan pada uji coba produk, peneliti menggunakan model pembelajaran ADDIE. Media yang digunakan siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berbantu flash card yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Hal mana media tersebut dapat diakses secara langsung oleh siswa dengan menggunakan produk yang sudah tersedia.

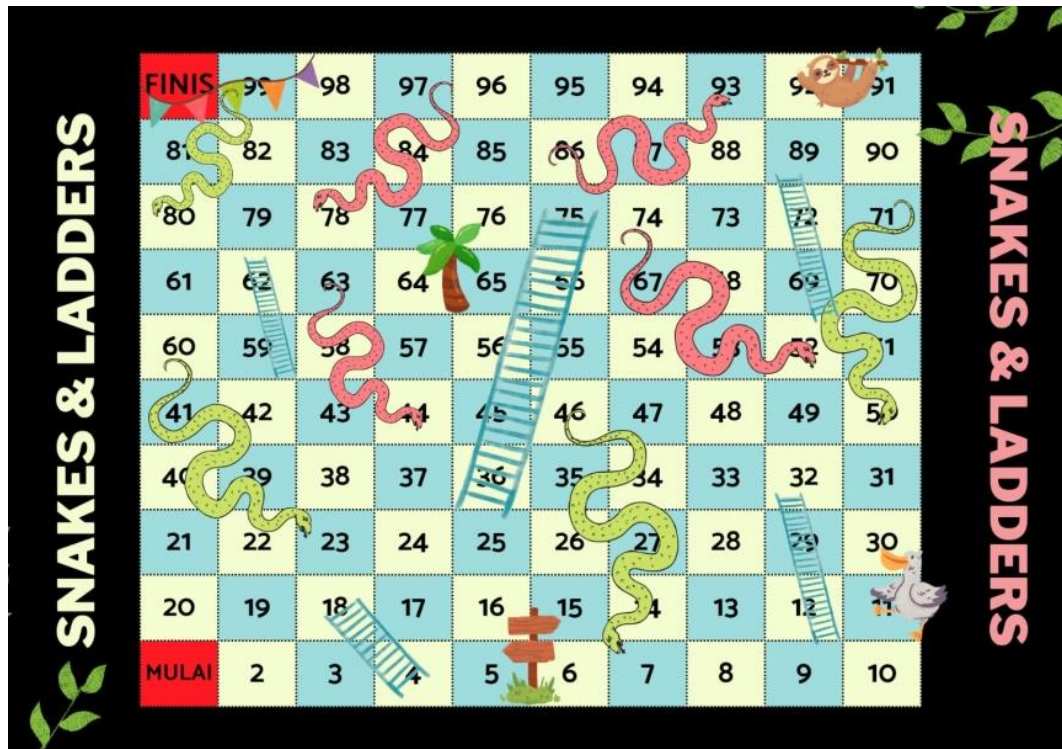
5) Penyusunan Alat Evaluasi

Alat evaluasi berupa tes yang digunakan untuk mengukur terjadinya perubahan pada siswa setelah kegiatan belajar. Tes tersebut terdiri dari ulangan harian sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* setelah pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga berbantu *flash card*. Alat evaluasi yang dibagikan kepada siswa berupa soal-soal tentang materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid.

b. Desain Produk

Desain produk media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* meliputi bahan dan bentuk pada media pembelajaran.

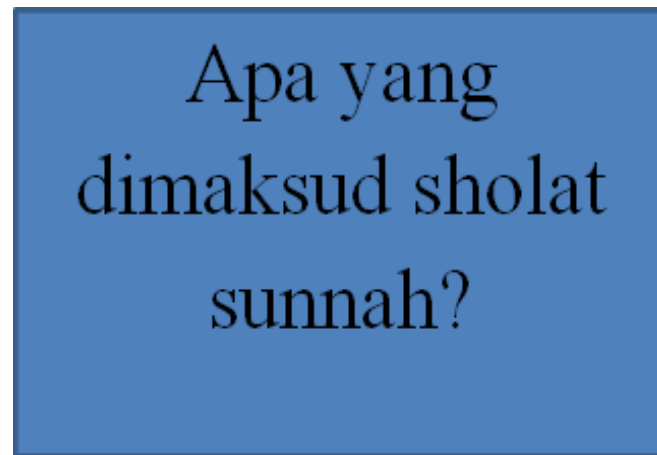
1. Banner permainan ular tangga dibuat dengan ukuran 3 x 2,5 m. Pada beberapa petak terdapat gambar benda, tanda tanya, ikon ular, dan juga ikon tangga.



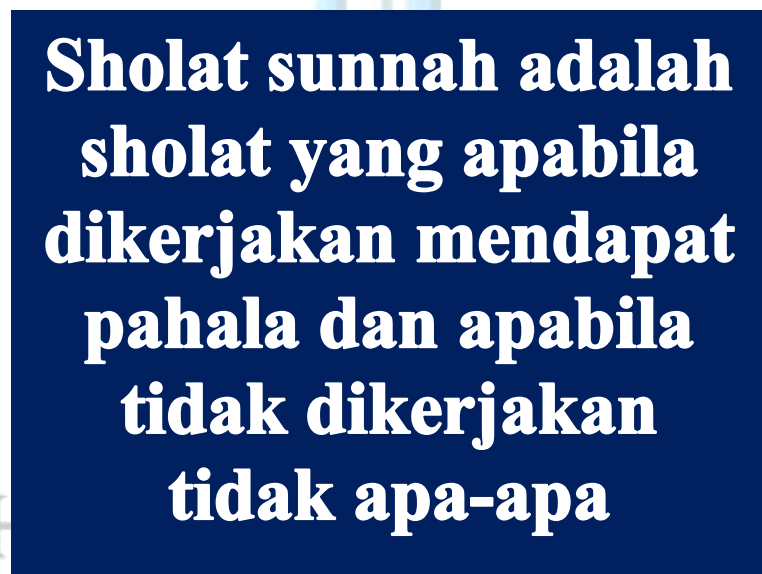
Gambar 4.1

Bener Ular Tangga

2. *Flash card* pada media ini terdiri dari 2 macam, pertama berisi pertanyaan tentang pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan ukuran 8,5 x 5,5 cm dan yang kedua berupa materi yang sudah disajikan dengan ukuran 10 x 8,5 cm.



Gambar 4.2
Flashcard pertanyaan



Gambar 4.3
Flashcard materi

3. Buku panduan berisi panduan penggunaan media, cara bermain, kompetensi dasar, dan indikator. Buku panduan tersebut didesain dengan ukuran 21 x 19 cm.



Gambar 4.4
Cover Buku Panduan

4. Warna pada desain tersebut tergolong warna cerah yang dapat menarik minat peserta didik dalam menggunakannya.
3. Hasil Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan produk, peneliti melakukan validasi kepada para ahli untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk yang sudah dirancang sebelumnya. Sehingga menghasilkan produk akhir yang siap diimplementasikan sesuai dengan revisi berdasarkan saran dan komentar para validator. Tujuan dilakukannya validasi kepada para ahli yaitu untuk mengetahui kelayakan produk yang dilihat dari segi kelayakan materi, kelayakan media atau desain, dan kelayakan bahasa yang dipakai. Adapun validasi ahli pada penelitian ini antara lain ahli materi, ahli media atau desain, dan ahli bahasa.

- a. Validasi Ahli Materi

Uji ahli materi pembelajaran dilakukan oleh dosen UIN KHAS Jember untuk menilai kesesuaian isi materi. Review ahli materi terhadap materi pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa kuesioner dengan rentang skala setiap

komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan ketentuan “valid (tidak perlu direvisi) = 4”, “cukup valid (tidak perlu direvisi) = 3”, kurang valid (perlu direvisi) = 2”, dan “tidak valid (perlu direvisi) = 1”. Adapun penilaian dari ahli isi pembelajaran melalui kuesioner sebagai berikut.

Tabel 4.1
Hasil Review Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor				Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
		1	2	3	4			
1.	Kesesuaian isi materi sholat sunnah berjamaah munfarid pada media dengan kompetensi dasar				✓	4	100%	Valid
2.	Materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid pada media				✓	4	100%	Valid
3.	Kesesuaian penyajian materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid media permainan ular tangga menggunakan flash card dengan kemampuan peserta didik				✓	4	100%	Valid
4.	Penyajian materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid				✓	4	100%	Valid
5.	Materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid media permainan ular tangga dengan bantuan flashcard sesuai dengan tema dan subtema.				✓	4	100%	Valid
6.	Bahasa yang digunakan pada media permainan ular tangga dengan bantuan flashcard jelas dan dipahami			✓		4	75 %	Cukup Valid
7.	Pertanyaan pada media permainan ular tangga dengan bantuan				✓	4	100%	Valid

No	Aspek Penilaian	Skor				Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
		1	2	3	4			
	flashcard jelas.							
8.	Gambar pada media jelas dan menarik			✓		4	75%	Cukup Valid
9.	Gambar pada media sesuai dengan materi				✓	4	100%	Valid
10.	Materi dapat membantu peserta didik belajar lebih dalam mengenai sholat sunnah berjamaah dan munfarid.				✓	4	100%	Valid
Total Skor (P)				38		40	95%	Valid

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi yang disajikan pada tabel 4.1 dapat dihitung rata-rata penilaian produk media pembelajaran sebagai berikut.

$$P = \frac{38}{40} \times 100 = 95\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh ahli materi yaitu 95% dengan kategori **valid**, namun tidak menutup kemungkinan untuk diadakannya evaluasi kembali.

b. Validasi Ahli Media

Uji ahli media pembelajaran dilakukan oleh dua dosen Media Pembelajaran UIN KHAS Jember untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran. Review dua ahli media pembelajaran terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa kuesioner dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan ketentuan “valid (tidak perlu direvisi) = 4”, “cukup valid (tidak perlu direvisi) = 3”, kurang valid (perlu direvisi) = 2”, dan “tidak valid (perlu direvisi) = 1”. Adapun penilaian dari ahli isi pembelajaran melalui kuesioner sebagai berikut.

Tabel 4.2
Hasil Review Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor		Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
		Ahli 1	Ahli 2			
1.	Media memiliki warna menarik	4	4	4	100%	Valid
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok	4	4	4	100%	Valid
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	4	3	4	75%	Valid
4.	Media menggunakan kalimat yang jelas	4	3	4	75%	Valid
5.	Media memiliki gambar yang menarik.	4	4	4	100%	Valid
6.	Media sesuai dengan materi pembelajaran	4	4	4	75 %	Cukup Valid
7.	Media mudah digunakan pada pembelajaran	4	4	4	100%	Valid
8.	Media menarik untuk digunakan	4	4	4	75%	Cukup Valid
9.	Media memiliki ukuran yang proporsional	4	4	4	100%	Valid
10.	Media memiliki bahan yang layak sehingga tidak mudah rusak	4	4	4	100%	Valid
11.	Media menggunakan kalimat/ angka yang baik dan benar	4	3	4	75%	Cukup Valid
12.	Media dapat meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran	4	4	4	100%	Valid
13.	Pertanyaan yang disajikan pada <i>flashcard</i> sesuai dengan materi	3	3	4	50%	Cukup Valid
Total Skor		38		40	95%	Valid

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media pembelajaran yang disajikan pada tabel 4.2 dapat dihitung

rata-rata penilaian produk media pembelajaran sebagai berikut.

$$P = \frac{38}{40} \times 100 = 95\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh ahli materi yaitu 95% dengan kategori **valid**, namun tidak menutup kemungkinan untuk diadakannya evaluasi kembali.

Hasil dari perhitungan rumus validasi oleh validator ahli media atau desain diperoleh 95 %. Berdasarkan kriteria uji validitas media ular tangga berbantu *flashcard* menunjukkan bahwa media sangat valid dan dapat digunakan untuk media pembelajaran di kelas.

c. Validasi Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran dilakukan oleh guru PAI kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor				Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
		1	2	3	4			
1.	Media memiliki warna menarik				4	4	75%	Cukup Valid
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok				4	4	100%	Valid
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				4	4	100 %	Valid
4.	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar				4	4	100%	Valid
5.	Media memiliki gambar yang menarik.				4	4	100%	Valid

No	Aspek Penilaian	Skor				Skor Maks	Nilai	Tingkat Kevalidan
		1	2	3	4			
6.	Media sesuai dengan materi pembelajaran			3		4	75%	Cukup Valid
7.	Media mudah digunakan pada pembelajaran				4	4	100%	Valid
8.	Media menarik untuk digunakan				4	4	100%	Valid
9.	Media memiliki ukuran yang proposional				4	4	100%	Valid
10.	Media memiliki bahan yang layak sehingga tidak mudah rusak				4	4	100%	Valid
Penyajian Materi								
11.	Penyajian materi pada <i>flash card</i>			3		4	75%	Cukup Valid
12.	Penyajian materi berpusat pada siswa				4	4	100%	Valid
13.	Kejelasan materi pada <i>flash card</i>				4	4	100%	Valid
Total Skor		50				52	96%	Valid

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media pembelajaran yang disajikan pada tabel 4.3 dapat dihitung rata-rata penilaian produk media pembelajaran sebagai berikut.

$$P = \frac{50}{52} \times 100 = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh ahli materi yaitu 95% dengan kategori **valid**, namun tidak menutup kemungkinan untuk diadakannya evaluasi kembali.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah melewati uji kelayakan media oleh validator, baik validator ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media, tahap berikutnya yaitu

penerapan atau implementasi produk kepada siswa. Uji coba produk kelompok kecil yaitu:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil, jumlah siswa terdiri dari sepuluh siswa yang dipilih berdasarkan tingkat intelektual rendah, sedang dan tinggi. Tujuan dari pengujian ini untuk mengetahui sejauh mana kepraktisan produk sebelum diujikan pada kelompok besar. Tahapan dalam uji coba kelompok kecil dimulai dengan penjelasan penggunaan media, dilanjut dengan pengisian angket respon siswa. Data yang diperoleh dalam uji coba kelompok kecil pada media pembelajaran ular tangga berbantu *flash card* terdapat hasil angket respon dan dokumentasi yaitu:

Tabel 4.4
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Komponen	Responden									Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	User1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	3,7
2.	User2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3,8
3.	User3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4.	User4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5.	User5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3,7
6.	User6	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3,7
7.	User7	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3,8
8.	User8	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3,6
9.	User9	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3,7
10.	User10	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3,7
Total											38

Hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil yang telah

disajikan pada tabel 4.3 dapat dihitung rata-rata penilaian produk media pembelajaran sebagai berikut.

$$P = \frac{38}{40} \times 100 = 95\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk uji coba kelompok kecil yaitu 38 dengan kategori sangat baik. Masukan dari uji coba kelompok kecil dapat disajikan sebagai berikut. Data kualitatif pada uji coba kelompok kecil berupa saran, dan komentar yang diberikan oleh siswa pada lembar angket. Secara keseluruhan, media pembelajaran e-catalog mendapat tanggapan positif dari siswa. Siswa sangat tertarik dengan media ini, terutama selama evaluasi berbasis permainan. Mereka juga menganggap media ini sangat berguna dalam pembelajaran.

Berikut hasil dokumentasi pada uji kelompok kecil di SMP Adh Dhuha Jember yaitu:



Gambar 4.5
Dokumentasi Uji Kelompok Kecil Kelas VIII



Gambar 4.6
Uji Coba Kelompok Besar



Gambar 4.7
Wawancara Bersama Siswa Kelas VIII

Gambar 4.5 merupakan hasil dokumentasi dari uji coba kelompok kecil bersama 10 siswa kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember.

Siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berbantuan *flashcard*. Gambar 4.6 merupakan hasil dokumentasi dari uji coba kelompok besar oleh siswa kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember. siswa kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember. Gambar 4.7 wawancara bersama dengan siswa kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember.

5. *Evaluation* (Penilaian)

Tahap kelima dari model pembangan ADDIE yaitu penilaian atau evaluation. Penilaian media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* dapat dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Aspek kevalidan sendiri dapat diketahui melalui pengisian lembar instrumen uji kelayakan. Aspek kepraktisan dapat dilihat dari pengisian instrumen angket respon siswa dan angket respon guru.

Sedangkan aspek keefektifan dapat dilihat dari menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan sholat sunnah berjamaah dan munfarid dan soal ulangan harian. Adapun pelaksanaan uji coba skala besar terbagi dua waktu. Pertama, pelaksanaan ulangan harian dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2023. Kedua, pelaksanaan permainan ular tangga, angket respon siswa kelompok besar, dan pengisian angket respon guru dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2023. Berikut penjelasan hasil tahap evaluation, yaitu:

a. Angket Respon Siswa

Pengambilan data dari angket respon siswa bertujuan untuk menilai media pembelajaran ular tangga berbantu flash card. Angket yang digunakan mengadaptasi dari penelitian skripsi dalam mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbantu *flash card*.

Tabel 4.5
Tabel Respon Siswa

No	Pertanyaan	Persentase Skor	Kriteria
1.	Media permainan ular tangga menambah semangat belajar	98,75%	Sangat Setuju
2.	Tampilan media ular tangga sangat menarik	97,75%	Sangat setuju
3.	Media permainan ular tangga membantu dalam mengenal pengertian,tata cara sholat sunnah berjamaah dan munfarid	98,75%	Sangat setuju
4.	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih akrab sesama	98,75%	Sangat setuju
5.	Media ular tangga mudah digunakan	100%	Sangat setuju
6.	Media ular tangga bisa dimainkan didalam atau diluar ruangan	96,25%	Sangat setuju
7.	Tulisan dan gambar pada media permainan ular tangga berbantu <i>flashcard</i> terlihat jelas	100%	Sangat setuju
8.	Bahasa pada media <i>flashcard</i> mudah dipahami	97,5%	Sangat setuju
9.	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media permainan ular tangga	100%	Sangat setuju
10.	Dapat dimainkan secara berkelompok	95%	Sangat setuju

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media permainan ular tangga berbantuan flash card dinilai sangat positif karena telah memperoleh rata-rata 98,27%.

Data kualitatif pada uji coba kelompok berupa komentar atau saran yang diberikan oleh siswa, terlampir dalam lampiran secara keseluruhan media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* sudah bagus. Siswa sangat tertarik dengan media ini terutama pada saat evaluasi berbasis

permainan. Mereka juga berpendapat bahwa media ini sangat bermanfaat untuk belajar tentang sholat sunnah berjamaah dan munfarid.

Hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil yang telah disajikan pada tabel 4.4 dapat dihitung rata-rata penilaian produk media pembelajaran sebagai berikut.

$$P = \frac{38}{40} \times 100 = 95\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut maka diperoleh rata-rata validasi produk uji coba kelompok kecil yaitu 3,77 dengan kategori sangat baik.

b. Angket respon Guru

Tujuan angket respon guru adalah untuk menilai kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* ditinjau dari isi materi dan kelayakan media.

Tabel 4.6
Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru

No	Aspek yang Diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Aspek Isi Materi						
1.	Kesesuaian materi dengan KI-KD					5
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai					5
3.	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan					5
4.	Kesesuaian gambar dan materi				4	
5.	Kejelasan penyampaian materi				4	
6.	Penyampaian materi secara sistematis dan runtut					5
7.	Tingkat kepraktisan materi					5
8.	Ketepatan teks dengan materi				4	
Aspek Kelayakan Media						
9.	Kebermanfaatan isi materi dalam media dapat menunjang proses pembelajaran					5

No	Aspek yang Diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
10.	Media mudah dimainkan oleh siswa					5
11.	Media mamuat materi yang mampu meningkatkan wawasan siswa					5
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa					5
13.	Kemudahan bahasa dalam memahami materi					5
14.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami (tidak menimbulkan kebingungan)					5
Aspek Kelayakan Pembelajaran						
15.	Media yang digunakan sangat membantu proses pembelajaran				4	
16.	Pembelajaran yang dipakai sangat menarik untuk digunakan					5
Total Nilai		76				
Total Nilai Maksimum		80				

Berdasarkan komentar dan saran guru terhadap media pembelajaran menggunakan media ular tangga berbantu *flash card*. Guru sangat menyetujui adanya media ini karena penggunaan media pembelajaran ular tangga berbantu *flash card*. Dalam pembelajaran dapat menambah wawasan pada siswa.

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$V - pg = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

$$V - pg = \frac{76}{80} \times 100 \%$$

$$V - pg = 95\%$$

Dapat disimpulkan dari hasil respon guru terhadap media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* di atas menunjukkan persentase 95%. Dengan begitu media pembelajaran e-katalog masuk dalam kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi.

c. Hasil Ulangan Harian

Tujuan dilaksanakannya ulangan harian yang diberikan kepada siswa untuk menentukan apakah media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* yang telah dikembangkan memenuhi aspek keefektifan atau tidak. Jumlah yang mengikuti ulangan harian ada 26 siswa. Berikut ini adalah hasil nilai ulangan harian yang telah diberikan:

Tabel 4.8
Hasil Nilai Ulangan Harian

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Keterangan
1	Aileen Afra Khairunnisa	50	Tidak Tuntas
2	Alya Maulidya Achyar	92	Tuntas
3	Amada Azka	82	Tuntas
4	Amirah Mazaya Firqotunnisa	80	Tuntas
5	Andhayu Talitha Sakhi	89	Tuntas
6	Andin Mahdiyah Qotrunnada	80	Tuntas
7	Anindya Kirana Putri Nugroho	89	Tuntas
8	Asyisyif Thahirah Nurul Zahra	77	Tuntas
9	Aurelia Nayra Kasih	82	Tuntas
10	Bening Kenzhia Fortuna	93	Tuntas
11	Carollin Fzara Agustine	38	Tidak Tuntas
12	Dhyar Shafaa Ayesha	23	Tidak Tuntas
13	Fahira Annisa Balqis	86	Tuntas
14	Iftitah Nur Rahmania	77	Tuntas
15	Isna Azkiyya Mufti	88	Tuntas
16	Jasmine Zhahirah	83	Tuntas
17	Khonsa' Kamilah Husna	88	Tuntas
18	Naila Zulfa Muazara	87	Tuntas
19	Najwa Khumairah	87	Tuntas
20	Nuril Salsabila	91	Tuntas
21	Quinsha Aisyah Prameswarie	43	Tidak Tuntas
22	Rana Rahma Zhafirah Hidayat	86	Tuntas

23	Rifanda Farrasah Nabila	84	Tuntas
24	Sabrina Alya Firdaus Tsani	90	Tuntas
25	Safira Rahma Ramadhani	83	Tuntas
26	Zahira Asya Felicia	88	Tuntas
Total Nilai			

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh hasil sebanyak 19 siswa tuntas dan mendapat nilai diatas KKM serta 7 siswa tidak tuntas. Kemudian dari hasil tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas di atas KKM}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$p = \frac{\sum 22}{\sum 26} \times 100\%$$

$$p = 85\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar

Σ : Jumlah Siswa

Dari hasil ini ketuntasan belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* yang dikembangkan efektif dengan perolehan skor 85% maka, berdasarkan hal tersebut dapat media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* yang dikembangkan berada pada kategori efektif.

B. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil observasi, wawancara, tanggapan dari validator, saran guru PAI, dan hasil respon siswa berupa saran dan komentar. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validator, respon guru dan respon siswa, serta hasil belajar siswa berupa tes.

1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Ular tangga Berbantuan *Flash card*.

Analisis data pada hasil validasi media pembelajaran e-katalog berdasarkan pada hasil rata-rata tiga dosen ahli, yaitu ahli materi, ahli media atau desain, dan ahli pembelajaran. Berikut hasil keseluruhan dari tiga validator:

Tabel 4.8
Data Nilai Keseluruhan Validator

No	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1.	Ahli Materi	95%	Valid
2.	Ahli Media atau Desain	95%	Valid
3.	Ahli Pembelajaran	96%	Valid
Rata-rata		95,3%	Valid

Berdasarkan hasil data penilaian keseluruhan dari setiap validator, dapat ditarik kesimpulan bahwa media ular tangga berbantu *flashcard* pada materi sholat sunnah berjama'ah dan munfarid di kelas VIII dinyatakan valid dan layak di gunakan sebagai media pembelajaran PAI oleh siswa kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember.

2. Analisis Respon Siswa

Subjek dalam penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga berbantuan flash card adalah siswa kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember. Respon siswa tersebut diperoleh dengan cara, siswa mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti. Berikut adalah paparan analisis respon siswa terhadap media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* yang dikembangkan:

- a. Pernyataan “Media permainan ular tangga menambah semangat belajar” mendapatkan hasil persentase akhir 95% dengan kriteria sangat setuju. Media permainan ular tangga berbantuan *flash card* membuat siswa menjadi semakin semangat dalam melaksanakan

proses pembelajaran. Terutama siswa yang memiliki karakteristik pendiam, menjadi lebih semangat untuk berinteraksi dengan temannya. Selain itu, siswa dapat menjawab soal yang telah disediakan dan juga semangat mencoba menjawab pertanyaan pada ular tangga berbantuan *flashcard* tersebut. Mayoritas siswa dengan karakteristik aktif semakin semangat dan komunikatif dengan teman bermainnya tersebut. Beberapa karakteristik yang dimiliki siswa tersebut dapat menjadikan proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga berbantuan flash card. Hasil kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran saat pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

- b. Pernyataan “Tampilan media permainan ular tangga menarik” mendapatkan hasil persentase akhir 98 % dengan kriteria sangat setuju. Siswa sangat tertarik bermain media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dikarenakan pada papan ular tangganya memiliki gambar yang bagus dan mudah dikenal oleh siswa. Warna pada media juga menarik perhatian siswa untuk memainkan media tersebut. Perpaduan warna latar belakang biru dengan beberapa warna terang pada kotak permainan. Tidak hanya itu, bahasa yang digunakan pada *flashcard* juga memberikan pengetahuan yang lebih pada siswa. Hasil kriteria tersebut dapat disimpulkan bahwa desain media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* membuat pembelajaran menarik sehingga membuat siswa terlibat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Pernyataan “Media permainan ular tangga membantu siswa dalam memahami materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid” mendapatkan hasil persentase akhir 95% dengan kriteria valid. Media permainan ular tangga dan juga *flashcard* yang digunakan berisi materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid. Siswa tidak hanya mengetahui gambarnya saja, tetapi juga dapat menyelesaikan

misi soal yang didapatnya. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat membantu siswa dalam memahami materi.

- d. Pernyataan “Media permainan ular tangga membantu dalam belajar membaca dengan baik dan benar” mendapatkan hasil persentase akhir 98,75% dengan kriteria sangat setuju. Siswa dapat belajar membaca kata demi kata yang terdapat pada *flashcard* pertanyaan. *Flashcard* pertanyaan terdapat kalimat “Bacalah niat sholat khusuf”. Jika siswa mendapatkan *flashcard* pertanyaan tersebut, maka siswa diharuskan untuk membaca kata yang terdapat pada *flashcard*. Hal tersebut membantu siswa dalam memahami inti pertanyaan yang dimaksud. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat membantu siswa dalam menjawab pertanyaan dengan baik dan benar. Siswa tidak merasa takut salah dan berani mencoba menjawab pertanyaan tersebut.
- e. Pernyataan “Media permainan ular tangga mudah digunakan” mendapatkan hasil persentase akhir 100% dengan kriteria sangat setuju. Permainan ular tangga sudah dikenal oleh siswa kelas VIII SMP ADH Dhuha Jember. Hanya saja ada tambahan variasi tanda tanya pada kolom ular tangga, sehingga permainan sedikit berbeda dengan adanya tantangan pada *flashcard* pertanyaan. Untuk implementasi media ular tangga berbantuan *flashcard* tersebut tidak membuat siswa kesulitan dalam mengoperasikannya. Sehingga pembelajaran sambil bermain dapat berjalan dengan baik dan lancar. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka siswa mudah dan dapat mengoperasikan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* pada pembelajaran sholat sunnah berjamaah dan munfarid.
- f. Pernyataan “Media permainan ular tangga dapat dimainkan dimana saja” mendapatkan hasil persentase akhir 98% dengan kriteria valid.

Media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat dimainkan di dalam kelas maupun luar kelas. Menyesuaikan dengan kondisi lingkungan kelas. Jika dalam kelas merasa kurang nyaman untuk tempat implementasi media tersebut, maka siswa dapat memainkan media di luar kelas tetap dengan pantauan guru kelasnya masing-masing. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat dimainkan dimana saja.

- g. Pernyataan “Tulisan dan gambar pada media permainan ular tangga terlihat jelas” mendapatkan hasil presentase akhir 96% dengan kriteria sangat setuju. Tulisan pada *flashcard* sudah jelas dari segi ukuran maupun keselarasan warna huruf dengan latar belakang. Siswa dapat membaca tulisan dengan mudah tanpa bertanya kepada guru. Gambar yang digunakan pada media ular tangga maupun *flashcard* juga sudah jelas dan tidak pecah. Sehingga siswa dapat mengetahui pertanyaan apa yang ada pada media tersebut. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* memiliki tulisan yang jelas dan dengan materi yang telah diajarkan. Sehingga siswa mudah dalam mengenal gambar dan membaca tulisan yang ada.
- h. Pernyataan “Bahasa mudah dipahami” mendapatkan hasil persentase akhir 98% dengan kriteria sangat setuju. Bahasa banyak digunakan pada *flashcard* pertanyaan. Kalimat pada *flashcard* tersebut singkat dan jelas, seperti kalimat tanya “Bacakan do’a sholat dhuha!”. Kalimat seru tersebut memiliki bahasa yang mudah dipahami dan mudah dibaca oleh siswa. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka bahasa pada media tersebut mudah dipahami siswa sehingga siswa juga mudah dalam memahami materi yang disampaikan pada media pembelajaran.
- i. Pernyataan “Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media permainan ular tangga” mendapatkan hasil persentase akhir 98%

dengan kriteria sangat setuju. Siswa senang saat menggunakan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dikarenakan pada proses pembelajaran biasanya hanya menggunakan Buku Paket saja. Sehingga jika ada media dalam pembelajaran tersebut, mereka merasa semangat dan antusias dalam menggunakan media. Tidak hanya itu beberapa siswa yang memiliki karakteristik suka berkomunikasi juga semakin senang karena dapat menuangkannya pada permainan tersebut. kerjasama antar tim juga dibutuhkan, sehingga siswa juga bisa saling komunikasi dan bekerjasama. Siswa yang awalnya datang ke sekolah lesuh jadi bersemangat dan senang untuk mengikuti pembelajaran. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* tersebut.

- j. Pernyataan “Dapat dimainkan secara berkelompok” mendapatkan hasil persentase akhir 95% dengan kriteria sangat setuju. Permainan ular tangga jika dimainkan secara berkelompok bisa. Tetapi, tetap diberi batasan setiap kelompoknya 2 atau 3 orang maksimal. Adanya permainan berkelompok tersebut supaya setiap tim dapat membagi tugas, ada yang bermain lempar dan memindahkan dadu, ada yang menjawab pertanyaan, dan jika mendapatkan *flashcard* membacakan pertanyaan yang ada. Kemudian, saat ada pertanyaan yang tergolong sulit siswa dapat berdiskusi dengan tim satu kelompoknya. Berdasarkan kriteria yang didapatkan, maka media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat dimainkan secara berkelompok tetapi setiap pion harus diberi batasan siswa misalkan saja setiap 1 pion terdiri dari 3 siswa.

3. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantu *Flashcard*.

Analisis keefektifan media pembelajaran ular tangga berbantu

flashcrad dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa diperoleh dari nilai ulangan harian yang dilakukan oleh peneliti. Melihat data pada tabel 4.7 persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 42%. Hal tersebut belum dikatakan efektif. Namun, pada tahap ulangan harian ketuntasan belajar siswa secara klasikal memperoleh nilai sebesar 89% berdasarkan pada tabel 4.8 dengan kategori efektif. Oleh sebab itu, pembelajaran memakai media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* pada materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid kelas VII telah memenuhi aspek keefektifan.

Berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* pada pembelajaran PAI di kelas VII sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, karena telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil dari proses validasi yang dilakukan oleh 3 validator ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran terdapat saran dan komentar perbaikan pada produk. Berikut revisi produk yang diberikan oleh 3 validator ahli:

1. Revisi Produk oleh Validator Materi

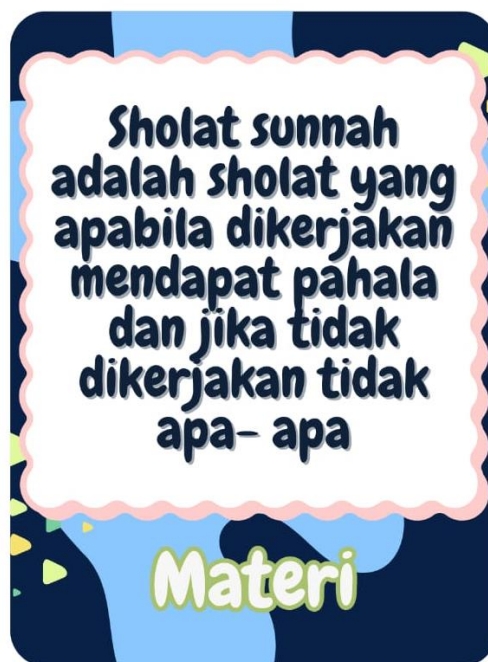
a. Revisi *flashcard* Materi

Materi yang diambil oleh peneliti dikarenakan keterlibatan siswa dalam melaksanakannya kurang efektif dan tidak ada keterlibatan siswa dalam implementasinya. Pada *flashcard* materi yang dibuat oleh peneliti terlihat kurang efektif dalam penggunaan kalimatnya. Dengan begitu, validator memberikan komentar harus menggunakan kalimat yang menarik dan interaktif. Berikut hasil komentar dari validator materi

Sholat sunnah adalah sholat yang apabila dikerjakan mendapat pahala dan apabila tidak dikerjakan tidak apa-apa

Gambar 4.8

Flashcard materi sebelum direvisi



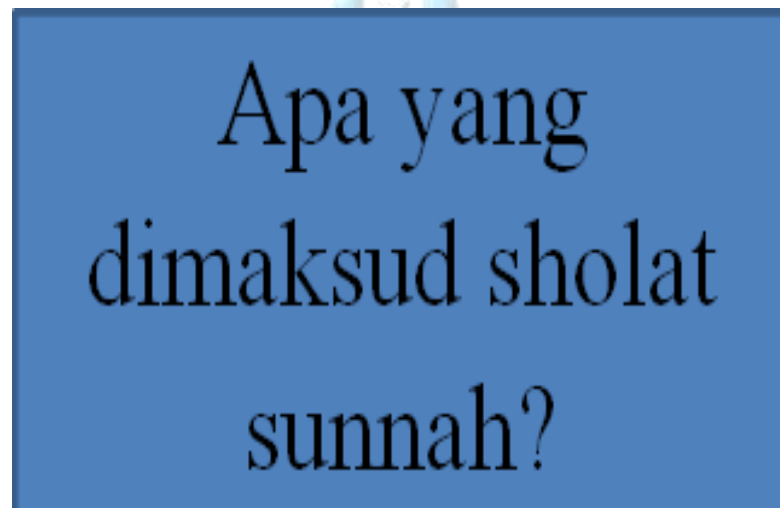
Gambar 4.9

Flashcard materi setelah direvisi

Pada gambar 4.8 materi langsung tanpa adanya penjelasan *flashcard* dalam bentuk apa. Sedangkan pada gambar 4.9 terdapat tulisan materi pada *flashcard* materi yang dimaksud.

b. Revisi *flashcard* Pertanyaan

Pertanyaan yang diambil oleh peneliti dikarenakan keterlibatan siswa dalam melaksanakannya kurang efektif dan tidak ada keterlibatan siswa dalam implementasinya. Pada *flashcard* pertanyaan yang dibuat oleh peneliti terlihat kurang efektif dalam penggunaan kalimatnya pada pertanyaan. Dengan begitu, validator memberikan komentar harus menggunakan kalimat yang sedikit cerah dan di beri tanda pada kartu pertanyaan. Berikut hasil komentar dari validator materi.



KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Gambar 4.10
***Flashcard* pertanyaan sebelum direvisi**



Gambar 4.11
Flashcard pertanyaan setelah direvisi

Pada gambar 4.10 pertanyaan langsung tanpa adanya penjelasan *flashcard* dalam bentuk apa dan latar belakangnya menggunakan warna yang kurang menarik. Sedangkan pada gambar 4.11 terdapat tulisan pertanyaan dan menggunakan kartu yang menarik pada *flashcard* pertanyaan yang dimaksud.

c. Revisi Cover Panduan Permainan Ular Tangga Berbantu Flashcard

Pada cover panduan permainan ular tangga berbantu *flashcard* ini kurangnya unsur yang permainan ular tangga. Berikut hasil komentar dari validator media pembelajaran.



Gambar 4.12
Cover Buku Panduan Sebelum Di Revisi



Gambar 4.13
Cover Buku Panduan Setelah Di Revisi

Dengan begitu, validator memberikan komentar harus menggunakan cover yang terdapat unsur permainan ular tangga. Berikut hasil komentar dari validator media pembelajaran.

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk berbentuk ular tangga berbantu *flash card* untuk mata pelajaran PAI kelas VIII khususnya pada materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid. Media yang dikembangkan oleh peneliti bertujuan untuk membantu proses pembelajaran agar siswa terlibat didalam pembelajaran selain buku paket dan siswa termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan secara utuh dan mendalam. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan harus disesuaikan dengan materi ajar supaya penggunaannya dapat proporsional. Media pembelajaran saat ini mengalami pengembangan yang sangat drastis. Berawal dari penggunaan media berbasis manusia hingga berkembang sampai media yang sangat kompleks yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, sesama peserta didik, dan peserta didik dengan ahli bidang ilmu yang relevan di mana saja, serta memperkaya pengalaman belajar.³⁵

Pengembangan media permainan ular tangga yang didesain dengan menambahkan materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid. Produk media permainan ular tangga dikembangkan sebagai media pembelajaran materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid di kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember. Media yang dikembangkan ini berupa permainan ular tangga dicetak menggunakan bahan yang tidak mudah rusak dan mudah dimainkan di dalam kelas maupun luar kelas. Permainan ular tangga tersebut juga dilengkapi dengan flash card.

³⁵ Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. Penerbit Laksita Indonesia.

Materi dan pertanyaan pada flash card dibuat untuk mengetahui kemampuan pada peserta didik. Kemudian, desain flash card didesain sesimpel dengan menampilkan huruf yang jelas untuk mempermudah dalam membaca. Penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga yang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang berarti telah melalui tahap *analyze, design, development, implementation, evaluation*.³⁶

1. Tingkat Kevalidan Media Permainan Ular Tangga berbantuan *flash card*

Produk media permainan ular tangga berbantuan flash card divalidasi oleh para ahli. Hasil dari validasi produk masuk dalam kriteria valid. Validasi ahli pembelajaran mendapat skor 97,5%, validasi materi mendapat skor 95%, validasi ahli media mendapat skor 95%, dan validasi uji kelompok kecil mendapat skor 95%. Sehingga produk yang telah dibuat dinyatakan valid dan dapat diuji coba. Berikut adalah hasil analisis validasi produk media permainan ular tangga berbantuan flash card dari masing-masing validasi:

1) Analisis hasil validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh persentase sebesar 97,5% dan berarti media tersebut masuk dalam kriteria valid. Materi pada media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* sudah sesuai dengan kompetensi dasar. Struktur kalimat mudah dipahami oleh peserta didik karena *to the point* tidak bertele-tele. Penampilan media sangat menarik, baik dari benar maupun medianya mampu membuat peserta didik tertarik untuk belajar sambil bermain. Penyajian materi pada media dapat dipahami oleh siswa kelas VIII karena disajikan secara singkat dan jelas. Media mudah dibawa dan dimainkan di dalam maupun luar kelas karena ukuran banner yang tidak terlalu besar

³⁶ Winarni, E. W. (2018). Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D (R. A. Kusumaningtyas (ed.)). Bumi Aksara.

dan *flashcard* yang fleksible sehingga tempat mainnya dapat disesuaikan. Media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok. Sehingga peserta didik dapat bermain dengan leluasa dan bisa beradaptasi dalam memainkan media pembelajaran tersebut. Materi sesuai dengan tema dan subtema yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat meningkatkan semangat siswa. Pemaparan hasil validasi pembelajaran tersebut, maka media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat diuji cobakan kepada siswa kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember.

2) Analisis hasil validasi ahli materi

Media permainan ular tangga dilengkapi oleh *flashcard* pertanyaan. *Flashcard* pertanyaan dan materi pada permainan tersebut mencakup materi tentang sholat sunnah berjamaah dan munfarid yang diambil berdasarkan pada buku paket kelas VIII SMP “sholat sunnah berjamaah dan munfarid”. Selama proses pengembangan materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid peneliti melakukan proses konsultasi dengan dosen pembimbing dan juga meminta pendapat maupun masukan kepada validator mengenai isi pertanyaan pada flash card dan gambar yang terdapat pada permainan ular tangga.

Setelah pengembangan materi selesai, maka peneliti melakukan validasi ahli materi kepada validator yang telah dipilih dan pada validasi tersebut diperoleh presentase dengan nilai 95% dan dapat dikriteriakan valid. Kriteria tersebut memberikan kesimpulan bahwa materi yang ada dalam media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* sangat valid untuk diuji cobakan kepada siswa dan sudah sesuai KI dan KD yang ada pada buku paket kelas VIII SMP. Validator juga menambahkan kritik dan saran “Bagus, kreatifitas ular tangga menjadikan siswa lebih bisa

memahami materi.”

3) Analisis hasil validasi ahli media

Validasi ahli media, hasil validasi ahli desain media diperoleh presentase sebesar 95% dan berarti media tersebut masuk dalam kriteria valid. Media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* menarik untuk digunakan dalam jenjang kelas VIII yang tida pernah menggunakan media selama pembelajaran di sekolah. Ukuran media proposional sehingga mudah digunakan oleh peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Bahan media layak sehingga tidak mudah rusak dan dapat digunakan di dalam maupun luar ruangan. Sehingga media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat diuji cobakan kepada peserta didik kelas VIII SMP Adh Dhuha Jember. Adapun kritik dan saran yang dituliskan oleh validator ahli media yaitu “Ular tangga kosakata bagus dan menarik. Dapat menjadi media belajar yang tidak pernah digunakan sebelumnya di sekolah ini dan untuk peneliti berikutnya bisa dikembangkan”.

4) Keterlibatan siswa menggunakan media Ular Tangga berbantu *flash card*

Keterlibatan media pembelajaran ular tangga berbantu *flash card* diketahui dari ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu melalui ulangan harian. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada ulangan harian memperoleh nilai sebesar 42% masuk pada kategori tidak efektif. Kemudian setelah melewati permainan dengan belajar dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berbantu *flash card*. hasil belajar siswa secara klasikal masuk pada kategori efektif yaitu memperoleh nilai persentase sebesar 89%. Dengan begitu media pembelajaran permainan *flash card* dapat dikatakan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas maupun diluar kelas.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berikut adalah beberapa saran bagaimana menggunakan dan meningkatkan media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* pada mata pelajaran PAI di kelas VIII pada materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid:

1. Peneliti berharap guru PAI di sekolah dapat memanfaatkan media ular tangga berbantu *flash card* sebagai media pembelajaran di kelas khususnya pada materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid di kelas VIII
2. Peneliti mengharapkan agar guru mampu mengembangkan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Karena keterbatasan dari penelitian ini hanya membuat media pembelajaran untuk materi sholat sunnah berjamaah dan munfarid.
3. Berdasarkan keterbatasan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantu *flashcard* ini, peneliti menyarankan kepada para peneliti selanjutnya supaya bisa melanjutkan penelitiannya ke materi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Nur. "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam." *Al-Ulum* 13.1 (2013): 25-38.
- Ani, Cahyadi. "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur." (2019).
- Aziz, Asep A., Et Al. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah Dasar. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2020, 18.2: 131-146.
- Buchori, Achmad, And Rina Dwi Setyawati. "Development Learning Model Of Charactere ducation Through E-Comic In Elementary School." *International Journal Of Education And Research* 3.9 (2015): 369-386.
- Dalimunth, Sehat Sultoni. *Filsafat Pendidikan Islam Sebuah Bangunan Ilmu Islamic Studies*. Deepublish, 2018.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al Qur'an Dan Terjemah*, (Kudus: 2019), 275.
- Gunawan, M. I. "Analisis Keterlibatan Dan Respon Mahasiswa Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Inggris Menggunakan Google Classroom Di Masa Pandemi Covid-19." *Prosiding Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (Sentrinov)*. Vol. 7. No. 2. 2021.
- Handayani, Nifta. *Pengembangan Bahan Ajar Pai Menggunakan Model Problem-Based Learning (Pbl) Untuk Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Di Smp N 16 Kota Bengkulu*. Diss. Iain Bengkulu, 2019.
- Hudri, N. I. M. *Pengembangan Bahan Ajar Ips Integratif Tema Peduli Lingkungan Sosial Pada Peserta Didik Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Wathan 1 Kembang Kerang Lombok Timur*. Diss. Uin Sunan Kalijaga, 2017.
- Lilis, Suryaningsih. *Pembelajaran Bermakna Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif*

- Rotating Trio Exchange Di Smk Ypt 2 Purbalingga. Diss. Uin Prof. Kh Saifuddin Zuhri, 2022.
- Mudlofir, Ali, And Masyhudi Ahmad. "Pengembangan Kurikulum Dan Bahan Ajar." Surabaya: Pt. Revka Petra Media (2009).
- Nur'aini, Fransisca, Et Al. Risalah Kebijakan Nomor 3, April 2021: Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data Pisa 2018. 2021.
- Pakpahan, Andrew Fernando, Et Al. Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Parman, Rahmawaty. Pengaruh Efikasi Diri, Dukungan Sosial Dan Flow Akademik Terhadap Keterlibatan Siswa Di Sekolah. Diss. Universitas Muhammadiyah Malang, 2019.
- Patty, Rachmawati. "Pengembangan Model Induktif Kata Bergambar Pada Pembelajaran Menulis Permulaan Di Kelas Ii Sd." Jurnal Sekolah Dasar 26.2 (2015): 34-45.
- Pmpk Kemdikbud. Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 Nomor 20.
- Puspita, Selly Anggun Dilla. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023.
- Rahman, Abdul. "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam-Tinjauan Epistemologi Dan Isi-Materi." Jurnal Eksis 8.1 (2012): 2053-2059.
- Samsu, Samsu. "Metode Penelitian:(Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)." (2021).
- Suradi, Ahmad. Pendidikan Islam Multikultural: Tinjauan Teoritis Dan Praktis Di Lingkungan Pendidikan. Samudra Biru, 2018.
- Syafei, Imam. "Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Menangkal Radikalisme Pada Peserta Didik Sma Negeri Di Kota Bandar Lampung." Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam 10.1 (2019): 137-158.

Teguh, Jampel dan Pudjawan, Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.

Tiya Marsya, T. I. Y. A. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aurora 3d Presentation Materi Geometri Di kelas Xi Tbg SMK Negeri 4 Kota Jambi. Diss. Universitas Batanghari, 2019.

Winarni, Endang Widi. Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Ptk, R & D. Bumi Aksara, 2021.

Yukhlita Khaulida, Wawancara, Guru Pendidikan Agama Islam, SMP Adh Dhuha Jember.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keaslian Tulisan

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabila Farihatul Karimah
NIM : 202101010059
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Hhaji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 24 Mei 2024

Saya yang menyatakan

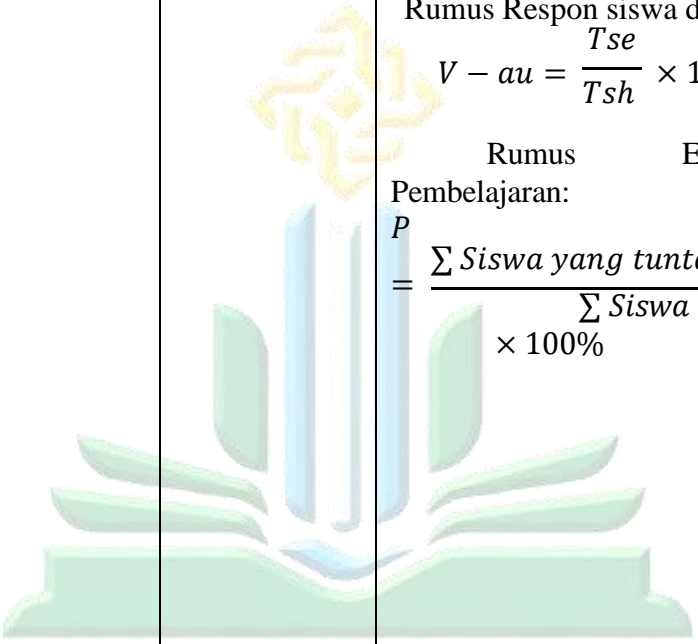


Nabila Farihatul Karimah

NIM. 202101010059

Lampiran 2: Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Sumber data	Metode penelitian	Alur Penelitian
Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Yang Bermakna Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Di Smp Adh Dhuha Jember Tahun Pelajaran 2023/2024	1. Bagaimana pengembangan bahan ajar model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk meningkatkan keterlibatan siswa di SMP Adh Dhuha Jember?	1. Mengetahui proses pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan keterlibatan siswa di SMP Adh Dhuha Jember. 2. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa di SMP Adh Dhuha Jember.	1. Observasi 2. Angket 3. Wawancara	<p>Jenis Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D), model ADDIE (<i>Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation</i>)</p> <p>Jenis data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Data Kuantitatif Berisi skor uji validitas tim ahli - Data Kualitatif Berisi komentar dan saran tim ahli, respon siswa, respon guru. <p>Teknis Analisis Data Analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif.</p> <p>Analisis data kuantitatif hasil validasi ahli: Tse</p>	<p>1. Analyze (Analisis)</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis kebutuhan b. Identifikasi masalah c. Analisis kurikulum <p>2. Design (Perancangan)</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Desain pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Standar kompetensi 2. Penyusunan materi 3. Merancang isi konten 4. Strategi pembelajaran 5. Penyusunan alat evaluasi b. Desain produk <ol style="list-style-type: none"> 1. Bener Ular Tangga 2. <i>Flashcard</i> pertanyaan dan materi 3. Buku Panduan Permainan 4. Warna pada desain

	<p>2. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran ular tangga berbantu flashcard pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)?</p>		 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>$V - ah : TSh \times 100\%$</p> <p>Rumus Respon siswa dan guru:</p> $V - au = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$ <p>Rumus Efektivitas Pembelajaran:</p> $P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$	<p>3. Development (Pengembangan)</p> <ol style="list-style-type: none"> Validasi tim ahli: ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran. Revisi produk <p>4. Implementation (Penerapan)</p> <ol style="list-style-type: none"> Uji Coba Kelompok Kecil Uji Coba Kelompok Besar Revisi produk (jika ada) <p>5. Evaluation (Hasil Evaluasi)</p> <p>Penilaian terhadap media pembelajaran ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> dilihat dari aspek kevalidan, dan keefektifan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ulangan Harian Angket respon siswa dan guru Lembar validasi
--	--	--	--	--	--

Lampiran 3: Lembar Validasi Ahli Materi

**Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Yang Bermakna Untuk
Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Di SMP Adh Dhuha Jember
Tahun Pelajaran 2023/2024**

Nama :

Instansi :

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon untuk membaca dan mengoreksi materi pada pengembangan permainan ular tangga dengan flashcard kelas VIII hasil produk.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban dengan kriteria penilaian.
3. Keterangan beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	
1.	Tidak Valid (perlu direvisi)
2.	Kurang Valid (perlu direvisi)
3.	Cukup Valid (tidak perlu direvisi)
4.	Valid (tidak perlu direvisi)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kedsediaan Validator untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Pertanyaan Mengenai Validasi Media Permainan Ular Tangga dengan FlashCard.

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media memiliki warna menarik			✓	
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok				✓
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti			✓	
4.	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar			✓	
5.	Media memiliki gambar yang menarik.			✓	
6.	Media sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
7.	Media mudah digunakan pada pembelajaran			✓	
8.	Media menarik untuk digunakan			✓	
9.	Media memiliki ukuran yang proposional		✓		
10.	Media memiliki bahan yang layak sehingga tidak mudah rusak				✓
	Jumlah Skor				
	Total Skor				

C. Kolom Kritik dan Saran

Media bisa disesuaikan dengan user

Validator


(Abj. H. Mahmuhi, S. M. Pd...)
NIP. 197209182009011003

Lampiran 4: Validasi Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Yang Bermakna Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Di SMP Adh Dhuha Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

Nama : Dr. Mundir. M.Pd. I

Instansi : UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket, mohon untuk membaca dan mengoreksi materi pada pengembangan permainan ular tangga dengan flashcard kelas VIII hasil produk.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban dengan kriteria penilaian.
3. Keterangan beserta kriteria penelitian angket adalah sebagai berikut:

Skor	
1.	Tidak Valid (perlu direvisi)
2.	Kurang Valid (perlu direvisi)
3.	Cukup Valid (tidak perlu direvisi)
4.	Valid (tidak perlu direvisi)

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kedsediaan Validator untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Pertanyaan Mengenai Validasi Media Permainan Ular Tangga, dadu, dan Flash Crad.

1. Bener Ular Tangga

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media memiliki warna menarik				✓
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok			✓	
3.	Media menggunakan kalimat/ angka yang baik dan benar				✓
4.	Media memiliki gambar yang menarik.				✓
5.	Media sesuai dengan pembelajaran				✓
6.	Media mudah digunakan pada pembelajaran			✓	
7.	Media menarik untuk digunakan			✓	
8.	Media memiliki ukuran yang proposional				✓
9.	Media memiliki bahan yang layak sehingga tidak mudah rusak				✓
	Jumlah Skor				
	Total Skor				

Kolom Kritik dan Saran

2. Dadu

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media memiliki warna menarik				✓
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok				✓
3.	Media memiliki gambar yang menarik.				✓
4.	Media sesuai dengan keterkaitan pembelajaran				✓
5.	Media mudah digunakan pada pembelajaran			✓	
6.	Media menarik untuk digunakan				✓
7.	Media memiliki ukuran yang proposional			✓	
8.	Media memiliki bahan yang layak sehingga tidak mudah rusak			✓	
	Jumlah Skor				
	Total Skor				

Kolom Kritik dan Saran

--

3. Flash Card

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media memiliki warna menarik dan sesuai			✓	
2.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok				✓
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				✓
4.	Media menggunakan kalimat yang baik dan benar				✓
5.	Media sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
6.	Media mudah digunakan pada pembelajaran				✓
7.	Media menarik untuk digunakan				✓
8.	Media memiliki ukuran yang proposional			✓	
9.	Media memiliki bahan yang layak sehingga tidak mudah rusak				✓
	Jumlah Skor				
	Total Skor				

Kolom Kritik dan Saran

<p>Tulisan kurang kontras dg background. sehingga agak sulit dibaca</p>

Validator


(Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd....)
NIP. 196311031999031002.

Lampiran 6: Lembar RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Adh Dhuha Jember
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : VIII /Satu
Materi Pokok : Salat Sunah berjamaah dan munfarid
Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (6 JP)

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI 4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KD	Indikator
1.9 Melaksanakan salat sunah berjamaah dan <i>munfarid</i> sebagai perintah agama.	1.9.1 Meyakini bahwa melaksanakan salat sunah berjamaah dan <i>munfarid</i> sebagai perintah agama 1.9.2 Meyakini bahwa ibadah salat wajib kita belum sempurna 1.9.3 Meyakini bahwa ibadah salat sunah dapat menyempurnakan kekurangan ibadah salat wajib 1.9.4 Mendekatkan diri kepada Allah melalui shalat sunnah
2.9 Menghayati perilaku peduli dan gotong royong sebagai implementasi pemahaman salat sunah berjamaah dan munfarid.	2.9.1 Menanamkan perilaku disiplin dalam melaksanakan tugas melalui pelaksanaan shalat sunah munfarid 2.9.2 Menanamkan jiwa kebersamaan dan gotong royong melalui pelaksanaan shalat sunah berjamaah
3.9 Memahami tata cara salat sunah berjamaah dan munfarid.	3.9.1 Menjelaskan pengertian salat sunnah. 3.9.2 Menjelaskan macam-macam salat sunnah berjamaah 3.9.3 Menjelaskan macam-macam salat sunnah munfarid. 3.9.4 Menjelaskan macam-macam salat sunnah berjamaah dan munfarid. 3.9.5 Menjelaskan hikmah melaksanakan salat sunnah.
4.9 mempraktikkan salat sunah berjamaah dan	4.9.1 mempraktikkan salat sunnah berjamaah sesuai dengan ketentuan syara'.

<i>munfarid.</i>	4.9.2 mempraktikkan salat sunnah munfarid sesuai dengan ketentuan syara'.
------------------	---

***Nilai Karakter : religius, disiplin, gotong royong, kerja sama**

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN PERTAMA :

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian salat sunnah dengan benar.
2. Menjelaskan macam-macam salat sunnah berjamaah dengan benar.
3. Menjelaskan macam-macam salat sunnah munfarid dengan benar.
4. Menjelaskan macam-macam salat sunnah berjamaah dan munfarid dengan benar.
5. Menjelaskan hikmah melaksanakan salat sunnah dengan benar.
6. Meyakini bahwa melaksanakan salat sunnah berjamaah dan *munfarid* sebagai perintah agama
7. Meyakini bahwa ibadah salat wajib kita belum sempurna
8. Meyakini bahwa ibadah salat sunnah dapat menyempurnakan kekurangan ibadah salat wajib
9. Mendekatkan diri kepada Allah melalui shalat sunnah
10. Menanamkan perilaku disiplin dalam melaksanakan tugas melalui pelaksanaan shalat sunnah munfarid
11. Menanamkan jiwa kebersamaan dan gotong royong melalui pelaksanaan shalat sunnah berjamaah

PERTEMUAN KEDUA :

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

1. Mempraktikkan salat sunnah berjamaah sesuai dengan ketentuan syara' dengan benar.
2. Mempraktikkan salat sunnah munfarid sesuai dengan ketentuan syara' dengan benar dan menggunakan media pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru.
3. Meyakini bahwa melaksanakan salat sunnah berjamaah dan *munfarid* sebagai perintah agama
4. Meyakini bahwa ibadah salat wajib kita belum sempurna
5. Meyakini bahwa ibadah salat sunnah dapat menyempurnakan kekurangan ibadah salat wajib
6. Mendekatkan diri kepada Allah melalui shalat sunnah
7. Menanamkan perilaku disiplin dalam melaksanakan tugas melalui pelaksanaan shalat sunnah munfarid
8. Menanamkan jiwa kebersamaan dan gotong royong melalui pelaksanaan shalat sunnah berjamaah

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi pembelajaran reguler:

- a. Pengertian Salat Sunnah
- b. Macam-Macam Salat Sunnah Berjamaah
- c. Macam-Macam Salat Sunnah Munfarid
- d. Macam-Macam Salat Sunnah Berjamaah Dan Munfarid
- e. Hikmah Melaksanakan Salat Sunnah

f. Praktik Shalat Sunnah Berjamaah Dan Munfarid

2. Materi pembelajaran pengayaan:

- a. Shalat sunnah awwabin.
- b. Shalat sunnah qiyamul lail.

3. Materi pembelajaran remedial:

- a. Pengertian Salat Sunnah
- b. Macam-Macam Salat Sunnah Berjamaah
- c. Macam-Macam Salat Sunnah Munfarid
- d. Macam-Macam Salat Sunnah Berjamaah Dan Munfarid
- e. Hikmah Melaksanakan Salat Sunnah
- f. Praktik Shalat Sunnah Berjamaah Dan Munfarid

(menyesuaikan materi yang belum dikuasai siswa setelah dilakukan penilaian)

E. METODE PEMBELAJARAN

Saintifik

F. MEDIA DAN BAHAN

1. Media

- a. Whiteboard/Blackboard
- b. Gunting/cutter
- c. Produk Ular Tangga Berbantuan Flashcard

2. Bahan

- a. Pensil/Spidol
- b. Kertas
- c. CD/Flash Disk
- d. Bahan-bahan lainnya

G. SUMBER BELAJAR

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Edisi Revisi 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII (Buku Siswa)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (halaman 35-52).
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Edisi Revisi 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas VIII (Buku Guru)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (halaman 32-43).
3. Departemen Agama RI. 2005. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Jakarta: Departemen Agama RI.



H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PERTEMUAN PERTAMA : 3 JP

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.
- b. Guru memperhatikan kesiapan peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- c. Guru memulai pelajaran dengan pembacaan al-Qur'an surat/ayat pilihan yang dipimpin seorang peserta didik.
- d. Guru mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan kompetensi yang akan dipelajari dan dikembangkan.
- e. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara komunikatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran
- f. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan.
- g. Guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.
- h. Guru mengkondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok

2. Kegiatan Inti (85 menit)

Mengamati

- a. Peserta didik membaca buku peserta didik tentang ketentuan Shalat Sunah berjamaah dan munfarid.
- b. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang ketentuan Shalat Sunah berjamaah dan munfarid.
- c. Peserta didik melihat tayangan video tentang ketentuan Shalat Sunah berjamaah dan munfarid.

Menanya

- a. Guru memancing/memfasilitasi peserta didik untuk merumuskan pertanyaan tentang ketentuan Shalat Sunah berjamaah dan munfarid
- b. Peserta didik bertanya tentang hal-hal yang belum jelas atau belum diketahui tentang ketentuan Shalat Sunah berjamaah dan munfarid

Mengeksplorasi

- a. Peserta didik membentuk kelompok dibantu oleh guru.
- b. Peserta didik dalam kerja kelompok dengan bimbingan guru.
- c. Peserta didik dalam mengumpulkan informasi/mencoba dengan bimbingan dan fasilitas dari guru.
- d. Peserta didik untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada di sekolah maupun di luar sekolah dengan bimbingan guru.
- e. Peserta didik secara berkelompok atau individu, mencari data tentang ketentuan Shalat Sunah berjamaah dan munfarid.
- f. Peserta didik mendiskusikan tentang ketentuan Shalat Sunah berjamaah dan munfarid.

Mengasosiasi

Peserta didik dalam mengolah/menganalisis informasi untuk membuat kesimpulan tentang ketentuan shalat Sunah berjamaah dan munfarid dengan bimbingan dan fasilitas dari guru.

Mengomunikasikan

Peserta didik untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya dengan fasilitas dan bimbingan guru.

3. *Kegiatan Penutup (20 menit)*

- a. Guru memfasilitasi dan membimbing peserta didik untuk membuat rangkuman/simpulan kegiatan pembelajaran.
- b. Guru mengkonfirmasi simpulan dengan data dan konsep yang semestinya
- c. Guru melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
- d. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik.
- e. Guru memberikan umpan balik dari materi yang disampaikan
- f. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- g. Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa

PERTEMUAN KE-2

1. *Pendahuluan*

- a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.
- b. Guru memperhatikan kesiapan peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- c. Guru memulai pelajaran dengan pembacaan al-Qur'an surat/ayat pilihan yang dipimpin seorang peserta didik.
- d. Guru mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan kompetensi yang akan dipelajari dan dikembangkan.
- e. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara komunikatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran
- f. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan.
- g. Guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.
- h. Guru mengkondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok

2. *Kegiatan Inti (menit)*

Mengamati

- a. Peserta didik melihat tayangan video tentang tata cara shalat sunah berjamaah dan shalat sunah munfarid
- b. Masing masing kelompok diberi tugas untuk mengamati kelompok lain melakukan shalat sunah berjamaah dan shalat sunah munfarid

Menanya

Setelah mengamati, peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang tata cara shalat sunah berjamaah dan shalat sunah munfarid dari kelompok yang maju *Mengeksplorasi*

- Peserta didik memperoleh informasi dari hasil pengamatan terhadap kelompok lain
- Peserta didik membaca kembali buku teks tentang tata cara shalat sunah berjamaah dan shalat sunah munfarid

Mengasosiasi

- Peserta didik menghubungkan antara teori yang diperoleh dari buku teks dengan hasil pengamatan yang dilakukan
- Peserta didik memberi komentar atau tanggapan terhadap demonstrasi kelompok lain secara lisan atau tertulis

Mengkomunikasikan

Peserta didik menyimpulkan dan mempresentasikan lembar kerja yang telah dibuat dari pengamatan yang dilakukan

3. Kegiatan Penutup (menit)

- Guru memfasilitasi dan membimbing peserta didik untuk membuat rangkuman/simpulan kegiatan pembelajaran.
- Guru mengkonfirmasi simpulan dengan data dan konsep yang semestinya
- Guru melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
- Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik.
- Guru memberikan umpan balik dari materi yang disampaikan
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa

I. PENILAIAN

1. Sikap spiritual

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Jurnal	Lampiran 4	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)
2.	Penilaian Diri	Lembar Penilaian Diri	Lampiran 5	Saat Pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
3.	Penilaian antar teman	Lembar Penilaian antarteman	Lampiran 6	Saat Pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)

2. Sikap Sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Jurnal	Lampiran 4	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)
2.	Penilaian Diri	Lembar Penilaian Diri	Lampiran 5	Saat Pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
3.	Penilaian antar teman	Lembar Penilaian antar teman	Lampiran 6	Saat Pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)

3. Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Lampiran 7	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assessment for learning</i>)
2.	Penugasan	Tugas tertulis	Lampiran 8	Saat Pembelajaran usai	Penilaian untuk dan sebagai pembelajaran (<i>assessment for and as learning</i>)
3.	Tertulis	Soal-soal esei	Lampiran 9	Saat Pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment of learning</i>)

4. Keterampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Praktek	Soal keterampilan praktek	Lampiran 10	Saat Pembelajaran Berlangsung/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai dan/atau pencapaian pembelajaran (<i>assessment for, as and of learning</i>)

5. Pembelajaran Remedial

Pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:

- pembelajaran ulang
- bimbingan perorangan

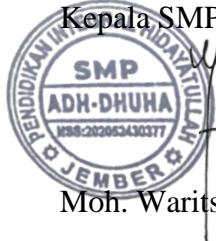
- belajar kelompok
 - pemanfaatan tutor sebaya
- bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

6. Pembelajaran Pengayaan

Kegiatan pembelajaran pengayaan dilaksanakan dalam bentuk: Mencari informasi di berbagai media tentang:

- a. Shalat sunnah tahajjud
- b. Shalat sunnah tahiyatul masjid

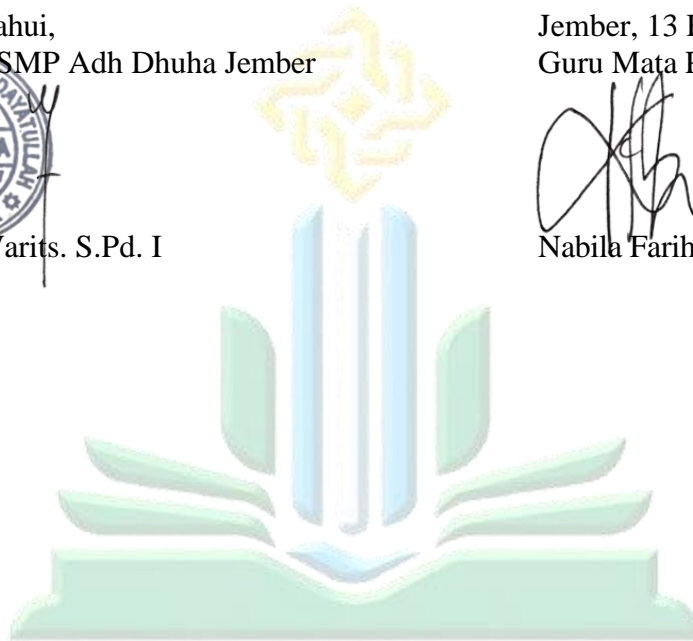
Mengetahui,
Kepala SMP Adh Dhuha Jember



Moh. Warits. S.Pd. I

Jember, 13 Februari 2024
Guru Mata Pelajaran PAI

Nabila Farihatul Karimah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 7: Instrumen Soal Harian

LATIHAN SOAL ULANGAN HARIAN PAI SHOLAT SUNNAH BERJAMAAH DAN MUNFARID

Nama : Alya Maulidya Achyar
Kelas : 8. Barisig.

92

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. Rasulullah SAW melarang kita untuk melaukan sholat ketika...
 - a. fajar terbuka
 - b. fajar
 - c. matahari tergelincir
 - d. matahari terbenam
2. Hukum melaksanakan sholat sunnah rawatib qobliyah subuh adalah....
 - a. sunnah
 - b. wajib
 - c. sunnah mua'akad
 - d. sunnah ghoiru mu'akadah
3. Sholat sunnah rawatib yang dilasanakan sebelum sholat isya'....
 - a. qabliyah magrib
 - b. qabliyah isya'
 - c. ba'diyah isya'
 - d. ba'diyah subuh
4. Sholat witir dilasanakan setelah sholat isya'. Jumlah rakaat paling banyak adalah....
 - a. tiga
 - b. lima
 - c. sembilan
 - d. sebelas
5. Sholat tarawih dilakukan ketika...
 - a. selesai sholat isya'
 - b. sholat meminta hujan
 - c. sholat yang dilaukan ketika siang hari
 - d. sholat 2 rokaat sebelum isya'
6. Sholat tahiyatul masjid dilakukan ketika...
 - a. Sholat sebelum duduk di masjid
 - b. Sholat 3 rokaah sebelum masuk masjid
 - c. Sholat yang dikerjakan mendapat hasil yang baik
 - d. Sholat yang dilakukan setelah ashar
7. Ada berapa rakaat paling sedikit yang dikerjakan saat sholat witir...
 - a. 4 rokaat
 - b. 3 rokaat
 - c. 2 rokaat
 - d. 1 rokaat
8. Pada rakat pertama sholat Id, setelah takbiratul ihram dan doa iftitah disunnahkan membaca takbir...
 - a. 3 kali
 - b. 5 kali
 - c. 7 kali
 - d. 9 kali
9. Sholat sunnah disebut sebagai sholat *tatawu'* yang artinya...
 - a. sukarela
 - b. tambahan
 - c. pelengkap
 - d. keutamaan
10. Sebelum melaksanakan sholat istisqa', disunnahkan mengerjakan puasa selama...
 - a. 2 hari
 - b. 3 hari
 - c. 4 hari
 - d. 5 hari
11. Sholat Kusuf adalah sholat...
 - a. memohon hujan
 - b. tengah malam
 - c. gerhana matahari
 - d. gerhana bulan
12. Hukum sholat Id adalah...
 - a. wajib
 - b. sunnah muakkad
 - c. sunnah ghoiru muakkad
 - d. makruh

13. Sholat Id pada rakaat kedua, seorang khatib disunnahkan membaca takbir sebanyak...

- a. 3 kali
- ~~x~~ 5 kali
- c. 7 kali
- d. 9 kali

14. Sholat Id pada rakaat pertama, seorang khatib disunnahkan membaca takbir sebanyak...

- a. 3 kali
- b. 5 kali
- ~~x~~ 7 kali
- d. 9 kali

15. Sholat Dhuha dikerjakan maksimal...

- a. 2 rakaat
- b. 4 rakaat
- c. 6 rakaat
- ~~x~~ 8 rakaat

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar dan tepat!

1. Sholat sunnah adalah. Sholat yg dikerjakan mendapat pahala jika dikerjakan baik
2. Sholat Id dikerjakan dengan.. 2. rakaat
3. Sholat tarawih harus dikerjakan sebelum sholat.. tahajjud
4. Sholat tahajjud dilaukan ketika.. malam hari / 3/4 tengah malam
5. Waktu pelaksanaan sholat dhuha adalah. pagi hari
6. Nama lain dari sholat meminta hujan adalah. Istikharoh
7. Sholat gerhana matahari dilaukan ketika.. ada gerhana matahari / siang
8. Sholat sunnah yang mengikuti sholat fardhu adalah.. sholat (rowat) b
9. Ada berapakah rakaat sholat ba'diyah dzuhur... 2
10. Ada berapa jumlah sholat witir... 3 rakaat.

C. Jawablah pertanyaan dengan benar dan tepat!

1. Mengapa sholat sunnah disebut sholat tambahan? Karna sholat yang ada diluar sholat fardhu
2. Apakah sholat Hajat itu? meminta hujan
3. Tuliskan niat sholat dhuha! *Rowat* Sholat sunnah dhuha rokataini lillahi ta'ala
4. Bagaimana tata cara sholat gerhana? baca surah al-falaq / surat qur'an dibaca pelan, sebanyak 2 rakaat.
5. Apakah sholat Tahiyatul Masjid itu? sholat yang dilakukan sebelum duduk di masjid.

Lampiran 8: Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-7794/In.20/3.a/PP.009/01/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP ADH DHUHA JEMBER

Jl. Kaliurang No. 05, Kebonsari, Kec. Sumbersari, Kabupaten Jember.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101010059
Nama : NABILA FARIHATUL KARIMAH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Efektifitas Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Adh Dhuha Jember Tahun Pelajaran 2023/2024" selama 40 (empat puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Moh.Warts, S.Pd. I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 Januari 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



[Signature]
KROTIBUL UMAM

Lampiran 9: Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian



Islamic Boarding & Fullday School
SMP ADHDHUHA
Pesantren Hidayatullah Jember

NSS : 202052430377 NPSN : 69929338

Kampus I : Jln. Kaliurang No.05 Sumbersari, Jember Tlp. (0331) 334418

Kampus II : Jln. Srikoyo No. 97A Patrang, Jember

Website: www.smpadhduha.sch.id

e-mail: admin@smpadhduha.sch.id

Nomor : 422.03/002/SMP-AD/69929338/028/2024
Lampiran : -
Perihal : Surat Keterangan Selesai Penelitian

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Moh. Warits, S.Pd. I
Jabatan : Kepala SMP Adh Dhuha Jember

Menerangkan bahwa :

Nama : Nabila Farihatul Karimah
NIM : 202101010059
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Agama Islam
Institusi : Universitas Kyai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melaksanakan penelitian di SMP Adh Dhuha Jember dari tanggal 11 Januari 2024 s.d 24 Februari 2024 dengan judul Efektifitas Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Adh Dhuha Jember Tahun Pelajaran 2023/2024







Jember, 28 Februari 2024



Moh. Warits, S.Pd.I

Lampiran 10: Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SMP ADH DHUHA JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024

No	Taggal	Nama Kegiatan	Nama Informan	TTD
1	12 November 2023	Observasi awal penelitian	Yukhlita Khaulida, S. Pd	
2	15 November 2023	Wawancara bersama Guru PAI	Yukhlita Khaulida, S. Pd	
3	11 Januari 2024	Menyerahkan surat ijin penelitian	Yukhlita Khaulida, S. Pd	
4	17 Februari 2024	Uji kepraktisan skala terbatas	Yukhlita Khaulida, S. Pd	
5	20 Februari 2024	Uji kepraktisan skala luas	Yukhlita Khaulida, S. Pd	
6	28 Februari 2024	Meminta data yang kurang dan meminta surat selesai penelitian	Moh Warits, S. Pd. I	

Jember, 28 Februari 2024

Kepala Sekolah



Moh Warits, S.Pd.I

Lampiran 11: Hasil Cek Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Nabila Farihatul Karimah
NIM : 202101010059
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Ilmiah : Efektifitas Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Adh Dhuha Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (11,4 %)

1. BAB I : 6%
2. BAB II : 24 %
3. BAB III : 24 %
4. BAB IV : 1 %
5. BAB V : 2 %

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 30 Mei 2024
Penanggung Jawab Turnitin
FTIK UIN KHAS Jember



(Ulfa Dina Novlenda S.Sos.I.,M.Pd)

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.

3. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

BIODATA PENULIS



Nama : Nabila Farihatul Karimah
NIM : 202101010059
TTL : Jember, 20 Oktober 2000
Alamat : Jln. Letjen Panjaitan XII/125, Jember
E-mail : nabilafk20@gmail.com

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Riwayat Pendidikan :

1. SD AL-Irsyad Jember
2. SMP AL-Mujtama' Madura
3. MA AL- Mujtama' Madura

Pengalaman Organisasi:

1. Anggota Keilmuan HMPS PAI