

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS *GENIALLY* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI PESERTA DIDIK
KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



Oleh:
Linda Fitriyani
NIM: 212101010100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS *GENIALLY* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI PESERTA DIDIK
KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

Linda Fitriyani
NIM: 212101010100

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS *GENIALLY* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI PESERTA DIDIK
KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

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:

Linda Fitriyani

NIM: 212101010100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing

Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.
NIP. 196806131994022001

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS *GENIALLY* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI PESERTA DIDIK
KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

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: Selasa
Tanggal: 17 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dinar Maftukh Fajar, M.P.Fis.
NIP. 199109282018011001


Heni Setyawati, S.Si., M.Pd.
NIP. 198707292019032006

Anggota:

1. Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd.
2. Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dia mengajarkan kepada Adam nama - nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada - Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”(QS. Al – Baqarah [2]:31).*

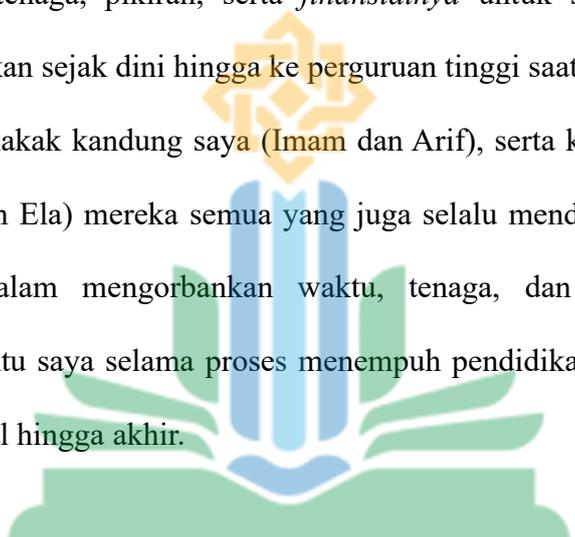


* Lajnah Pentashihan Mushaf Al – Qur’an, *Al – Qur’an dan Terjemahannya* (Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), 7.

PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Katirin dan Ibu Supiyati yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang, yang selalu mendoakan, serta selalu berjuang tidak kenal lelah dalam mengorbankan waktu, tenaga, pikiran, serta *finansialnya* untuk saya bisa menempuh pendidikan sejak dini hingga ke perguruan tinggi saat ini.
2. Kedua kakak kandung saya (Imam dan Arif), serta kedua kakak ipar saya (Nur dan Ela) mereka semua yang juga selalu mendoakan saya serta ikut andil dalam mengorbankan waktu, tenaga, dan *finansialnya* dalam membantu saya selama proses menempuh pendidikan di perguruan tinggi dari awal hingga akhir.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia – Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Kesuksesan penulisan skripsi ini penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih yang sedalam – dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas dengan baik untuk membantu kelancaran penulis selama menuntut ilmu hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengasesmen pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan motivasi, arahan, serta membantu dalam proses perkuliahan yang penulis tempuh saat ini.
5. Ibu Dr. Hj. St. Mislikhah, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing yang telah mendedikasikan waktunya dengan ikhlas dan sabar untuk memberikan

bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik.

6. Bapak Dr. Subakri, S.Ag., M.Pd.I., MCE., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu proses administrasi akademik.
7. Bapak Nanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SMKN 5 Jember yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMKN 5 Jember.
8. Bapak H. Abdul Khamid, S.Ag., M.Pd.I., selaku Guru PAI di SMKN 5 Jember yang sudah berkenan untuk dilakukan penelitian pada kelas yang beliau ampu.
9. Peserta didik kelas X Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura yang sudah bersedia menjadi responden uji coba angket penelitian, serta peserta didik kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman dan kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan yang sudah bersedia menjadi sampel penelitian.

Akhirnya, semoga amal baik yang diberikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga membutuhkan kritik maupun saran sebagai perbaikan karena keterbatasan ilmu dan kemampuan yang penulis miliki. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya.

Jember, 20 Mei 2025

Penulis

ABSTRAK

Linda Fitriyani, 2025. *Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Genially dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.*

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga *Genially*, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada zaman digital saat ini dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang diproduksi dengan berbantuan *platform genially*. Pada *platform genially* terdapat unsur permainan/game secara interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta menarik perhatian peserta didik sehingga membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025?. Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember yang berjumlah 859, sedangkan sampel penelitiannya adalah peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember jurusan Agribisnis Perbenihan Tanaman yang berjumlah 32, dan peserta didik kelas X jurusan Agribisnis Tanaman Perkebunan yang berjumlah 34. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji hipotesis dengan *independent sample t-test*.

Hasil penelitian yang didapat dari uji *independent sample t-test* terhadap hasil angket motivasi belajar sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh hasil nilai sig (2-tailed) sebesar 0.000, karena $0.000 < 0.05$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	8
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
1. Variabel Penelitian.....	11
2. Indikator Penelitian	12
F. Definisi Operasional.....	12
G. Asumsi Penelitian	15
H. Hipotesis.....	15
I. Sistematika Pembahasan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Penelitian Terdahulu.....	18
B. Kajian Teori.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	52
B. Populasi dan Sampel	54
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	55
D. Analisis Data	66

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	70
A. Gambaran Obyek Penelitian	70
B. Penyajian Data	76
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	89
D. Pembahasan.....	92
BAB V PENUTUP	98
A. Simpulan	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal.
1.1 Indikator Variabel	12
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	23
3.1 Sampel Penelitian	55
3.2 Lembar Observasi Penggunaan Media	58
3.3 Kisi – Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar	61
3.4 Skala <i>Likert</i>	63
3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba	65
4.1 Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	
Sebelum Pembelajaran	79
4.2 Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	
Sebelum Pembelajaran	80
4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	
Sebelum Pembelajaran	81
4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	
Sebelum Pembelajaran	82
4.5 Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	
Sesudah Pembelajaran	83
4.6 Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	
Sesudah Pembelajaran	84
4.7 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	
Sesudah Pembelajaran	85
4.8 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	
Sesudah Pembelajaran	86
4.9 Perbandingan Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	87

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal.
3.1 Desain Penelitian (<i>Nonequivalent Control Group Design</i>).....	53
3.2 Hasil Uji Reliabilitas Intrumen Uji Coba	67
4.1 Deskriptif Statistik	88
4.2 Hasil Uji Normalitas	90
4.3 Hasil Uji Homogenitas	91
4.4 Hasil Uji Hipotesis <i>Independent Sample T-Test</i>	92



DAFTAR LAMPIRAN

No. Uraian	Hal.
Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan	104
Lampiran 2 Matriks Penelitian	105
Lampiran 3 Struktur Organisasi SMKN 5 Jember	107
Lampiran 4 Visi, Misi, dan Tujuan SMKN 5 Jember	108
Lampiran 5 Denah Pembelajaran SMKN 5 Jember	109
Lampiran 6 Kisi – Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar	110
Lampiran 7 Instrumen Penelitian (Angket Motivasi Belajar)	111
Lampiran 8 Lembar Observasi	113
Lampiran 9 Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i>	115
Lampiran 10 Surat Permohonan Menjadi Ahli Validator	116
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli	117
Lampiran 12 Data Tabulasi Hasil Angket Responden Uji Coba	121
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Instrumen	123
Lampiran 14 Panduan Nilai R Tabel <i>Product Moment</i>	128
Lampiran 15 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	129
Lampiran 16 Jawaban Responden	130
Lampiran 17 Uji Analisis Statistik Deskriptif	138
Lampiran 18 Uji Normalitas	139
Lampiran 19 Uji Homogenitas	140
Lampiran 20 Uji Hipotesis	141
Lampiran 21 Daftar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol	142
Lampiran 22 Modul Ajar Kelas Kontrol	144
Lampiran 23 Modul Ajar Kelas Eksperimen	154
Lampiran 24 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	166
Lampiran 25 Jurnal Kegiatan Penelitian	175
Lampiran 26 Surat Izin Penelitian	177
Lampiran 27 Surat Keterangan Selesai Penelitian	178

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi akan mendorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas atau kegiatan. Begitupun dalam proses pembelajaran, motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, peserta didik akan terdorong untuk aktif, antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor – faktor yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya adalah: cita – cita atau aspirasi, kemampuan peserta didik, kondisi peserta didik, dan kondisi lingkungan.²

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah salah satu mata pelajaran yang selalu ada di setiap satuan pendidikan, mulai dari pendidikan tingkat dasar hingga pendidikan tingkat menengah ke atas. Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Pendidikan Agama Pada Sekolah pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa “Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang

² Herwati et al., *Motivasi dalam Pendidikan* (Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023), 101.

dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan”.³

Berdasarkan peraturan menteri tersebut, dapat dipahami bahwa betapa pentingnya pendidikan agama ada di semua jenjang pendidikan termasuk di sekolah, dalam dunia pendidikan kita tidak pernah terlepas dari yang namanya pendidikan agama karena peserta didik belajar di sekolah tidak hanya agar cerdas secara akademik saja, melainkan juga cerdas secara religius, sebab kecerdasan religius yang dimiliki juga berpengaruh terhadap akhlak maupun kepribadian peserta didik dalam kehidupan sehari – hari. Maka dari itu, memberikan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah salah satu amalan utama dalam kehidupan umat islam, melalui pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang ada di madrasah atau di sekolah.

Dalam pembelajaran, pasti terjadi interaksi dan komunikasi antara guru dengan peserta didik. Guru sebagai penyampai informasi, sedangkan peserta didik sebagai penerima informasi. Agar interaksi dan komunikasi tersebut berjalan dengan efektif, maka dibutuhkan peran media pembelajaran. Firman Allah SWT dalam Surah Al – Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

³ Kementerian Agama Republik Indonesia. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 16 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Pendidikan Agama Pada Sekolah, pasal 1 ayat (1).

Artinya: Dia mengajarkan kepada Adam nama - nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada - Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!” (QS. Al – Baqarah [2]:31).⁴

Ayat di atas berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran, pada ayat tersebut menjelaskan bahwasannya terdapat kata kunci (الْأَسْمَاءُ) Al-Asmaa yang berarti nama - nama benda semuanya. Dalam artian benda - benda tersebut jika dikaitkan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran seperti media pembelajaran visual, audio, dan audio visual. Semua (benda) ini (بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ), hal ini dijelaskan sebutlah kepadaku nama semua benda ini jika kamu benar. Ayat tersebut terdapat kata semua benda yang mana jika dihubungkan dengan media pembelajaran maka akan menjadikan benda-benda yang ada di sekolah dapat di manfaatkan sebaik mungkin oleh guru dalam pembelajaran yang menjadikan peserta didik untuk lebih semangat dalam pembelajaran yang beragam dalam setiap pertemuan.⁵

Pada intinya, firman Allah SWT dalam Surah Al – Baqarah ayat 31 tersebut yang dimana Allah mengajarkan kepada nabi Adam tentang nama nama benda dan memperlihatkan kepada para malaikat seraya menyuruh malaikat untuk menyebutkan nama – nama benda tersebut, dari sini dapat

⁴ Lajnah Pentashihan Mushaf Al – Qur’an, *Al – Qur’an dan Terjemahannya* (Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementrian Agama RI, 2019), 7.

⁵ Ahmad Izzan dan Neni Nuraeni, “Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur’an Surah Al-Baqarah Ayat 31,” *Jurnal MASAGI* 02, no. 01 (2023): 5, <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>.

kita pahami bahwasannya tanpa kita sadari ibaratnya benda – benda tersebutlah yang digunakan oleh Allah SWT sebagai media atau perantara dalam pembelajaran untuk mengajari Nabi Adam tentang nama – nama benda tersebut.

Di era perkembangan teknologi saat ini yang semua serba digital dan sudah banyak yang menggunakan *handphone*, dan sosial media. Maka, di zaman digital ini dunia pendidikanpun juga harus menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan teknologi digital membantu para guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih menarik, dan lebih memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi dengan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

SMKN 5 Jember dikenal sebagai sekolah menengah kejuruan pertanian terbesar di Jember. Berdasarkan hasil wawancara kepada Bapak Abdul Khamid selaku salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMKN 5 Jember, beliau menjelaskan bahwa:

“Untuk pembelajaran PAI biasanya saya hanya menggunakan *Power Point*, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok setiap kelompok mendapat sub materi yang nantinya untuk dibuat PPT dan dipresentasikan ke depan, namun pada saat pembelajaran di kelas peserta didik terkadang mudah merasa bosan, mengantuk, dan badan mereka sudah terlihat lelah, karena mereka sudah berangkat ke sekolah sejak pagi sekitar pukul 05:00 WIB, sebab mereka harus ke lahan untuk menyiram tanaman sebelum matahari terbit, dan pulang sekolahnya petang karena harus ke lahan lagi untuk menyiram tanaman sebelum matahari tenggelam. Sehingga ketika masuk ke dalam kelas untuk memulai pembelajaran kondisi fisik/jasmani

mereka sudah merasa lelah, dan mudah mengantuk, hal tersebut menyebabkan motivasi belajarnya menurun”.⁶

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat kita ketahui bahwasannya kondisi fisik/jasmani peserta didik yang sudah lelah setelah kegiatan di lahan mulai pagi hingga lanjut petang merupakan salah satu faktor yang menyebabkan turunnya motivasi belajar. Sehingga, peserta didik kurang mempunyai semangat dalam belajar. Padahal, motivasi belajarlah yang menjadi pendorong atau semangat dalam belajar. Maka, hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 5 Jember dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama yang jurusan pertanian. Bagi seorang guru, menumbuhkan motivasi belajar tidaklah mudah, sebab guru harus mengetahui terlebih dahulu kebutuhan dan karakteristik peserta didiknya, serta guru hendaknya mempunyai ide – ide kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik, sehingga motivasi belajar peserta didik dapat semakin meningkat.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Abdul Khamid salah satu guru PAI di SMKN 5 Jember, maka peneliti menggunakannya sebagai acuan dalam mencari solusi untuk membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X jurusan pertanian pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Peneliti kemudian meminta izin kepada guru yang bersangkutan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan

⁶ Abdul Hamid, diwawancarai oleh Peneliti, Jember, 6 September, 2024.

media pembelajaran yang peneliti pilih yaitu media pembelajaran dengan permainan ular tangga berbasis *genially*.

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dengan media permainan ular tangga peserta didik dapat bermain, berlatih sambil belajar. Hal ini sesuai dengan teori James Paul Gee yaitu teori belajar berbasis permainan, James Paul Gee dan para pendukung teori tersebut berpendapat bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dengan menyediakan konteks yang kaya dan menantang untuk belajar.⁷

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di era digital saat ini, maka di sini peneliti memodifikasi ular tangga dalam format perangkat lunak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu dengan menggunakan *platform genially*. Media ular tangga tergolong sebagai media visual karena penggunaannya melibatkan indera penglihatan. Selain itu, media ini juga dapat dikategorikan sebagai media grafis karena disajikan dalam bentuk gambar.⁸ Namun, karena media ular tangga dalam penelitian ini dimodifikasi dalam format perangkat lunak dengan

⁷ Gazali Tawakal, Muhaemin, dan Muhammad Ihsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo," *Jurnal Pendidikan* 13, no. 1 (Mei 2024): 127, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/330/314>.

⁸ Uliyati Aturrohmah, "Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif Bauh Gunung Sari" (Skripsi, IAIN Metro Lampung, 2023), 17.

menggunakan *platform genially* maka media ular tangga tersebut dapat tergolong ke dalam multimedia karena disajikan secara digital melalui penggunaan komputer dengan bantuan *platform genially*.

Genially merupakan *platform* yang berbasis web online yang di dalamnya terdapat fitur – fitur yang bervariasi, yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis konten interaktif seperti permainan edukatif, infografis, presentasi, animasi/video presentasi, kuis, *ePosters*, dan berbagai jenis materi ajar interaktif lainnya.⁹

Salah satu materi PAI di kelas X adalah *al-kulliyatu al-khamsah*. Materi ini membahas lima prinsip dasar dalam syariat Islam, yaitu menjaga agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta. Materi ini bersifat konseptual dan abstrak, sehingga menuntut pemahaman yang mendalam dari peserta didik. Selain itu, konsep *al-kulliyatu al-khamsah* berkaitan erat dengan prinsip-prinsip hukum Islam yang aplikatif, sehingga membutuhkan kemampuan berpikir logis dan analitis dalam mengaitkan teori dengan praktik kehidupan sehari - hari. Maka, diperlukan motivasi belajar yang tinggi agar peserta didik memiliki dorongan internal untuk terlibat aktif, memahami makna dari setiap prinsip, serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan. Dalam konteks inilah dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu membangkitkan motivasi belajar peserta didik, salah satunya melalui penggunaan media ular tangga berbasis *genially*.

⁹ Alya Nurzahira dan Waliyul Maulana Siregar, “Pengembangan Media Pembelajaran *Genially* Berbasis Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota,” *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar* 1, no. 4 (Juni 2024): 2, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/article/view/59886/pdf>.

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan terkait media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Jauharul Wadud, dan Siti Lailiyah yang berjudul “Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis *Genially* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika”. Pada penelitian terdahulu tersebut terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan media ular tangga berbasis *genially*. Perbedaannya yaitu variabel terikat pada penelitian terdahulu adalah minat dan hasil belajar siswa, sedangkan variabel terikat yang digunakan pada penelitian ini adalah motivasi belajar. Perbedaan lainnya terletak pada mata pelajaran yang dipilih, penelitian terdahulu pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan: Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat baik manfaat secara praktis maupun teoritis. Manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan dan menambah pengetahuan serta wawasan tentang efektivitas media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di SMKN 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025. Selain itu penelitian ini juga dapat menjadi referensi

tambahan maupun bahan perbandingan untuk penelitian di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan atau pengetahuan, dan dapat dijadikan pedoman maupun bekal bagi peneliti ketika menjadi guru Pendidikan Agama Islam dalam menentukan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan guru tentang penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan agar peserta didik tidak mudah merasa bosan saat pembelajaran di kelas terutama pada saat pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

c. Bagi Peserta Didik

Permainan ular tangga berbasis *genially* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pada saat pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

d. Bagi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember

Penelitian ini dapat menjadi sumber keilmuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 5 Jember.

e. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai tambahan literasi dan referensi untuk kepustakaan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, terutama untuk Program Studi Pendidikan Agama Islam terkait efektivitas media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di SMKN 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang menjadi fokus dalam penelitian. Ada dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) dengan uraian sebagai berikut:

a. Variabel Independen (X)

Variabel independen atau yang biasa disebut dengan variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel

independen dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*.

b. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen atau yang biasa disebut dengan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen/variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar peserta didik.

2. Indikator Penelitian

Indikator digunakan untuk mengukur variabel yang menjadi fokus penelitian. Berikut indikator dari penelitian ini:

Tabel 1.1
Indikator Variabel

Variabel Independen (X)	Indikator
Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i> 2. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i> 3. Ketersediaan waktu dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i>
Variabel Dependen (Y)	Indikator
Motivasi Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3. Adanya harapan dan cita – cita masa depan 4. Adanya penghargaan dalam belajar 5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar 6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially*

Media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga versi digital, yang dibuat menggunakan *platform genially* yaitu *platform* yang berbasis web online yang di dalamnya terdapat fitur – fitur yang bervariasi, yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis konten interaktif dan menarik.

Media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* ini memuat materi yaitu menerapkan *al-Kulliyatu al-Khamsah* dalam kehidupan sehari-hari, yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMKN 5 Jember.

2. Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP)

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal baik dari luar maupun dari dalam yang membuat peserta didik terdorong atau semangat dalam melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi belajar pada mata pelajaran PAI dan BP yang merupakan dorongan atau keinginan yang timbul dari luar maupun dari dalam yang membuat peserta didik

terdorong untuk belajar mempelajari dan mengamalkan ajaran agama islam serta nilai – nilai luhur budi pekerti dalam kehidupan sehari – hari.

PAI dan BP adalah salah satu mata pelajaran pokok yang ada di setiap satuan pendidikan yang memiliki lima elemen keilmuan, yaitu: al – qur’an dan hadist, akidah, akhlak, fikih, serta sejarah kebudayaan islam. Mata pelajaran PAI dan BP diberikan kepada peserta didik yang beragama islam dengan tujuan untuk membentuk peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt, berbudi pekerti luhur, berakhlak mulia, serta dapat mengamalkan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari – hari. Dalam penelitian ini, elemen keilmuan dari mata pelajaran PAI dan BP yang digunakan peneliti adalah fikih pada materi menerapkan *al-Kulliyatu al-Khamsah* dalam kehidupan sehari-hari.

3. Peserta Didik

Peserta didik merupakan seseorang yang sedang belajar mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran pada jenjang pendidikan tertentu. Dalam penelitian ini peserta didik yang dimaksud adalah peserta didik pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan, tepatnya pada kelas X jurusan pertanian yang terdiri dari kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman dan Agribisnis Tanaman Perkebunan di SMKN 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian, yang juga dikenal sebagai anggapan dasar atau postulat, merupakan landasan pemikiran yang diterima kebenarannya oleh peneliti tanpa perlu dibuktikan terlebih dahulu. Anggapan dasar ini tidak hanya berperan sebagai pijakan yang kuat dalam mengkaji permasalahan penelitian, tetapi juga membantu memperjelas variabel utama yang menjadi fokus penelitian serta dalam perumusan hipotesis.

Dalam penelitian ini peneliti mempunyai asumsi bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* diasumsikan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di SMKN 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.

H. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan yang belum diketahui kebenarannya atau sebagai jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti.¹⁰ Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a): Media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di SMKN 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.
2. Hipotesis Nihil (H_0): Media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama

¹⁰ Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021), 53.

Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di SMKN 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab awal hingga akhir, untuk memudahkan pembaca memahami isinya. Berikut sistematika pembahasan yang penulis sajikan dalam skripsi ini:

Bab satu merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, dan sistematika pembahasan

Bab dua merupakan kajian pustaka yang berisi tentang penelitian – penelitian terdahulu dan kajian teori yang relevan dengan judul skripsi.

Bab tiga merupakan metode penelitian yang berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data, serta analisis data.

Bab empat merupakan penyajian data dan analisis data yang berisi tentang gambaran obyek penelitian yang berupa sejarah, visi misi, dan tujuan SMKN 5 Jember. Selain itu juga berisi tentang penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis, serta pembahasan temuan yang diperoleh di lapangan.

Bab lima merupakan penutup yang berisi tentang rangkuman hasil penelitian berupa simpulan yang diambil dari analisis yang telah dilakukan terkait jawaban dari rumusan masalah penelitian. Selain itu, juga berisi tentang saran yang membangun untuk penelitian berikutnya. Kemudian pada bagian akhir dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran – lampiran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ratniati, dan Rofiqoh Hasan Harahap, dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan *Platform Genially* Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls di SMAN 1 Badar T.P 2021/2022.”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *Borg and Gall*.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran fisika dengan permainan ular tangga menggunakan *platform genially* pada pokok bahasan momentum impuls, mengetahui kelayakan validitas berdasarkan penilaian para ahli, dan mengetahui kepraktisan media berdasarkan penilaian peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi permainan ular tangga menggunakan *platform genially* oleh dua validator memperoleh skor 4,11 dengan kategori layak, dan hasil validasi ahli media guru fisika kelas X SMAN 1 Badar

memperoleh skor 4,23 dengan kategori sangat layak, dan diperoleh skor rata-rata ketiga ahli 4,15 dengan kategori layak. Berdasarkan respon peserta didik memperoleh nilai persentase sebesar 88,30 % dengan kategori sangat praktis.¹¹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tiara Salsabila Putri dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024 yang berjudul “Penggunaan Media Ular Tangga Berbasis Web Dalam Menulis Teks Iklan di MTS Soebono Mantofani Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024”.

Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Tujuan penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui penggunaan media ular tangga berbasis web, hasil belajar siswa setelah menggunakan media ular tangga berbasis web dalam pembelajaran menulis teks iklan, serta respon siswa. Hasil penelitian tersebut dibuktikan dengan hasil tes yang berada pada kategori baik sekali (A) dengan rentang nilai 86 - 100 sebanyak 5 siswa, kategori baik (B) dengan rentang nilai 76 - 85 sebanyak 9 siswa, dan kategori cukup (C) dengan rentang nilai 56 - 75 sebanyak 7 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa kelas VIII MTs

¹¹ Ratniati, dan Rofiqoh Hasan Harahap, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan *Platform Genially* Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls di SMAN 1 Badar T.P 2021/2022,” *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* 07, no. 01 (Juli 2022): 18, <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/download/1337/877/>.

Soebono Mantofani adalah 93,7, sedangkan nilai terendah adalah 62,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis web dalam menulis teks iklan dinyatakan cukup efektif dan cocok untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks iklan.¹²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dea Sekar Ayu Febriani dan Casnan dari STKIP Muhammadiyah Kuningan, 2024 yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Bimbel Triwala Kuningan”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan adalah pre – eksperimental dengan desain *one group pretest – posttest*. Teknik pengambilan sampel dengan *simple random sampling*, dan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* berdampak dalam meningkatkan minat belajar siswa di Bimbingan Belajar Triwala Kuningan. Hasil penelitian berdasarkan hasil uji *paired samples t-test* didapatkan bahwa nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara sebelum dan sesudah penerapan media

¹² Tiara Salsabila Putri, “Penggunaan Media Ular Tangga Berbasis Web Dalam Menulis Teks Iklan di MTS Soebono Mantofani Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024” (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024), iii.

pembelajaran ular tangga berbasis *genially*. Penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.¹³

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Alia, Ragil Tri Oktaviani, dan Khoirul Wafa dari Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, 2024 yang berjudul “Pengembangan Game Edukatif Ular Tangga Berbasis *Genially* Materi Penerapan Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar di Kelas IV SDIT Al – Akbar Karanggayam”.

Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan penelitian *Research and Development* (R&D), dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tujuan dari penelitian pengembangan game ular tangga berbasis *genially* ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Hasil penelitiannya menurut penilaian ahli media, media pembelajaran dalam bentuk game edukatif ular tangga berbasis *genially* mencapai persentase total sebesar 90% dan dinilai "sangat valid." Maka, penggunaan media pembelajaran ini

¹³ Dea Sekar Ayu Febriani, dan Casnan, “Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Bimbel Triwala Kuningan,” *Journal of Mathematics Education Studies* 1, no. 1 (Agustus 2024): 17, <https://journal.firmanaresearchcenter.com/index.php/Ja-MES/article/view/5>.

diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa sesuai kurikulum Merdeka Belajar.¹⁴

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Jauharul Wadud, dan Siti Lailiyah dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2024 yang berjudul “Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis *Genially* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimental dan Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Sedangkan, teknik analisis datanya menggunakan uji t. Hasil penelitiannya yaitu menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar dan hasil belajar siswa yang diamati ketika menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* di kelas pada pembelajaran matematika.¹⁵ Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang disajikan pada tabel 2.1.

¹⁴ Siti Alia, Ragil Tri Oktaviani, dan Khoirul Wafa, “Pengembangan Game Edukatif Ular Tangga Berbasis *Genially* Materi Penerapan Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar di Kelas IV SDIT Al – Akbar Karanggayam,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 3 (September 2024): 552, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15374>.

¹⁵ Ahmad Jauharul Wadud, dan Siti Lailiyah, “Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis *Genially* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika,” *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (Juni 2024): 500, <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ratniati, dan Rofiqoh Hasan Harahap, 2022.	Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform <i>Genially</i> Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls di SMAN 1 Badar T.P 2021/2022.	1. Menggunakan media pembelajaran dengan permainan ular tangga dari <i>platform genially</i> .	1. Metode penelitian terdahulu menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model pengembangan <i>Borg and Gall</i> , sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis <i>Quasi Eksperimen</i> . 2. Subjek penelitian pada penelitian terdahulu yaitu siswa kelas X SMAN 1 Badar, sedangkan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMKN 5 Jember.
2	Tiara Salsabila Putri, 2024	Penggunaan Media Ular Tangga Berbasis Web Dalam Menulis Teks Iklan di MTS Soebono Mantofani Kota Tangerang Selatan	1. Menggunakan media ular tangga dengan website <i>genially</i> .	1. Penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif. 2. Objek penelitian atau variabel terikat pada penelitian terdahulu adalah

No	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Tahun Pelajaran 2023/2024		<p>keterampilan menulis teks iklan, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar.</p> <p>3. Subjek pada penelitian terdahulu yaitu siswa kelas VIII MTs Soebono Mantofani, sedangkan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMKN 5 Jember.</p>
3	Dea Sekar Ayu Febriani, dan Casnan, 2024.	Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Bimbel Triwala Kuningan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan metode penelitian kuantitatif 2. Menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimen <i>one group pretest – posttest</i>, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan <i>Quasi Eksperimen, Nonequivalent control group design</i>. 2. Variabel terikat pada penelitian terdahulu adalah minat belajar,

No	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				<p>sedangkan pada penelitian ini adalah motivasi belajar</p> <p>3. Subjek penelitian pada penelitian terdahulu adalah siswa Bimbel Triwala Kuningan, sedangkan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMKN 5 Jember.</p>
4	<p>Penelitian oleh Siti Alia, Ragil Tri Oktaviani, dan Khoirul Wafa, 2024</p>	<p>Pengembangan Game Edukatif Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i> Materi Penerapan Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar di Kelas IV SDIT Al – Akbar Karanggayam</p>	<p>1. Menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i>.</p>	<p>1. Metode penelitian terdahulu menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis <i>Quasi Eksperimen</i>.</p> <p>2. Variabel terikat pada penelitian terdahulu adalah minat belajar siswa, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar</p> <p>3. Subjek penelitian pada penelitian</p>

No	Nama Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				terdahulu yaitu siswa kelas IV SDIT Al – Akbar Karanggayam, sedangkan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMKN 5 Jember
5	Ahmad Jauharul Wadud, dan Siti Lailiyah, 2024	Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan <i>Quasi Eksperimen, Nonequivalent Control Group Design.</i> 2. Menggunakan media ular tangga berbasis <i>genially.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik pengambilan sampel pada penelitian terdahulu menggunakan <i>sampling jenuh</i>, sedangkan pada penelitian ini menggunakan <i>purposive sampling.</i> 2. Variabel terikat pada penelitian terdahulu adalah minat dan hasil belajar, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar. 3. Subjek penelitian pada penelitian terdahulu adalah siswa kelas IV MI Hidayatussibyan Lamongan, sedangkan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMKN 5 Jember.

Berdasarkan tabel 2.1 *novelty* atau keterbaruan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada penelitian ini meneliti tentang efektivitas media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* terhadap motivasi belajar peserta didik, yang dimana pada penelitian sebelumnya belum pernah diteliti. Pada penelitian sebelumnya yang diteliti lebih ke minat dan hasil belajar. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan yang sebelumnya peneliti terdahulu juga belum meneliti pada mata pelajaran tersebut di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan.

B. Kajian Teori

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan suatu ukuran keberhasilan /kesuksesan dalam melaksanakan tugas – tugas sesuai dengan perencanaannya. Pengertian efektivitas dikemukakan oleh beberapa para ahli diantaranya menurut Prawirosantono dalam Mesiono dijelaskan bahwa, efektivitas adalah ukuran keberhasilan pencapaian satu tujuan atau apa yang dicapai dibandingkan dengan apa yang direncanakan. Komariah dan Triatna dalam Mesiono juga mendefinisikan efektivitas yaitu menunjukkan ketercapaian tujuan/sasaran yang telah ditetapkan.¹⁶ Jadi, dapat kita simpulkan

¹⁶ Mesiono, *Efektivitas Manajemen Berbasis Madrasah/Sekolah* (Yogyakarta: PPMPI, 2018), 43 – 45.

bahwasannya efektivitas adalah keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan terhadap sesuatu yang telah direncanakan atau yang diinginkan. Keberhasilan tersebut yaitu dari penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* yang diberikan kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Apabila motivasi belajar peserta didik meningkat maka media pembelajaran tersebut dikatakan efektif, begitupun sebaliknya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah "media" merupakan bentuk jamak dari kata "medium," yang berasal dari bahasa Latin dan berarti "antara".

Dalam konteks komunikasi, medium dipahami sebagai sarana yang berfungsi sebagai penghubung dalam proses penyampaian pesan atau informasi dari pihak pengirim kepada penerima.

Definisi media menurut beberapa para ahli yaitu Gagne, Briggs, dan Arief S. Sadiman dalam Hamzah Pagarra et al, mendefinisikan media sebagai berikut: Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar, sedangkan menurut Briggs media mencakup semua alat fisik

yang bisa menyampaikan pesan, dan menstimulus proses belajar, dan Arief S. Sadiman mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga bisa membangkitkan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran.¹⁷

Sedangkan definisi media pembelajaran menurut beberapa para ahli seperti Sudjana dan Aqib dalam Muhammad Hasan et al, mendefinisikan media pembelajaran sebagai berikut: Menurut Sudjana media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk mengarahkan lingkungan belajarnya. Aqib mendefinisikan media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, sekaligus menstimulasi pikiran, emosi, perhatian, dan hasrat peserta didik, sehingga bisa mendorong proses belajar peserta didik dapat berlangsung secara optimal.¹⁸

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau perantara yang berfungsi dalam penyampaian informasi selama kegiatan belajar mengajar. Media ini berperan dalam membantu guru

5. ¹⁷ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022),

28. ¹⁸ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021),

menjelaskan materi pelajaran secara lebih efektif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, membuat pembelajaran lebih menarik peserta didik, serta mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

b. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki tiga ciri – ciri menurut Gerlach dan Ely dalam Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, yaitu:

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menunjukkan bahwa media memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, menjaga keberlangsungan, serta menyusun ulang suatu peristiwa atau objek melalui berbagai jenis media seperti foto, kaset video, kaset audio, disket komputer, CD, dan film.

Dengan media yang berciri fiksatif ini, peristiwa atau kejadian yang terjadi dimasa lampau atau masa tertentu dapat diputar dan dilihat kembali tanpa terikat ruang dan waktu.

2) Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif menggambarkan kemampuan media dalam mempercepat dan memperlambat suatu proses kejadian. Peristiwa yang berlangsung selama beberapa hari dapat ditampilkan kepada peserta didik hanya dalam dua

hingga tiga menit melalui teknik perekaman gambar *time-lapse recording*. Contohnya adalah transformasi dari larva menjadi kepompong hingga akhirnya berubah menjadi kupu-kupu.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif menggambarkan kemampuan media untuk disebarluaskan atau digandakan. Saat ini, distribusi media tidak lagi terbatas pada satu atau beberapa kelas di sekolah-sekolah dalam satu daerah tertentu, namun media saat ini bisa didistribusikan atau disebarluaskan melalui online yang dapat tersebar luas keseluruh penjuru, seperti rekaman video maupun disket komputer.¹⁹

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, menurut Arsyad dalam Rif'an Humaidi, mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Teknologi cetak, menghasilkan materi dalam bentuk cetakan.
- 2) Teknologi audio visual, menyajikan atau memproduksi materi dengan memanfaatkan perangkat mekanik dan elektronik guna menampilkan pesan dalam bentuk suara dan gambar.

¹⁹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2022), 10 – 12.

- 3) Teknologi berbasis komputer menyampaikan atau menghasilkan materi dengan dukungan perangkat berbasis mikroprosesor, di mana informasi disimpan dalam format digital, bukan dalam bentuk fisik seperti cetakan.
- 4) Teknologi gabungan, yaitu merupakan kombinasi antara teknologi cetak dan komputer, yang menyajikan materi melalui beragam media yang dikendalikan oleh sistem komputer.²⁰

Jenis – jenis media pembelajaran berdasarkan taksonomi Leshin, dkk terdiri dari:

- 1) Media berbasis manusia (seperti: guru – guru, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain – lain).
- 2) Media berbasis cetakan (seperti: buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas).
- 3) Media berbasis visual (seperti: buku, charts/bagan, grafik, peta, figur/ gambar, film bingkai atau slide).
- 4) Media berbasis audiovisual (seperti: video, film, slide bersama tape, televisi).
- 5) Media berbasis komputer (seperti: pembelajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).²¹

²⁰ Rif'an Humaidi, *Media Pembelajaran Konsep dan Implementasi* (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 24.

²¹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 34.

d. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat tiga tujuan dalam penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Hamzah Pagarra et al, yaitu:

1) Menyampaikan Informasi

Dalam sebuah proses komunikasi, media mempunyai kedudukan yang penting, yaitu sebagai perantara dalam mengirimkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Penyampaian informasi melalui media menjadi semakin berkembang dan beragam seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, tidak hanya melalui media-media cetak, namun sudah berkembang pesat melalui media visual dan multimedia.

2) Memotivasi

Pemanfaatan media yang sesuai dapat secara signifikan mendukung dan mendorong peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi diharapkan mampu mengurangi rasa bosan selama proses belajar, mempercepat pemahaman informasi, serta menumbuhkan motivasi peserta didik untuk terlibat aktif

dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

3) Menciptakan Aktivitas Belajar

Jika media pembelajaran didesain dengan sifat interaktif, maka peserta didik tidak hanya menggunakannya sebagai sarana memperoleh informasi, tetapi juga dapat terlibat dalam berbagai kegiatan belajar melalui media tersebut. Contohnya, poster anatomi tubuh manusia yang awalnya hanya berupa gambar statis, apabila diubah menjadi media yang dapat dilepas dan disusun ulang, memungkinkan peserta didik untuk melakukan aktivitas interaktif lainnya seperti membongkar, merakit kembali, bahkan menggunakannya dalam bentuk permainan.²²

e. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi yang menjembatani interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peran ini mencakup beberapa fungsi penting, antara lain:

- 1) Pemusat fokus perhatian peserta didik.
- 2) Penggugah emosi dan motivasi peserta didik.

²² Hamzah Pagarra et al, *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 13

- 3) Pengorganisasi materi pelajaran. Penyajian materi melalui media yang menarik dapat mempermudah pemahaman dan membantu meningkatkan daya ingat peserta didik.
- 4) Penyama persepsi. Membutuhkan bantuan media pembelajaran dalam menyajikan konsep yang bersifat abstrak supaya peserta didik dapat memahaminya secara konkret. Dengan menggunakan objek yang nyata, persepsi peserta didik menjadi lebih selaras.
- 5) Pengaktif respon peserta didik. Pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk merespons secara positif. Hal ini juga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar serta memahami pentingnya materi yang dipelajari.²³

f. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar penggunaan media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat praktis, yaitu:

- 1) Media pembelajaran membantu memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bisa meningkatkan hasil belajar.
- 2) Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik serta mengarahkan fokus mereka,

²³ Hamzah Pagarra et al, *Media Pembelajaran*, 17 – 18.

yang pada akhirnya dapat membangkitkan motivasi belajar dan terjadinya interaksi langsung dengan lingkungan belajar mereka.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran Selain mendorong terjadinya interaksi langsung antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan sekitar, media pembelajaran juga memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman yang serupa terkait kejadian-kejadian yang terdapat di lingkungan mereka.²⁴

g. Pertimbangan Memilih Media Pembelajaran

Pertimbangan dalam memilih media pembelajaran menurut Sudjana dalam Rif'an Humaidi sebagai berikut:

- 1) Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
- 3) Kemudahan memperoleh media.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- 5) Ketersediaan waktu untuk menggunakannya.
- 6) Kesesuaian dengan taraf berfikir anak.²⁵

²⁴ Hamzah Pagarra et al, *Media Pembelajaran*, 21 - 22.

²⁵ Rif'an Humaidi, *Media Pembelajaran Konsep dan Implementasi* (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 73.

Pemilihan media pembelajaran menurut Arsyad dalam Rif'an Humaidi sebaiknya juga harus mempertimbangkan:

- 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat.
 - 2) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat.
 - 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
 - 4) Pemilihan media utama dan media sekunder yang tepat dalam penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan serta tes.
 - 5) Sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan media.²⁶
3. Ular Tangga
- a. Pengertian Ular Tangga

Ular tangga adalah salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak – anak. Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang dimana papan permainan ini dibagi menjadi beberapa kotak dengan gambar tangga dan ular yang menghubungkan satu kotak dengan kotak lainnya. Dalam permainan ular tangga, dimulai dengan pemain melempar dadu secara bergilir, berapa banyak mata dadu yang muncul menentukan berapa langkah ke kotak yang harus dijalankan oleh pemain. Jika pemain berhenti

²⁶ Rif'an Humaidi, Media Pembelajaran, 70.

pada sebuah kotak yang berisi tangga maka pemain dapat menaiki kotak sesuai dengan tinggi tangga, namun jika pemain berhenti pada kotak yang berisi ekor ular maka pemain menurunkan posisinya pada kotak sampai dengan kepala ular berada.²⁷

b. Prosedur Permainan Ular Tangga

Langkah – langkah atau prosedur dalam penerapan media permainan ular tangga sebagai berikut:

- 1) Bagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- 2) Permainan dimulai dari melempar dadu.
- 3) Nilai dadu yang keluar menentukan jumlah langkah yang harus dijalankan.
- 4) Setelah melangkah, dan berhenti di kotak yang terdapat pertanyaan maka peserta didik harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut.
- 5) Peserta didik diberikan waktu selama 3 menit untuk menjawab pertanyaan, apabila waktu habis atau tidak bisa menjawab maka peserta didik harus mundur 1 petak/kotak.

²⁷ Alya Nurzahira dan Waliyul Maulana Siregar, “Pengembangan Media Pembelajaran *Genially* Berbasis Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota,” *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar* 1, no. 4 (Juni 2024): 2, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/article/view/59886/pdf>.

- 6) Jika peserta didik berada pada kotak yang bergambar tangga maka, peserta didik tersebut harus naik ke kotak sesuai tinggi tangga.
- 7) Jika berada pada kotak yang berisi pertanyaan dan ada gambar tangga, maka untuk naik ke kotak sesuai arah tangga harus bisa menjawab pertanyaan yang ada terlebih dahulu dengan benar. Jika salah, maka harus mundur 1 petak.
- 8) Jika peserta didik berada pada kotak yang bergambar kepala ular, maka peserta didik tersebut harus turun ke kotak sesuai dengan arah ular.
- 9) Jika peserta didik berada pada kotak yang berisi pertanyaan dan ada kepala ularnya agar tidak turun maka harus bisa menjawab pertanyaan tersebut, kalau tidak bisa maka peserta didik turun ke kotak sesuai dengan arah ular. Kalau bisa menjawab pertanyaan maka mendapatkan 10 poin pada setiap pertanyaan.
- 10) Jika peserta didik mendapat 6 angka dadu, maka peserta didik mendapatkan kesempatan melempar dadu satu kali lagi.
- 11) jika peserta didik berada pada kotak bergambar love, maka harus memberikan pertanyaan kepada salah satu kelompok lawannya dan diberi waktu selama 3 menit untuk menjawab, jika tidak bisa maka kelompok lawan mundur 1 petak/kotak. Jika bisa menjawab, maka mendapatkan 10 poin namun,

dibagi dua dengan kelompok peserta didik yang memberikan pertanyaan, jadi masing – masing kelompok mendapatkan 5 poin.

- 12) Permainan dimenangkan oleh kelompok peserta didik yang mendapatkan poin terbanyak dan berhasil mencapai puncak kotak atau garis *finish* dari permainan ular tangga tersebut, namun jika waktu sudah habis atau tidak mencukupi dan tidak ada kelompok siswa yang mencapai garis *finish* maka, pemenang diambil dari kelompok peserta didik yang berada pada kotak paling jauh/ yang mendekati garis *finish* dan yang mendapatkan poin terbanyak.

c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Berikut kelebihan permainan ular tangga jika dijadikan sebagai media pembelajaran:²⁸

- 1) Pelajaran menjadi lebih menarik sehingga menumbuhkan minat peserta didik.
- 2) Membantu memperjelas isi materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya.
- 3) Memberikan variasi dalam metode pengajaran, sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh.

²⁸ Uliyati Aturrohmah, “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Ma’arif Bauh Gunung Sari” (Skripsi, IAIN Metro Lampung, 2023), 19

- 4) Mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Sedangkan kekurangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yaitu:²⁹

- 1) Permainan bisa memakan waktu lebih lama dari yang direncanakan karena adanya kemungkinan peserta didik harus kembali ke posisi awal saat mengenai ekor ular. Ketidajelasan pemahaman terhadap aturan permainan berpotensi menyebabkan kekacauan di kelas.
- 2) Peserta didik yang belum menguasai materi dengan baik dapat mengalami kesulitan saat mengikuti permainan.

4. *Genially*

a. Pengertian *Genially*

Genially merupakan *platform* yang berbasis web online yang di dalamnya terdapat fitur – fitur yang bervariasi, yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis konten interaktif seperti permainan edukatif, infografis, presentasi, animasi/video presentasi, kuis, ePosters, dan berbagai jenis materi ajar interaktif lainnya.³⁰

²⁹ Uliyati Aturrohmah, “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Ma’arif Bauh Gunung Sari” (Skripsi, IAIN Metro Lampung, 2023), 20 - 21.

³⁰ Alya Nurzahira dan Waliyul Maulana Siregar, “Pengembangan Media Pembelajaran *Genially* Berbasis Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota,” *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar* 1, no. 4 (Juni 2024): 2, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/article/view/59886/pdf>.

Genially adalah sebuah *platform* digital atau alat berbasis website yang memungkinkan pengguna membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti presentasi, infografis, poster, dan materi pembelajaran multimedia lainnya dengan beragam fitur – fitur kreatif.³¹

Dengan berbagai pilihan elemen interaktif seperti animasi, video, audio, dan gambar. *Genially* memungkinkan para pengguna termasuk guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik bagi peserta didik.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Genially*

Kelebihan dan kekurangan *genially* menurut Putra dalam penelitian Siti Muina Arfada Rifda, yaitu:³²

Kelebihan *Genially*:

- 1) Menyediakan berbagai macam fitur, template, animasi, dan elemen teks yang dapat dengan mudah dikustomisasi sesuai kebutuhan pengguna.
- 2) Proses pembuatan konten dapat dilakukan dengan mudah.
- 3) Tombol navigasi dapat diintegrasikan atau disesuaikan dengan spreadsheet baik sebelum maupun sesudah digunakan.

³¹ Alza Nabil Zamzami dan Raharjo, “Penggunaan Platform *Genially* dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Semarang,” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 3 (Juni 2024): 32, <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.294>.

³² Siti Muina Arfada Rifda, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Materi Sumber Energi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember” (Skripsi UIN KHAS Jember, 2024), 32 – 33.

- 4) Mendukung versi dan penyesuaian dalam jumlah tak terbatas.
- 5) Menyediakan fitur kerja sama yang memungkinkan guru dan peserta didik berkolaborasi dalam satu proyek.
- 6) Memiliki komunitas pengguna aktif yang rutin membagikan konten-konten baru.
- 7) Menyediakan sistem penyimpanan otomatis untuk semua konten yang dibuat.

Kekurangan *Genially*:

- 1) Untuk memperoleh akses ke fitur-fitur lainnya, pengguna perlu meningkatkan akun ke versi premium melalui pembayaran.
- 2) Pilihan bahasa yang tersedia terbatas, hanya mencakup bahasa Inggris, Spanyol, dan Prancis.
- 3) Memerlukan koneksi internet agar dapat diakses dan digunakan secara optimal.

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi sendiri berasal dari kata motif yang berarti kekuatan yang ada dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut melakukan suatu tindakan. Motif merupakan daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai sebuah tujuan. Maka, motivasi disini

dapat diartikan sebagai dorongan yang ada pada diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.³³

Maslow seorang tokoh motivasi aliran humanisme yang terkenal dengan teori kebutuhannya menyatakan bahwa kebutuhan manusia secara hierarkis semuanya ada dalam diri manusia. Kebutuhan tersebut mencakup kebutuhan fisiologis, rasa aman, kasih sayang, dihargai dan dihormati, serta aktualisasi diri. Dalam dunia pendidikan teori Maslow tersebut dapat diterapkan dengan cara memenuhi kebutuhan peserta didik supaya dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Contohnya profesionalisasi guru dalam melaksanakan tugasnya, dalam memahami keadaan peserta didik, memelihara suasana belajar yang baik, membuat keberadaan peserta didik merasa aman dan nyaman dalam belajar, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.³⁴

Selain teori Maslow, terdapat teori motivasi lainnya yaitu teori Herzberg yang lebih dikenal dengan “Model Dua Faktor” dari motivasi, yang pertama adalah faktor motivasional yang sifatnya intrinsik, bersumber dari dalam diri seseorang misalnya keberhasilan yang diraih, kemajuan dalam karier, dan

3. ³³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016),

³⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, 6 – 7.

kesempatan bertumbuh. Sedangkan yang kedua adalah faktor pemeliharaan yang sifatnya ekstrinsik, bersumber dari luar, yang menentukan perilaku seseorang dalam kehidupan seseorang.³⁵

Sedangkan pengertian belajar sendiri menurut Hilgard salah satu tokoh ahli pendidikan penganut aliran behaviorisme, mendefinisikan belajar adalah proses mencari pengetahuan melalui latihan, pembelajaran, sehingga terjadi perubahan dalam diri seseorang tersebut. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya yang berupa manusia, atau objek lainnya yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman dan pengetahuan.³⁶

Menurut Rusydi Ananda dan Fitri Hayati motivasi belajar adalah daya penggerak psikis yang ada dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar. Motivasi belajar berkaitan dengan usaha – usaha untuk menyediakan kondisi peserta didik sehingga peserta didik ingin melakukan aktivitas belajar. Motivasi belajar sebagai faktor yang menimbulkan, mendasari, serta mengarahkan perbuatan peserta didik.³⁷

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan semangat atau dorongan, baik

³⁵ Herwati et al., *Motivasi dalam Pendidikan* (Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023), 16.

³⁶ Nurlina Ariani Hrp et al., *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 3.

³⁷ Rusydi Ananda, dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar Kompilasi Konsep* (Medan: CV. Pusdikra MJ, 2020), 156 – 157.

internal maupun eksternal, yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat diwujudkan.

b. Macam – Macam Motivasi Belajar

Terdapat dua macam motivasi belajar dari sudut sumber yang menimbulkannya menurut Hamzah Uno, yaitu:³⁸

- 1) Motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang timbulnya tidak membutuhkan rangsangan dari luar karena memang sudah ada dalam diri individu sendiri, yang sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya.
- 2) Motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan karena melihat dari manfaatnya.

c. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Uno, indikator motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik belajar sebagai berikut:

Indikator motivasi intrinsik belajar:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Motif berhasil adalah hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar maupun berhasil dalam melakukan

³⁸ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 4.

tugas atau pekerjaan secara sempurna. Seseorang yang mempunyai motif berhasil yang tinggi, cenderung berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas dan tanpa menunda – nunda.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Terkadang seorang individu menyelesaikan tugas ataupun suatu pekerjaan tidak selalu dilatar belakangi oleh hasrat atau keinginan untuk berhasil tetapi, karena adanya dorongan untuk menghindari kegagalan.

3) Adanya harapan dan cita – cita

Seseorang dapat terdorong untuk melakukan kegiatan atau tindakan karena dipengaruhi oleh perasaannya gambaran hasil atau harapan dari tindakan yang dilakukannya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Indikator motivasi ekstrinsik belajar:

1) Adanya penghargaan dalam belajar

Penghargaan terhadap keberhasilan siswa tidak selalu harus berupa benda, tetapi juga bisa dalam bentuk lain seperti ucapan bagus, hebat, dan lain sebagainya. Hal seperti ini selain menyenangkan siswa juga mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi antara guru dan siswa serta menunjukkan pengakuan sosial, apalagi jika diberikan di depan banyak orang.

2) Adanya kegiatan menarik dalam belajar

Salah satu kegiatan menarik yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar adalah simulasi atau permainan. Proses belajar akan menjadi bermakna apabila suasana didalamnya juga menarik, dan hal yang memiliki makna mendalam akan senantiasa dikenang, dimengerti, dan dihormati.

3) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Pengaruh lingkungan belajar yang kondusif merupakan faktor pendorong siswa dalam belajar. Karena pada dasarnya motivasi dalam diri siswa yang kemudian muncul dalam bentuk tindakan adalah karena telah dibentuk atau dipengaruhi oleh lingkungan.³⁹

Indikator lainnya terkait motivasi belajar menurut Sardiman yaitu:

- 1) Tekun menghadapi tugas.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam – macam masalah orang dewasa.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Mudah bosan pada tugas – tugas rutin.

³⁹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016).

6) Dapat mempertahankan pendapatnya.⁴⁰

d. Fungsi Motivasi Belajar

Sedangkan menurut Hamalik, motivasi belajar berfungsi untuk:

- 1) Motivasi menjadi pendorong munculnya perilaku atau tindakan seseorang.
- 2) Motivasi berperan sebagai penuntun, yakni membimbing tindakan agar sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Motivasi sebagai penggerak, yaitu menggerakkan tingkah laku seseorang yang dapat mempengaruhi cepat lambatnya dalam menyelesaikan pekerjaan.⁴¹

e. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, faktor – faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- 1) Cita – cita atau aspirasi peserta didik. Apabila peserta didik mempunyai cita – cita dalam belajar misalnya ingin menjadi seseorang yang berhasil/sukses, maka peserta didik akan mempunyai semangat yang kuat pula dalam belajar. Hal ini dapat memperkuat motivasi belajarnya baik intrinsik maupun ekstrinsik.

⁴⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Bandung: Raja Grafindo Persada, 2014), 75.

⁴¹ Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 161.

- 2) Kemampuan belajar. Biasanya peserta didik yang mempunyai kemampuan belajar tinggi lebih termotivasi dalam belajar karena, sering memperoleh kesuksesan misal nilai ulangan atau nilai tugasnya yang selalu bagus.
- 3) Kondisi jasmani dan rohani peserta didik. Kondisi peserta didik juga mempengaruhi motivasi belajarnya misalnya, kondisi peserta didik yang kelihatan lesu, mengantuk karena malam harinya begadang atau kondisi peserta didik yang sakit. Dengan kondisi tersebut jika mereka mengikuti kegiatan pembelajaran maka motivasi belajar pada diri mereka akan menurun karena kondisi badannya yang tidak mendukung.
- 4) Kondisi lingkungan kelas. Dalam hal ini guru harus berusaha mengelola kelas, serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Jika lingkungan kelas mendukung, nyaman, menarik dan menyenangkan maka, juga akan membantu peserta didik untuk termotivasi dalam belajar.
- 5) Unsur – unsur dinamis belajar, yang memiliki sifat yang tidak tetap; terkadang muncul dengan intensitas tinggi, namun di waktu lain bisa melemah atau bahkan menghilang. Seperti kondisi emosional dan semangat belajar peserta didik.

- 6) Upaya guru membelajarkan peserta didik, yaitu mencakup berbagai persiapan, seperti penguasaan materi pelajaran, metode penyampaian yang efektif, serta strategi untuk menarik ketertarikan peserta didik.⁴²



⁴² Dimiyati dan Moedjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 89.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel - variabel ini diukur dengan instrumen penelitian seperti: test, angket, wawancara terstruktur sehingga data yang terdiri dari angka - angka dapat dianalisis berdasarkan perhitungan statistik.⁴³

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *quasi eksperimen* atau eksperimental semu, yang merupakan bentuk desain yang melibatkan paling sedikitnya dua kelompok. Satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol, dan sampel tidak acak (non random). Desain ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel – variabel luar yang mempengaruhi hasil penelitian eksperimen. Rancangan

⁴³ Rukminingsih, Gunawan Adnan, dan Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), 16. Rukminingsih et al., *Metode Penelitian*, 16.

penelitian yang digunakan adalah *pretest - posttest* menggunakan kelompok kontrol tanpa penugasan random (*nonequivalent control group design*).⁴⁴

Pengambilan Sample	Kelompok	Pretes	Perlakuan	Postes
Non Random	Eksperimen	Y1	X	Y2
Non Random	Control	Y1	Y2

Gambar 3.1
Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.⁴⁵

Gambar 3.1 di atas merupakan penelitian kuantitatif jenis *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design* yang dimana pengambilan sampel tidak dilakukan secara random, dan terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Y1 adalah *pretest* berupa pemberian angket sebelum pembelajaran dan Y2 adalah *posttest* berupa pemberian angket sesudah pembelajaran. X pada gambar di atas adalah penerapan perlakuan saat pembelajaran pada kelompok eskperimen berupa media ular tangga berbasis *genially*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁴⁴ Rukminingsih, Gunawan Adnan, dan Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), 50 - 51.

⁴⁵ Rukminingsih et al., *Metode Penelitian*, 51.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang menjadi fokus dalam suatu penelitian sebagaimana telah ditentukan oleh peneliti.⁴⁶

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMKN 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025 yang terbagi menjadi 24 kelas dengan 13 jurusan dengan jumlah peserta didik 859.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil untuk mewakili keseluruhan populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu cara pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, dengan mengacu pada karakteristik atau sifat-sifat spesifik dari populasi yang telah diketahui sebelumnya.⁴⁷ Berdasarkan observasi selama pembelajaran dan juga rekomendasi dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, maka kriteria sampel yang diambil dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peserta didik kelas X SMKN 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.
2. Peserta didik yang mengambil jurusan pertanian atau yang memiliki kegiatan praktek di lahan pertanian.

⁴⁶ Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021), 68.

⁴⁷ Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 74.

Berdasarkan kriteria di atas, maka sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X jurusan Agribisnis Perbenihan Tanaman sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*, dan peserta didik kelas X jurusan Agribisnis Tanaman Perkebunan sebagai kelas kontrol, kelas yang tidak diberi perlakuan dengan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*. Jumlah peserta didik yang dijadikan sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah
1	X Agribisnis Perbenihan Tanaman	32
2	X Agribisnis Tanaman Perkebunan	34

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data di lapangan yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa:

a. Wawancara

Wawancara adalah mengumpulkan informasi dari individu atau kelompok melalui dialog langsung. Jenis wawancara yang peneliti gunakan yaitu wawancara semi terstruktur yaitu menggabungkan pertanyaan yang telah dipersiapkan dengan kebebasan untuk mengajukan pertanyaan yang lebih mendalam.

Berikut informan yang dipilih dalam wawancara pada penelitian ini:

- 1) Guru mata pelajaran PAI di kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman dan Kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan SMKN 5 Jember.
- 2) Peserta didik kelas X SMKN 5 Jember jurusan pertanian, yaitu kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman dan Kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan.

Berikut data yang digali melalui wawancara:

- 1) Proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- 2) Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- 3) Kondisi atau perilaku peserta didik pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

b. Kuesioner (Angket)

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi dari responden melalui pertanyaan – pertanyaan tertulis. Jenis angket yang digunakan adalah angket terstruktur yang berisi daftar pertanyaan dengan pilihan jawaban tertentu yang telah ditentukan sebelumnya, dan responden memilih jawaban yang paling sesuai dengan pandangan responden. Data

kuesioner dalam penelitian ini yaitu tentang motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Angket pada penelitian ini disebar atau diberikan kepada sampel penelitian yaitu kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman dan kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan di SMKN 5 Jember.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan, pengarsipan, dan analisis dokumen atau sumber informasi tertulis. Data dokumen dari penelitian ini meliputi:

- 1) Data profil lembaga/ SMKN 5 Jember.
- 2) Data jumlah peserta didik kelas X di SMKN 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.

d. Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati suatu objek atau peristiwa secara sistematis untuk mendapatkan data dan informasi. Pengamatan terhadap guru dan peserta didik dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*. Pengamatan terhadap guru dilakukan untuk mengamati proses penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis

genially, sedangkan pengamatan terhadap peserta didik dilakukan untuk mengamati perilaku selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*. Pengamatan ini dilakukan dengan memanfaatkan lembar observasi. Lembar observasi tersebut berfungsi sebagai instrumen penelitian di lapangan yang disusun berdasarkan indikator atau aspek-aspek yang menjadi fokus pengamatan. Lembar observasi yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.2
Lembar Observasi
Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially*
di Kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman SMKN 5 Jember

No.	Indikator	Kategori Indikator	Skor				Alasan
			1	2	3	4	
1	Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i>	1. Kemudahan dalam mengakses					
		2. Mudah diperoleh					
		3. Sesuai dengan materi pelajaran					
		4. Ilustrasi, gambar, atau video yang disajikan mendukung pemahaman terhadap materi					

No.	Indikator	Kategori Indikator	Skor				Alasan
			1	2	3	4	
2	Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i>	1. Memotivasi siswa					
		2. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat meminimalisir rasa bosan yang terjadi pada peserta didik					
		3. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif					
		4. Membantu memahami materi					
		5. Membuat siswa menyukai mata pelajaran PAI					
3	Ketersediaan waktu dalam penggunaannya	1. Durasi penggunaan sesuai dengan waktu yang tersedia					
		2. Dapat digunakan secara efisien					

No.	Indikator	Kategori Indikator	Skor				Alasan
			1	2	3	4	
		3. Dapat digunakan kapan saja dan dimana saja					

Keterangan :

1. Tidak Baik
2. Kurang Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

Pedoman Penskoran

$$= \frac{\text{Jumlah skor setiap indikator}}{\text{Jumlah semua pernyataan indikator}} \times 25$$



Jember,,, 2025

Observer

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (.....)
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat ukur variabel yang diteliti. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu angket yang berisi daftar pertanyaan berkaitan dengan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Kisi-kisi instrumen angket motivasi belajar siswa terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Kisi – Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Butir
Motivasi Belajar	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	a. Aktif dalam belajar	1
		b. Ulet dalam mengerjakan tugas	2
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. Rasa ingin tahu yang tinggi	3, 4
		b. Mencatat pelajaran dalam proses pembelajaran	5
	3. Adanya harapan dan cita – cita	a. Menunjukkan belajar dengan giat untuk mendapatkan nilai yang bagus	6
		b. Tekun dalam belajar	7, 8
	4. Adanya penghargaan dalam belajar	a. Menerima pujian dan penghargaan (reward) dengan senang hati	9, 10
		b. Kepuasan atas hasil belajar	11

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Butir
	5. Adanya kegiatan menarik dalam belajar	a. Tertarik dengan proses pembelajaran	12
		b. Keterlibatan Peserta Didik	13
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	a. Interaksi positif peserta didik dengan guru dan teman	14, 15
		b. Suasana tempat belajar yang menyenangkan	16

Penilaian instrumen kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan skor 1 – 5. Skala *likert* merupakan alat ukur untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat seseorang tentang suatu fenomena sosial yang telah ditetapkan peneliti sebagai variabel penelitian. Dalam skala *likert* jawaban instrumen disusun sebagai gradasi dari sangat positif sampai negatif misalnya dengan kata kata sangat setuju – setuju – ragu – ragu – tidak setuju – sangat tidak setuju.⁴⁸ Rincian skor sebagai berikut:

⁴⁸ Dahlia Amelia, et al, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023), 140.

Tabel 3.4
Skala *Likert*

No	Alternatif Jawaban	Skor Positif
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu – Ragu	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

3. Pengujian Instrumen

Dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah berupa angket (kuesioner). Untuk memperkuat kevalidan instrumen, sebelum angket diberikan kepada peserta didik yang dijadikan sampel penelitian, maka dilakukan uji instrumen terlebih dahulu kepada peserta didik (bukan sampel). Dalam pengujian instrumen ini peneliti mengambil peserta didik (bukan sampel) dari kelas X Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura SMKN 5 Jember yang berjumlah 30. Untuk menguji instrumen, peneliti menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

a. Uji Validitas

Untuk menentukan apakah suatu kuesioner valid atau tidak, dilakukan uji validitas. Sebuah kuesioner dinyatakan valid apabila item – item pertanyaan yang terdapat di dalamnya mampu menggambarkan atau mengukur apa yang memang hendak diukur. Dengan kata lain, uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir pertanyaan dalam kuesioner benar-benar mengukur aspek yang ingin diteliti.

Kriteria dalam uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai *r-hitung* dengan *r-tabel*. Jika *r-hitung* lebih besar dari *r-tabel*, maka instrumen atau kuesioner dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila *r-hitung* lebih kecil dari *r-tabel*, maka instrumen tersebut tidak valid.⁴⁹

Peneliti ini menggunakan teknik korelasi *pearson* dengan *product moment*, di mana setiap skor item dikorelasikan dengan skor total. Jika nilai *r-hitung* lebih besar dari *r-tabel*, maka butir instrumen pernyataan dianggap valid. Rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:⁵⁰

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{hitung} = Koefisien korelasi

$\sum X$ = Jumlah Skor Butir Soal

$\sum Y$ = Jumlah Skor Total Soal

Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan menggunakan teknik *product moment* dengan berbantuan

⁴⁹ Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)* (Bogor: GUEPEDIA, 2021), 7–8.

⁵⁰ Sudirman et al, *Statistik Pendidikan* (Bandung: CV Media SAINS Indonesia, 2023), 40.

program *IBM SPSS Statistics 25 for Windows*, dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba
Variabel Motivasi Belajar

Butir Pernyataan	R-Tabel	R-Hitung	Keterangan
1	0,361	0,640	Valid
2	0,361	0,704	Valid
3	0,361	0,521	Valid
4	0,361	0,439	Valid
5	0,361	0,477	Valid
6	0,361	0,451	Valid
7	0,361	0,610	Valid
8	0,361	0,375	Valid
9	0,361	0,371	Valid
10	0,361	0,400	Valid
11	0,361	0,434	Valid
12	0,361	0,487	Valid
13	0,361	0,603	Valid
14	0,361	0,577	Valid
15	0,361	0,484	Valid
16	0,361	0,393	Valid

Hasil uji validitas instrumen uji coba variabel motivasi belajar pada Tabel 3.5 terdapat pada lampiran 13, dan berdasarkan perolehan data jawaban responden uji coba pada lampiran 12, dengan taraf signifikansi 0,05 yang diuji cobakan kepada 30 responden uji coba menunjukkan bahwa 16 butir pertanyaan dinyatakan valid karena nilai r-hitung lebih besar daripada r-tabel. Maka 16 butir pertanyaan yang telah dinyatakan valid setelah diuji coba tersebut digunakan dalam penelitian, untuk diberikan kepada responden yang dijadikan sampel penelitian yaitu peserta didik kelas X Agribisnis

Perbenihan Tanaman dan kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan.

b. Uji Reliabilitas

Kuesioner dianggap reliabel jika responden secara konsisten menjawab pertanyaan yang sama dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas digunakan untuk mengevaluasi kuesioner, yang berfungsi sebagai indikator variabel. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik pengujian *Cronbach's Alpha* dengan membandingkan nilai *Cronbach's Alpha* dengan taraf signifikan yang ditentukan. Sedangkan kriteria pengujian yaitu instrumen dianggap reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari taraf signifikan. Sebaliknya, instrumen dianggap tidak reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* kurang dari taraf signifikan. Taraf signifikan yang digunakan adalah 0,7.⁵¹

Uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:⁵²

$$R_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right]$$

⁵¹ Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)* (Bogor: GUEPEDIA, 2021), 17.

⁵² Gito Supriadi, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2021), 103.

Keterangan:

R_{11} = Koefisien reliabilitas

k = Banyaknya item

$\sum S_i$ = Jumlah varians skor tiap – tiap item

S_t = Varians total skor

Dalam penelitian ini uji reliabilitas dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistics 25 for Windows*, dan diperoleh hasil sebagai berikut:



Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.796	16

Gambar 3.2

**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba
Variabel Motivasi Belajar**

Merujuk pada gambar 3.2 hasil output dari *IBM SPSS Statistics 25 for Windows*, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* variabel motivasi belajar sebesar 0,796. Karena nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,07, maka sesuai dengan kriteria penentuan dalam uji reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa instrumen angket motivasi belajar reliabel.

D. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Sedangkan syarat analisis data sebelum dilakukan uji hipotesis yaitu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Penjelasan kedua pengujian tersebut sebagai berikut:

1. Analisis Prasyarat

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahuinya data penelitian berdistribusi normal atau tidak, dilakukan uji normalitas. Sebab, dalam statistik parametrik syarat mutlak yang harus terpenuhi yaitu data harus berdistribusi normal. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Shapiro Wilk* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 25 for Windows*. Peneliti menggunakan uji *Shapiro Wilk* karena jumlah sampel < 50 . Apabila nilai signifikansi kurang dari 0.05 maka data berdistribusi tidak normal, suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0.05.⁵³

b. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk membuktikan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat untuk

⁵³ Sudirman et al, *Statistik Pendidikan* (Bandung: CV Media SAINS Indonesia, 2023), 145 – 146.

analisis Anova dan *independent sample t test*. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene* berbantuan program *IBM SPSS Statistics 25 for Windows*. Kriteria pengujian sebagai berikut:⁵⁴

- 1) Jika nilai signifikansi (P-Value) < 0,05 maka varian data tidak homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi (P-Value) > 0,05 maka varian data homogen.

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis statistik uji parametrik dengan *Independent Sample T-Test*. Berikut penjelasannya:

a. *Independent Sample T-Test*

Independent Sample T-Test merupakan analisis uji hipotesis yang digunakan untuk menguji rata – rata dua kelompok data yang tidak saling berkaitan atau dari dua kelompok yang berbeda. Rumusnya sebagai berikut:⁵⁵

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

⁵⁴ Sudirman et al, *Statistik Pendidikan*, 153 – 165.

⁵⁵ Siti Hajaroh, dan Raehanah, *Statistika Pendidikan (Teori dan Praktik)* (Mataram: Sanabil, 2021), 143 – 144.

Keterangan:

\bar{X}_1 = Nilai rata – rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Rata – rata kelas kontrol

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelas kontrol

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas kontrol

Kriteria pengujian jika membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- 2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Sedangkan kriteria pengujian jika menggunakan nilai signifikansi sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. < 0,05, H_a diterima dan H_0 ditolak
- 2) Jika nilai Sig. > 0,05, H_a ditolak dan H_0 diterima

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember

Kegiatan penelitian ini berlokasi di SMKN 5 Jember atau yang terkenal dengan julukan Kaliber, sekolah menengah kejuruan dengan luas 80.000 m² yang terletak di Jalan Brawijaya No. 55, Kelurahan Jubung, Kecamatan Sukorambi, Kabupaten Jember, Jawa Timur.

SMKN 5 Jember awalnya dikenal dengan nama Sekolah Menengah Teknologi Pertanian (SMTP), sebuah institusi pendidikan kejuruan yang berfokus pada bidang pertanian. Sekolah ini diresmikan pada Senin, 14 Februari 1977 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia saat itu, Dr. Syarif Thayeb, dengan nama resmi Sekolah Menengah Teknologi (SMT) Pertanian Negeri Jember (1977–1997). Pada masa awal berdirinya, sekolah ini membuka dua program keahlian, yaitu Teknologi Peralatan Pertanian (TPP) dan Teknologi Hasil Pertanian (THP). Seiring dengan adanya perubahan kebijakan pemerintah mengenai penamaan sekolah kejuruan, nama institusi ini kemudian berubah menjadi SMKN 1 Sukorambi Jember pada tahun 1997 hingga 2012.

Berdasarkan Surat Keputusan Bupati Jember Nomor: 188.45/356/012/2012 yang diterbitkan pada 5 November 2012

mengenai penamaan lembaga satuan pendidikan di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Jember, nama SMKN 1 Sukorambi Jember resmi berubah menjadi SMKN 5 Jember, atau kini dikenal dengan singkatan Kaliber.⁵⁶

2. Identitas Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember

- a. Nama Resmi Sekolah: SMK Negeri 5 Jember
- b. Kode Registrasi (NSS): 581052404001
- c. NPSN: 20523760
- d. SK Pendirian:
Nomor SK: 0253/U/1977
Tanggal SK: 06 – 07 – 1977
- e. Program Keahlian: Analisis Pengujian Laboratorium, Teknik Komputer dan Jaringan, Desain Komunikasi Visual, Broadcasting dan Perfilman, Mekanisasi Pertanian, Agribisnis Tanaman Pangan dan Holtikultura, Agribisnis Tanaman Perkebunan, Agribisnis Perbenihan Tanaman, Agribisnis Ternak Unggas, Agribisnis Ternak Ruminansia, Agriteknologi Pengolahan Hasil Pertanian, Agribisnis Perikanan.
- f. Penetapan SMK Pusat Keunggulan: Melalui Proses Seleksi
- g. No. SK Penetapan: Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan dan Vokasi Kementrian dan Kebudayaan Nomor 22/D.O/2021

⁵⁶ SMKN 5 Jember, "Sejarah SMKN 5 Jember," 7 Mei 2025.

tentang Penetapan Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan Tahun 2021 Tahap I.

h. Alamat Lengkap Sekolah:

Jalan: Jl. Brawijaya 55 Jember RT/RW. 01/II

Desa/Kelurahan: Jubung

Kecamatan: Sukorambi

Kabupaten/Kota: Jember

Provinsi : Jawa Timur

Kode pos: 68151

i. Nomor Whatsapp: +62856-4900-1404

j. Email: smkn5jember@yahoo.co.id

k. Website: www.smkn5jember.sch.id⁵⁷

3. Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi

Mewujudkan lulusan Berprofil Pelajar Pancasila, peduli dan berbudaya lingkungan hidup yang unggul dalam berwirausaha, bekerja, dan pendidikan lanjutan.

b. Misi

1) Meningkatkan karakter siswa yang sesuai Profil Pelajar Pancasila

2) Meningkatkan ekosistem sekolah yang sehat dan menyenangkan

⁵⁷ SMKN 5 Jember, "Identitas SMKN 5 Jember," 7 Mei 2025.

- 3) Meningkatkan upaya pelestarian lingkungan hidup
- 4) Melakukan pencegahan kerusakan lingkungan hidup
- 5) Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional
- 6) Mengembangkan kurikulum yang berpihak pada siswa dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja
- 7) Menanamkan jiwa wirausaha dan melatih wirausaha berbasis *technosociopreneur*
- 8) Melatih siswa beradaptasi dalam budaya kerja di dunia kerja dan industri
- 9) Menjalin kemitraan dengan pemangku kepentingan, dunia kerja, dan industri
- 10) Menyiapkan siswa untuk menempuh pendidikan lanjutan di era global

c. Tujuan

- 1) Menghasilkan siswa yang berkarakter sesuai Profil Pelajar Pancasila
- 2) Meningkatkan mutu manajemen sekolah yang sesuai dengan standar nasional pendidikan
- 3) Meningkatkan mutu layanan pendidikan dengan menerapkan Gerakan Sekolah Menyenangkan
- 4) Melakukan pencegahan kerusakan lingkungan hidup

- 5) Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan teknologi dan berintegritas tinggi
- 6) Mengembangkan kurikulum operasional sekolah berbasis *project based learning* tersinkronisasi dengan dunia kerja dan industri
- 7) Menyiapkan fasilitas proses pembelajaran secara optimal berstandar dunia kerja dan industri
- 8) Menumbuhkan jiwa wirausaha peserta didik yang berbasis *technosociopreneur*
- 9) Meningkatkan kompetensi kewirausahaan peserta didik yang berbasis *technosociopreneur*
- 10) Meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya budaya kerja di dunia kerja dan industri
- 11) Membiasakan siswa untuk menerapkan budaya kerja di dunia kerja dan industri
- 12) Mengembangkan kerja sama yang luas dan bermakna dengan pemangku kepentingan, dunia kerja dan industri nasional dan internasional
- 13) Mengembangkan jiwa kompetisi peserta didik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era global.⁵⁸

⁵⁸ SMKN 5 Jember, "Visi, Misi, dan Tujuan SMKN 5 Jember," 7 Mei 2025.

B. Penyajian Data

Terdapat beberapa data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini, diantaranya yaitu proses pelaksanaan penelitian *quasi eksperimen*, hasil angket motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta hasil uji statistik deskriptif. Berikut penyajian data hasil penelitian:

1. Proses Pelaksanaan Penelitian *Quasi Eksperimen*

Penelitian ini dilakukan di SMKN 5 Jember pada tanggal 21 April – 6 Mei 2025. Sebelumnya peneliti menyerahkan surat izin penelitian terlebih dahulu dan menemui Bapak Abdul Khamid selaku guru PAI di SMKN 5 Jember untuk konsultasi dan validasi modul yang digunakan pada saat penelitian.

Peneliti mulai melakukan penelitian pada tanggal 21 April 2025 di kelas X Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura untuk melakukan uji coba instrumen penelitian yang berupa angket motivasi belajar PAI. Sebelum peneliti datang ke kelas tersebut, peneliti sudah meminta izin terlebih dahulu kepada Bapak Abdur Rahman selaku guru PAI di kelas tersebut, dan beliau mengizinkan serta menyarankan peneliti untuk masuk kelas di jam akhir pembelajarannya beliau yaitu pukul 13.30 WIB.

Tepat pada pukul 13.30 peneliti masuk ke dalam kelas X Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura yang diawali dengan perkenalan lalu pemberitahuan peneliti untuk melakukan penelitian

berupa uji instrumen penelitian pada kelas tersebut. Setelah itu, peneliti membagikan instrumen penelitian uji coba yang berupa angket motivasi belajar PAI. Setelah data hasil uji coba instrumen penelitian yang sudah diisi peserta didik terkumpul lalu peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 25 for Windows*, dan ditemukan bahwa instrumen penelitian yang didapatkan valid dan reliabel.

Pada tanggal 28 April 2025 peneliti melakukan penelitian di kelas eksperimen yaitu di kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman untuk mencari data awal dengan memberikan angket motivasi belajar PAI sebelum pembelajaran/sebelum diberi perlakuan dengan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*. Kemudian pada tanggal 29 April 2025 peneliti melakukan penelitian di kelas kontrol yaitu di kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan dengan memberikan angket motivasi belajar PAI sebelum pembelajaran. Minggu berikutnya pada tanggal 5 Mei 2025 peneliti melakukan penelitian kembali di kelas eksperimen (X Agribisnis Perbenihan Tanaman) untuk diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* pada materi *al – kulliyatu al- khamsah*, namun sebelum menggunakan media tersebut guru menjelaskan materi pembelajaran terlebih dahulu, sehingga media tersebut digunakan sebagai evaluasi akhir dalam pembelajaran. Setelah diberi perlakuan, untuk mengukur motivasi

belajar PAI sesudah pembelajaran, lalu peserta didik diberikan angket kembali untuk diisi.

Pada tanggal 6 Mei 2025 peneliti melakukan penelitian kembali pada kelas kontrol (X Agribisnis Tanaman Perkebunan) dengan diberikan model pembelajaran konvensional atau tidak menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* pada materi yang sama yaitu materi *al – kulliyatu al- khamsah*, lalu peserta didik diberikan angket kembali untuk diisi untuk mengukur motivasi belajar mereka sesudah pembelajaran.

Setelah data hasil angket motivasi belajar PAI sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terkumpul, kemudian dilakukan uji statistik deskriptif untuk membandingkan dan mengetahui nilai rata – rata motivasi belajar PAI sebelum dan sesudah pembelajaran antara kelas kontrol dan eksperimen. Lalu tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis, namun sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan uji analisis prasyarat data terlebih dahulu untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Analisis data pada penelitian ini menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics 22 for Windows*:

2. Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

Setelah angket di uji coba kevalidannya dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas dan ditemukan hasilnya valid dan reliabel, kemudian angket tersebut diberikan kepada peserta didik yang dijadikan

sampel penelitian yaitu peserta didik kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman sebagai kelas eksperimen dan kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan sebagai kelas kontrol. Data tabulasi perolehan angket motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen terdapat pada lampiran 16. Sedangkan butir – butir instrumen/ angket terdapat pada lampiran 7. Berikut penyajian data hasil angket motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen:

- a. Data Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Sebelum Pembelajaran.

Tabel 4.1
Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum Pembelajaran

Responden	Kelas Kontrol
1	71
2	68
3	67
4	63
5	66
6	63
7	61
8	59
9	54
10	60
11	73
12	70
13	59
14	61
15	65
16	70
17	62
18	66
19	64

Responden	Kelas Kontrol
20	61
21	73
22	53
23	47
24	71
25	67
26	53
27	54
28	63
29	54
30	68
31	62
32	54
33	64
34	65
Jumlah	2131

Tabel 4.2
Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Pembelajaran

Responden	Kelas Eksperimen
1	65
2	73
3	75
4	70
5	71
6	74
7	65
8	64
9	68
10	65
11	66
12	58
13	67
14	63
15	72

Responden	Kelas Eksperimen
16	64
17	64
18	75
19	61
20	76
21	72
22	55
23	67
24	65
25	71
26	77
27	69
28	66
29	64
30	74
31	74
32	70
Jumlah	2180

Hasil angket motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum pembelajaran disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Hasil Angket Motivasi Belajar
Kelas Kontrol Sebelum Pembelajaran

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat Setuju	68 – 80	8	23,53%
2.	Setuju	55 – 67	19	55,88%
3.	Ragu - Ragu	42 – 54	7	20,59%
4.	Tidak Setuju	29 – 41	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	16 – 28	-	-
Jumlah			34	100%

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Hasil Angket Motivasi Belajar
Kelas Eksperimen Sebelum Pembelajaran

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat Setuju	68 – 80	16	50%
2.	Setuju	55 – 67	16	50%
3.	Ragu - Ragu	42 – 54	-	-
4.	Tidak Setuju	29 – 41	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	16 – 28	-	-
Jumlah			32	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi motivasi belajar peserta didik sebelum pembelajaran pada tabel di atas, terlihat adanya perbedaan jumlah frekuensi nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Interval 68 – 80 (sangat setuju) pada kelas eksperimen mendapatkan 16 frekuensi lebih banyak daripada kelas kontrol yang hanya mendapatkan 8 frekuensi. Interval 55 – 67 (setuju) pada kelas eksperimen mendapatkan 16 frekuensi lebih sedikit daripada kelas kontrol yang mendapatkan 19 frekuensi. Interval 42 – 54 (ragu-ragu) pada kelas kontrol mendapat 7 frekuensi lebih banyak daripada kelas eksperimen yang tidak ada sama sekali atau 0 frekuensi.

b. Data Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
Sesudah Pembelajaran

Tabel 4.5
Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sesudah
Pembelajaran

Responden	Kelas Kontrol
1	70
2	61
3	64
4	59
5	70
6	69
7	64
8	60
9	67
10	63
11	67
12	69
13	64
14	64
15	63
16	58
17	63
18	60
19	64
20	55
21	73
22	55
23	61
24	68
25	63
26	63
27	58
28	63
29	58
30	64

Responden	Kelas Kontrol
31	57
32	61
33	66
34	56
Jumlah	2140

Tabel 4.6
Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sesudah Pembelajaran

Responden	Kelas Eksperimen
1	62
2	74
3	74
4	78
5	70
6	72
7	73
8	61
9	70
10	74
11	65
12	61
13	74
14	64
15	75
16	66
17	64
18	77
19	60
20	78
21	67
22	57
23	76
24	67
25	73
26	78
27	70

Responden	Kelas Eksperimen
28	67
29	73
30	69
31	74
32	71
Jumlah	2234

Hasil angket motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah pembelajaran disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Hasil Angket Motivasi Belajar
Kelas Kontrol Sesudah Pembelajaran

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat Setuju	68 – 80	6	17,65%
2.	Setuju	55 – 67	28	82,35%
3.	Ragu - Ragu	42 – 54	-	-
4.	Tidak Setuju	29 – 41	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	16 – 28	-	-
Jumlah			34	100%

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Hasil Angket Motivasi Belajar
Kelas Eksperimen Sesudah Pembelajaran

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat Setuju	68 – 80	20	62,5%
2.	Setuju	55 – 67	12	37,5%
3.	Ragu - Ragu	42 – 54	-	-
4.	Tidak Setuju	29 – 41	-	-
5.	Sangat Tidak Setuju	16 – 28	-	-
Jumlah			32	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi motivasi belajar peserta didik sesudah pembelajaran pada tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan frekuensi nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Interval 68 – 80 (sangat setuju) pada kelas eksperimen mendapatkan 20 frekuensi lebih banyak daripada kelas kontrol yang hanya mendapatkan 6 frekuensi. Interval 55 – 67 (setuju) pada kelas eksperimen mendapatkan 12 frekuensi lebih sedikit daripada kelas kontrol yang mendapatkan 28 frekuensi.

c. Perbandingan Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan uraian distribusi frekuensi data motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dapat dibandingkan kondisi motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Untuk mempermudah

melakukan perbandingan tersebut maka berikut ini disajikan tabel di bawah ini:

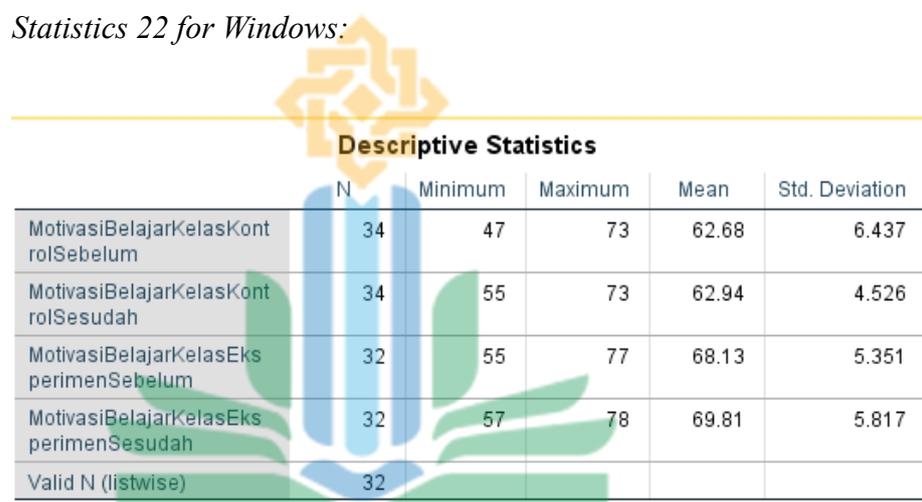
Tabel 4.9
Perbandingan Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Nilai Rerata Motivasi Belajar Sebelum Pembelajaran	Nilai Rerata Motivasi Belajar Sesudah Pembelajaran	Presentasi Kenaikan
Kontrol	62,6764	62,9412	0,42%
Eksperimen	68,125	69,8125	2,48%

Berdasarkan tabel di atas, nilai rerata motivasi belajar kelas eksperimen sesudah pembelajaran lebih tinggi dibandingkan sebelum pembelajaran yaitu $69,8125 > 68,125$, terjadi kenaikan sebesar 2,48% setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*. Sedangkan rerata motivasi belajar kelas kontrol sesudah pembelajaran dengan sebelum pembelajaran yaitu sebesar $62,9412 > 62,6764$, terjadi kenaikan hanya 0,42% tanpa menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*. Dari perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa, peningkatan motivasi belajar terbesar yaitu di kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media ular tangga berbasis *genially*.

3. Uji Statistik Deskriptif

Untuk memudahkan penyajian data maka, data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket motivasi belajar baik sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian dideskripsikan dengan menggunakan uji statistik deskriptif. Berikut hasil uji statistik deskriptif dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics 22 for Windows*:



Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MotivasiBelajarKelasKontrolSebelum	34	47	73	62.68	6.437
MotivasiBelajarKelasKontrolSesudah	34	55	73	62.94	4.526
MotivasiBelajarKelasEksperimenSebelum	32	55	77	68.13	5.351
MotivasiBelajarKelasEksperimenSesudah	32	57	78	69.81	5.817
Valid N (listwise)	32				

Gambar 4.1
Deskriptif Statistik

Hasil uji statistik deskriptif pada gambar 4.1 berdasarkan data jawaban responden di lampiran 16 yaitu diketahui bahwa hasil motivasi belajar sebelum pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sangat berbeda. Secara presentase nilai mean yang didapat kelas eksperimen sebesar 68.13 dengan nilai maksimum sebesar 77 dan nilai minimum 55. Sedangkan kelas kontrol nilai mean sebesar 62.68, nilai maksimum sebesar 73 dan nilai minimum sebesar 47.

Hasil motivasi belajar sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga memiliki nilai yang sangat berbeda nilai mean pada kelas eksperimen sebesar 69.81, nilai maksimum 78 dan minimum sebesar 57 sedangkan nilai mean kelas kelas kontrol sebesar 62.94, nilai maksimum sebesar 73 dan nilai minimum sebesar 55.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari kedua kelas tersebut nilai yang didapat berbeda, nilai motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* lebih meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol tanpa diberi perlakuan dengan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*.

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Analisis Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis data terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan homogenitas. Berikut penjelasannya:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Shapiro Wilk* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 25 for Windows*. Kriterianya apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai

signifikansi lebih dari 0,05, maka data dikategorikan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 25 for Windows*, diperoleh data sebagai berikut:

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Motivasi Belajar Kelas Kontrol (Sebelum)	.117	34	.200 [*]	.961	34	.254
	Motivasi Belajar Kelas Kontrol (Sesudah)	.143	34	.076	.972	34	.512
	Motivasi Belajar Kelas Eksperimen (Sebelum)	.095	32	.200 [*]	.963	32	.339
	Motivasi Belajar Kelas Eksperimen (Sesudah)	.146	32	.082	.947	32	.122

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.2
Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dengan *Shapiro Wilk* berbantuan *IBM SPSS Statistics 25 for Windows* pada gambar 4.2 di atas berdasarkan data jawaban responden di lampiran 16 yaitu diketahui bahwa nilai Sig. motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas kontrol adalah 0,254 dan 0,512 sedangkan nilai Sig. motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen adalah 0,339 dan 0,122. Karena semua nilai Sig. lebih dari 0,05, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas dengan *Shapiro Wilk* dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varians dilakukan menggunakan uji *Levene* dengan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 25 for Windows*. Kriteria yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi (P-Value) kurang dari 0,05, maka varians data dianggap tidak homogen, sedangkan jika nilai signifikansi (P-Value) lebih dari 0,05, maka varians data dinyatakan homogen. Diperoleh hasil pengolahan data sebagai berikut:

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MotivasiBelajar	Based on Mean	1.620	3	128	.188
	Based on Median	1.501	3	128	.218
	Based on Median and with adjusted df	1.501	3	119.006	.218
	Based on trimmed mean	1.525	3	128	.211

Gambar 4.3
Hasil Uji Homogenitas

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Hasil uji homogenitas dengan uji *Levene* berbantuan *IBM SPSS Statistics 25 for Windows* pada gambar 4.3 di atas berdasarkan data jawaban responden di lampiran 16 yaitu diketahui bahwa nilai Sig. 0,188. Karena $0,188 > 0,05$. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa varians data motivasi belajar sesudah pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen.

2. Uji Hipotesis

a. *Independent Sample T-Test*

Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan homogenitas diperoleh hasil bahwa data memenuhi syarat parametrik yaitu berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka setelah melalui dua uji prasyarat tersebut langkah berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis melalui analisis statistik parametrik menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 25 for Windows*. Hasil dari analisisnya sebagai berikut:

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
MotivasiBelajar	Equal variances assumed	3.501	.066	-5.374	64	.000	-6.871	1.279	-9.426	-4.317
	Equal variances not assumed			-5.334	58.537	.000	-6.871	1.288	-9.450	-4.293

Gambar 4.4
Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample T-Test*
Hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

- 1) Hipotesis Alternatif (H_a): Media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di SMKN 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.
- 2) Hipotesis Nihil (H_0): Media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di SMKN 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.

Kriteria yang digunakan untuk menarik kesimpulan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. $< 0,05$, H_a diterima dan H_0 ditolak
- 2) Jika nilai Sig. $> 0,05$, H_a ditolak dan H_0 diterima

Hasil uji hipotesis dengan uji *Independent Sample T-Test* berbantuan *IBM SPSS Statistics 25 for Windows* pada gambar 4.4 di atas berdasarkan data jawaban responden di lampiran 16 yaitu dapat diketahui bahwa nilai Sig. sebesar 0,000, karena $0,000 < 0,05$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di SMKN 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.

D. Pembahasan

Hasil dari angket motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dari kelas kontrol dan kelas eksperimen kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* berbantuan *IBM SPSS Statistics 25 for Windows*, dan diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000, karena $0,000 < 0,05$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama

Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di SMK Negeri 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.

Selain dari hasil analisis perhitungan statistika juga didukung dari hasil wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada perwakilan peserta didik kelas kontrol dan eksperimen.

Shofiatun, salah satu peserta didik dari kelas kontrol (X Agribisnis Tanaman Perkebunan) menjelaskan bahwa teman-temannya sering tertidur dan kurang memperhatikan saat pembelajaran PAI berlangsung. Hal ini disebabkan oleh aktivitas mereka yang padat sejak pagi, mengingat kelas mereka jurusan pertanian yang harus berangkat lebih awal ke sekolah untuk ke lahan terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan belajar di kelas. Setelah mengikuti pembelajaran di kelas pun, mereka masih harus kembali ke lahan hingga sore hari, sehingga membuat mereka sering kelelahan dan mengantuk di dalam kelas terutama pada saat pembelajaran PAI.⁵⁹

Ahmad Pandi, salah satu peserta didik dari kelas eksperimen (X Agribisnis Perbenihan Tanaman) juga menjelaskan bahwa kelas jurusan pertanian umumnya memang memulai aktivitas sekolah lebih awal dibandingkan jurusan lain, karena mereka harus ke lahan terlebih dahulu sebelum mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut membuat mereka sudah merasa lelah dan mengantuk saat pembelajaran dimulai. Namun, Pandi menyampaikan bahwa saat mengikuti pembelajaran PAI dengan

⁵⁹ Shofiatun, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 6 Mei 2025.

menggunakan media ular tangga berbasis *genially*, dirinya dan teman-temannya yang awalnya terlihat sudah kelelahan dan mudah mengantuk menjadi lebih bersemangat kembali dan tidak mengantuk, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil bermain, terlebih lagi adanya pemberian reward di akhir pembelajaran juga turut meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar mereka.⁶⁰

Sedangkan hasil observasi pada kelas eksperimen/kelas yang diberi perlakuan yaitu kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman didapatkan hasil bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* dapat memotivasi peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Hasil observasi dapat dilihat pada lembar observasi di lampiran 8.

Berdasarkan hasil analisis perhitungan statistika, hasil wawancara dan observasi, menunjukkan bahwa peserta didik yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti motivasi belajarnya lebih meningkat daripada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dea Sekar Ayu Febriani, dan Casnan, 2024, yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran

⁶⁰ Ahmad Pandi, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 5 Mei 2025.

Ular Tangga Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Bimbel Triwala Kuningan.” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain pra– eksperimen *one group pretest – posttest*. Dan pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan *software SPSS* versi 29 *for windows*, dan uji hipotesisnya menggunakan uji *paired samples t – test*. Hasil dari penelitian ini yaitu nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.001 < 0.05$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* dalam meningkatkan minat belajar siswa.⁶¹

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori motivasi Maslow yang menyatakan bahwa motivasi seseorang muncul ketika kebutuhan-kebutuhan dasarnya terpenuhi secara bertahap. Melalui media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* ini, peserta didik dapat merasakan kenyamanan dalam belajar (kebutuhan fisiologis), rasa aman dalam mengikuti proses pembelajaran, serta terciptanya interaksi sosial yang positif (kebutuhan sosial). Selain itu, keberhasilan dalam menyelesaikan tugas atau permainan juga menumbuhkan rasa percaya diri dan perasaan dihargai, dan aktivitas pembelajaran yang menarik dan menantang mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan potensi diri secara optimal (aktualisasi

⁶¹ Dea Sekar Ayu Febriani, dan Casnan, “Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Bimbel Triwala Kuningan,” *Journal of Mathematics Education Studies* 1, no. 1 (Agustus 2024): 17, <https://journal.firmanaresearchcenter.com/index.php/Ja-MES/article/view/5>.

diri). Dengan demikian, media ini mendukung pemenuhan seluruh tahapan kebutuhan Maslow yang secara signifikan berdampak pada peningkatan motivasi belajar.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan, bisa ditarik simpulan yaitu media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan motivasi belajar peserta didik pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti antara kelas eksperimen, yaitu kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* dengan kelas kontrol yang hanya pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially*. Perbedaan motivasi belajar tersebut dapat dilihat dari perbandingan rata – rata motivasi belajar sesudah pembelajaran. Rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol yaitu sebesar $69,8125 > 62,9412$.

Selain itu, juga didukung dengan hasil yang diperoleh dari hasil analisis uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* didapatkan bahwa nilai Sig. sebesar 0,000, karena $0,000 < 0,05$, artinya H_a diterima dan H_o ditolak, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber keilmuan untuk membantu meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 5 Jember, sekolah dapat memfasilitasi guru dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan pemanfaatan teknologi sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Bagi Guru

Sebaiknya guru lebih memanfaatkan penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih memotivasi peserta didik sehingga, tujuan pembelajaran mudah tercapai. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* ini.

3. Bagi Peserta Didik

Saat menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* ini peserta didik dianjurkan untuk bekerja sama dalam kelompok, terlibat aktif dalam menyampaikan pendapat, bertanya, dan berdiskusi agar tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk menyempurnakan penelitian – penelitian sebelumnya sebaiknya bisa menggunakan variabel lain selain motivasi belajar agar mengetahui lebih dalam lagi terkait efektivitas media pembelajaran ular tangga berbasis *genially* terhadap variabel lainnya. Namun, tetap harus memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Alia, Siti, Ragil Tri Oktaviani, dan Khoirul Wafa. “Pengembangan Game Edukatif Ular Tangga Berbasis *Genially* Materi Penerapan Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar di Kelas IV SDIT Al – Akbar Karanggayam.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 3 (September 2024): 552, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15374>.
- Amelia, Dahlia et al. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2023.
- Ananda, Rusydi, dan Fitri Hayati. *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Pusdikra MJ, 2020.
- Anwar, Ali. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*. Kediri: IAIT Press, 2009.
- Aturrohman, Uliyati. “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Ma’arif Bauh Gunung Sari.” Skripsi, IAIN Metro Lampung, 2023.
- Darma, Budi. *Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Bogor: GUEPEDIA, 2021.
- Dimiyati dan Moedjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 1999.
- Febriani, Dea Sekar Ayu, dan Casnan. “Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Bimbel Triwala Kuningan.” *Journal of Mathematics Education Studies* 1, no. 1 (Agustus 2024): 17, <https://journal.firmanaresearchcenter.com/index.php/JaMES/article/view/>.
- Hajaroh, Siti, dan Raehanah. *Statistika Pendidikan (Teori dan Praktik)*. Mataram: Sanabil, 2021.
- Hasan, Muhammad et al. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group, 2021.
- Herwati et al. *Motivasi dalam Pendidikan*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Hrp, Nurlina Ariani et al. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.
- Humaidi, Rif’an. *Media Pembelajaran Konsep dan Implementasi*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.
- Izzan, Ahmad, dan Neni Nuraeni. “Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur’an Surah Al-Baqarah Ayat 31.” *Jurnal MASAGI* 02, no. 01 (2023): 5, <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>.

- Kementrian Agama Republik Indonesia. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 16 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Pendidikan Agama Pada Sekolah.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2022.
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al – Qur’an. *Al – Qur’an dan Terjemahannya*. Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019.
- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
- Mesiono. *Efektivitas Manajemen Berbasis Madrasah/Sekolah*. Yogyakarta: PPMPI, 2018.
- Nuryadi et al. *Dasar – Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Nurzahira, Alya, dan Waliyul Maulana Siregar. “Pengembangan Media Pembelajaran *Genially* Berbasis Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota.” *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar 1*, no. 4 (Juni 2024): 2, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/article/view/59886/pdf>.
- Oemar, Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Putri, Tiara Salsabila. “Penggunaan Media Ular Tangga Berbasis Web Dalam Menulis Teks Iklan di MTS Soebono Mantofani Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024.” Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024.
- Ratniati, dan Rofiqoh Hasan Harahap. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan *Platform Genially* Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls di SMAN 1 Badar T.P 2021/2022.” *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA 07*, no. 01 (Juli 2022): 18, <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/download/1337/877/>.
- Rifda, Siti Muina Arfada. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Materi Sumber Energi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember.” Skripsi UIN KHAS Jember, 2024.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, dan Mohammad Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Raja Grafindo Persada, 2014.

- Sudirman et al. *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV Media SAINS Indonesia, 2023.
- Supriadi, Gito. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2021.
- Tawakal, Gazali, Muhaemin, dan Muhammad Ihsan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo." *Jurnal Pendidikan* 13, no. 1 (Mei 2024): 127, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/330/314>.
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Wadud, Ahmad Jauharul, dan Siti Lailiyah. "Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (Juni 2024): 500, <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>.
- Zamzami, Alza Nabil, dan Raharjo. "Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Semarang." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 3 (Juni 2024): 32, <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.294>.



LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

Nama : Linda Fitriyani
Nim : 212101010100
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji 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 dan 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.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 27 Mei 2025

Saya yang menyatakan,

Linda Fitriyani

NIM: 212101010100

Lampiran 2

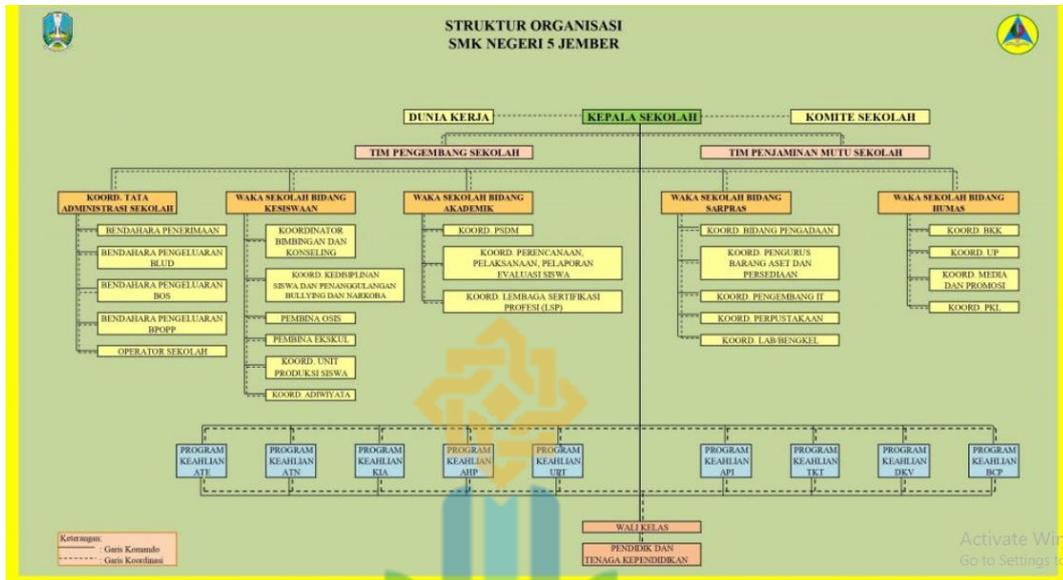
Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas X di SMK Negeri 5 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025	1. Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i>	1. Efektivitas penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i>	1. Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i> 2. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i> 3. Ketersediaan waktu dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i>	1. Primer: a. Hasil Kuesioner/angket motivasi belajar (sebelum dan sesudah pembelajaran) peserta didik kelas X SMK Negeri 5 Jember (yang menjadi sampel penelitian kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan dan X Agribisnis Perbenihan Tanaman)	1. Pendekatan penelitian Kuantitatif 2. Desain penelitian <i>Quasi Eksperiment (Nonequivalent Control Group Design)</i> . 3. Teknik pengambilan sampelnya dengan <i>Non Probability Sampling</i> jenis <i>Purposive Sampling</i>	1. Apakah media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i> efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Jember tahun pelajaran 2024/2025 ?

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
	2. Motivasi Belajar	1. Motivasi Intrinsik 2. Motivasi Ekstrinsik	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3. Adanya harapan dan cita – cita 1. Adanya penghargaan dalam belajar 2. Adanya kegiatan menarik dalam belajar 3. Adanya kondisi lingkungan belajar yang kondusif	b. Hasil Wawancara dengan Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X SMK Negeri 5 Jember 2. Sekunder: a. Dokumenter b. Kepustakaan (Jurnal, Buku, dan Penelitian Terdahulu)	4. Teknik Pengumpulan Data: a. Wawancara b. Kuesioner/ Angket c. Dokumentasi d. Observasi 5. Teknik Analisis Data: a. Uji Instrumen 1) Uji Validitas 2) Uji Reliabilitas b. Analisis Data: 1) Uji Prasyarat: Uji normalitas dan Uji Homogenitas 2) Uji Hipotesis: Uji Parametrik dengan <i>Independent Sample T-Test</i> .	

Lampiran 3

Struktur Organisasi SMK Negeri 5 Jember



Lampiran 4

Visi, Misi, dan Tujuan SMK Negeri 5 Jember

SMK NEGERI 5 Jember *Amazing*

Visi
Mewujudkan Lulusan Berprofil Pelajar Pancasila, peduli dan berbudaya lingkungan hidup yang unggul dalam berwirausaha, bekerja dan pendidikan lanjutan.

Misi

1. Meningkatkan karakter siswa yang sesuai Profil Pelajar Pancasila
2. Meningkatkan ekosistem sekolah yang sehat dan menyenangkan
3. Meningkatkan upaya pelestarian lingkungan hidup
4. Melakukan pencegahan kerusakan lingkungan hidup
5. Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional
6. Mengembangkan kurikulum yang berpihak pada siswa dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja
7. Menanamkan jiwa wirausaha dan melatih wirausaha berbasis technosociopreneur
8. Melatih siswa beradaptasi dalam budaya kerja di dunia kerja dan industri
9. Menjalin kemitraan dengan pemangku kepentingan, dunia kerja dan industri
10. Menyiapkan siswa untuk menempuh pendidikan lanjutan di era global

TUJUAN :

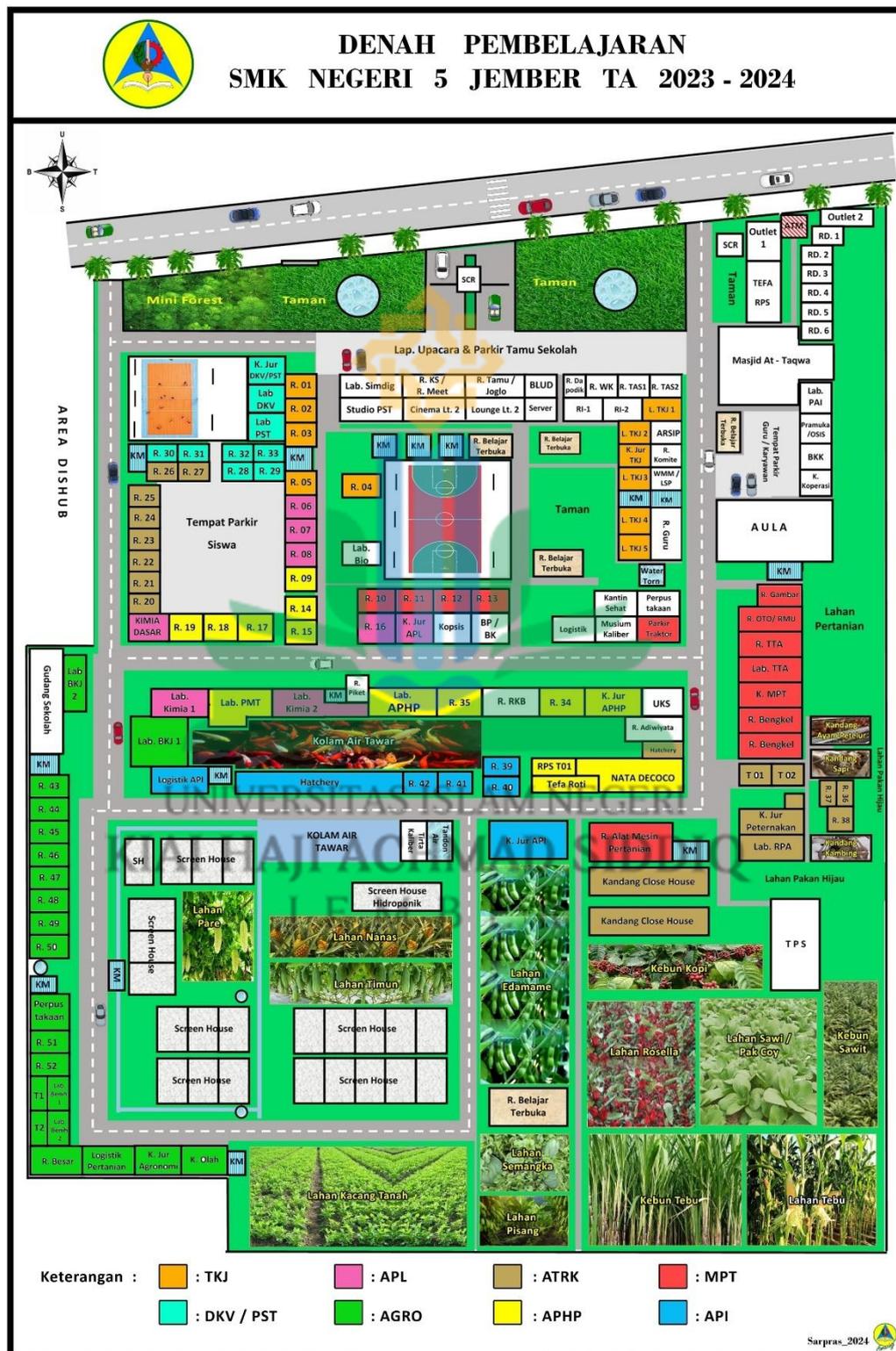
1. Menghasilkan siswa yang berkarakter sesuai profil Pelajar Pancasila
2. Meningkatkan mutu manajemen sekolah yang sesuai dengan standar nasional pendidikan
3. Meningkatkan mutu layanan pendidikan dengan menerapkan Gerakan Sekolah Menyenangkan
4. Meningkatkan upaya pelestarian lingkungan hidup
5. Melakukan pencegahan kerusakan lingkungan hidup
6. Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan teknologi dan berintegritas tinggi
7. Mengembangkan kurikulum operasional sekolah berbasis project based learning tersinkronisasi dengan dunia kerja dan industri
8. Menyiapkan fasilitas proses pembelajaran secara optimal berstandar dunia kerja dan industri
9. Menumbuhkan jiwa wirausaha peserta didik yang berbasis technosociopreneur
10. Meningkatkan kompetensi kewirausahaan peserta didik yang berbasis techno sociopreneur
11. Meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya budaya kerja di dunia kerja dan industri
12. Membiasakan siswa untuk menerapkan budaya kerja di dunia kerja dan industri
13. Mengembangkan kerja sama yang luas dan bermakna dengan pemangku kepentingan, dunia kerja dan industri nasional dan internasional
14. Mengembangkan jiwa kompetesi peserta didik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era global

TARGET

1. Meluluskan 100% peserta didik yang berkarakter sesuai dengan dimensi profil Pelajar Pancasila
2. Sebanyak 20% lulusan sebagai wirausaha, 65% terserap di dunia kerja dan 15% diterima di Perguruan Tinggi
3. Menjadi SMK unggul dalam penguatan pendidikan karakter berbasis Project Based Learning
4. Menjadi sekolah Adiwiyata pada tahun 2023
5. Memberikan kepuasan 100% kepada pelanggan dengan layanan yang baik dan profesional
6. Bekerjasama di bidang pendidikan dengan 5 negara
7. Terpenuhi 100% sarana dan prasarana berstandar industri

Lampiran 5

Denah Pembelajaran SMK Negeri 5 Jember



Lampiran 6

Kisi – Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Butir
Motivasi Belajar	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	a. Aktif dalam belajar	1
		b. Ulet dalam mengerjakan tugas	2
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	c. Rasa ingin tahu yang tinggi	3, 4
		d. Mencatat pelajaran dalam proses pembelajaran	5
	3. Adanya harapan dan cita – cita	c. Menunjukkan belajar dengan giat untuk mendapatkan nilai yang bagus	6
		d. Tekun dalam belajar	7, 8
	4. Adanya penghargaan dalam belajar	c. Menerima pujian dan penghargaan (reward) dengan senang hati	9, 10
		d. Kepuasan atas hasil belajar	11
	5. Adanya kegiatan menarik dalam belajar	c. Tertarik dengan proses pembelajaran	12
		d. Keterlibatan Peserta Didik	13
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	c. Interaksi positif peserta didik dengan guru dan teman	14, 15
		d. Suasana tempat belajar yang menyenangkan	16

Lampiran 7

Instrumen Penelitian (Angket Motivasi Belajar)

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian angket:

1. Berikan tanda (✓) pada kolom pilihan jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda mengenai pernyataan tersebut.
2. Tidak ada jawaban yang bernilai benar atau salah, tetapi yang ada merupakan pendapat atau kondisi yang Anda rasakan.

Keterangan Jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu – Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya selalu aktif bertanya pada guru ketika saya tidak faham terhadap materi PAI					
2	Apabila saya menemukan soal PAI yang sulit, maka saya akan selalu berusaha menemukan jawabannya.					
3	Saya belajar materi PAI terlebih dahulu sebelum pembelajaran tentang materi tersebut berlangsung.					
4	Saya memanfaatkan sumber belajar lain seperti: Al – Qur'an, buku di perpustakaan, dan perangkat elektronik untuk mencari tambahan referensi tentang materi PAI.					

5	Saya selalu mencatat materi PAI yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran					
6	Saya belajar PAI dengan giat untuk mendapatkan nilai yang bagus					
7	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh – sungguh supaya dapat memahami materi PAI.					
8	Saya belajar PAI dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan					
9	Saya senang ketika guru memberikan pujian atas keberhasilan saya dalam menyelesaikan soal PAI					
10	Adanya reward (nilai tambahan) dari guru pada pembelajaran PAI membuat saya senang dan lebih semangat dalam belajar					
11	Saya merasa puas ketika saya mendapatkan hasil belajar PAI yang bagus					
12	Saya merasa tertarik dengan cara guru dalam menyampaikan materi PAI					
13	Pembelajaran PAI di kelas saya menarik sehingga memberikan saya kesempatan untuk terlibat aktif di dalamnya					
14	Pada saat pembelajaran PAI saya suka berdiskusi dengan guru tentang materi PAI tersebut					
15	Saya suka mengerjakan soal PAI dengan berdiskusi bersama teman					
16	Suasana kelas saya selalu menyenangkan ketika pembelajaran PAI					

Lampiran 8

Lembar Observasi

Lembar Observasi

Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially*
di Kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman SMK Negeri 5 Jember

No.	Indikator	Kategori Indikator	Skor				Alasan
			1	2	3	4	
1	Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i>	1. Kemudahan dalam mengakses			✓		agak sulit bagi yg baru
		2. Mudah diperoleh dengan biaya yang terjangkau			✓		semua laptop & PC bisa
		3. Sesuai dengan materi pelajaran			✓		isi bisa diarahkan.
		4. Ilustrasi, gambar, atau video yang disajikan mendukung pemahaman terhadap materi			✓		Perlihatkan icon mudah dipahami.
2	Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i>	1. Memotivasi siswa			✓		tidak ada yg mengantuk
		2. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan,			✓		semua bisa bergembira.

		dapat meminimalisir rasa bosan yang terjadi pada peserta didik				✓ antusiasnya siswa dalam belajar.
		3. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif				✓ semua ingin berpartisipasi
		4. Membantu memahami materi				✓ pemahaman jadi mudah
		5. Membuat siswa menyukai mata pelajaran PAI				✓ ketertarikan yang besar
3	Ketersediaan waktu dalam penggunaannya	1. Durasi penggunaan sesuai dengan waktu yang tersedia				✓ telah ada bisa menggunakan waktu yang tersedia
		2. Dapat digunakan secara efisien				✓ karena simpel
		3. Dapat digunakan kapan saja dan dimana saja				✓ karena menggunakan laptop atau CPU atau HP

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQI
JEMBER

Keterangan:

1. Tidak Baik
2. Kurang Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

Pedoman Penskoran

$$= \frac{\text{jumlah skor setiap indikator}}{\text{jumlah semua pernyataan indikator}} \times 25$$

$$= \frac{47}{12} \times 25$$

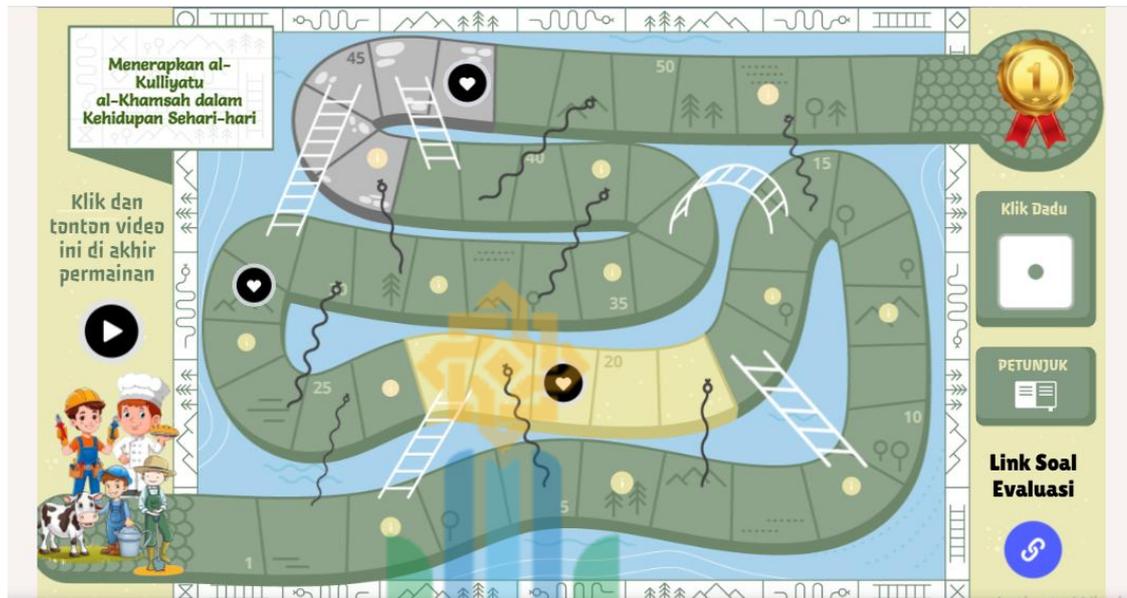
$$= 97.91$$

Jember, 5 Mei 2025

Observer

 (Abdul Khamid)

Lampiran 9

Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially*

Link Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially*:
<https://view.genially.com/67d8468ef722a41b3ebd0352/interactive-content-game-ular-tangga-genially>

Atau bisa scan barcode dibawah ini:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 10

Surat Permohonan Menjadi Ahli Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH 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-3078/In.20/3.a/PP.009/03/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 212101010100
 Nama : LINDA FITRIYANI
 Semester : Semester Delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Genially dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas X di SMK Negeri 5 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Maret 2025

Di,
 Dekan,

Maka Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 11

Hasil Validasi Ahli

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian: Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas X di SMK Negeri 5 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

Nama Validator:

A. Petunjuk

1. Peneliti memohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari penilaian aspek, penilaian umum, dan saran – saran untuk merevisi instrumen penelitian yang telah disusun.
2. Pada penilaian aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
3. Pada penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari nilai/angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Pada saran – saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang disediakan.

B. Penilaian Aspek

No.	Aspek yang Dinilai	Validasi			
		1	2	3	4
1	Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i> 1) Kemudahan dalam mengakses 2) Mudah diperoleh dengan biaya yang terjangkau 3) Sesuai dengan materi pelajaran 4) Ilustrasi, gambar, atau video yang disajikan mendukung pemahaman terhadap materi		✓	✓ ✓ ✓	
2	Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>Genially</i> 1) Memotivasi siswa 2) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat meminimalisir rasa bosan yang terjadi pada peserta didik 3) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif				✓ ✓ ✓

	4) Membantu memahami materi 5) Membuat siswa menyukai mata pelajaran PAI				✓ ✓
3	Ketersediaan waktu dalam penggunaannya 1) Durasi penggunaan sesuai dengan waktu yang tersedia 2) Dapat digunakan secara efisien 3) Dapat digunakan kapan saja dan dimana saja		✓	✓ ✓	

C. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum
(Mohon dilingkari angka di bawah ini sesuai penilaian Bapak/Ibu)

a. Media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i> : 1. Tidak Baik 2. Kurang Baik 3. Baik 4. Sangat Baik	b. Media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i> : 1. Belum dapat digunakan 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi 4. Dapat digunakan tanpa revisi
--	--

D. Komentar dan Saran Perbaikan

- Perlu ada petunjuk teknologi penggunaan media (step by step).
 - Perlu detail, detail terkait waktu bermain (diketahui).
 - Perlu ditambahkan evaluasi dan media.
 - Perlu di rencanakan, apabila pembelajaran menggunakan media ini tanpa guru, maka harus jelas petunjuknya.
 - Diperluas lagi isi karakater dan media.
 Jember, 14 April 2025

Validator

[Signature]
 Dr. Dan Puspitarini, SS, MR

LEMBAR VALIDASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Satuan Pendidikan : SMK
Mata Pelajaran : PAI dan BP

Kelas: X
Semester : Genap

Judul Penelitian: Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas X di SMK Negeri 5 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

Nama Validator:

Petunjuk:

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia
2. Jika ada yang perlu dikomentari, tuliskan pada lembar komentar, saran, atau langsung pada naskah

No.	Elemen yang divalidasi	Kategori			
		1	2	3	4
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil				✓
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar				✓
3	Adanya harapan dan cita – cita masa depan				✓
4	Adanya penghargaan dalam belajar				✓
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar				✓
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif				✓

Kesimpulan:

Sudah memadai untuk digunakan

Saran:

lebih teliti dalam penulisan.

Untuk kesimpulan mohon diisi:

LD : Layak Digunakan

LDP : Layak Digunakan dengan Perubahan

TLD : Tidak Layak Digunakan

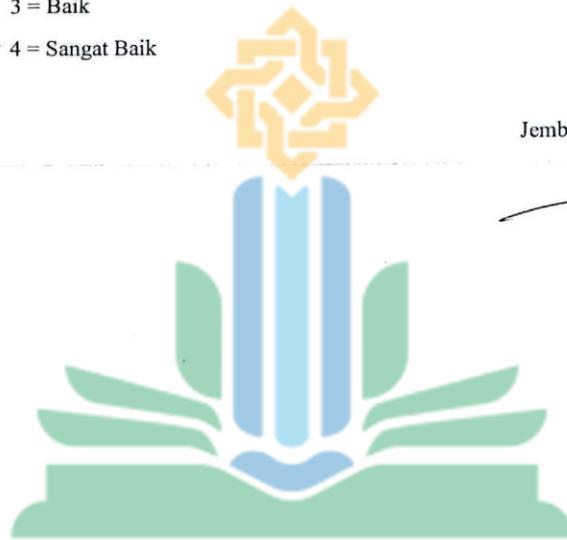
Kategori:

1 = Tidak Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik



Jember, 17 - 4 - 2025

Validator

Dari Hermaun

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12

Data Tabulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Responden Uji Coba

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL
1	3	3	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	3	66
2	3	3	3	3	5	5	4	5	3	4	5	3	3	3	4	4	60
3	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	69
4	5	4	3	2	4	5	4	5	5	5	5	4	5	2	3	4	65
5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	76
6	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	3	4	5	63
7	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	59
8	3	3	3	3	5	5	4	4	5	5	4	4	4	3	5	4	64
9	4	5	3	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	3	70
10	5	5	3	2	4	4	4	5	3	5	5	4	4	3	3	4	63
11	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	74
12	3	3	3	3	5	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	4	63
13	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	5	5	67
14	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	54
15	3	4	2	2	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	5	4	62
16	3	4	2	2	4	3	5	5	4	4	4	2	2	2	3	4	53
17	4	4	3	3	5	3	4	5	5	3	5	4	4	3	4	4	63
18	2	2	2	3	2	4	4	5	4	4	3	5	3	3	2	3	51
19	5	5	3	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	5	5	72

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL
20	4	4	3	4	2	5	4	5	5	5	5	4	4	3	4	5	66
21	3	3	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	60
22	4	5	3	3	4	5	5	4	5	4	5	5	4	3	4	5	68
23	4	4	2	3	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	68
24	4	3	4	3	2	4	3	3	5	4	3	4	3	3	4	4	56
25	3	3	3	3	5	3	4	4	3	5	5	4	4	3	5	4	61
26	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	72
27	4	5	4	4	5	5	5	5	4	3	5	3	3	4	5	3	67
28	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	2	65
29	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	70
30	5	4	3	2	4	5	4	5	5	5	5	4	5	2	3	4	65



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13

Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar

Correlations																		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL	
P1	Pearson Correlation	1	.645**	.286	-.096	.329	.281	.288	.274	.178	.257	.489**	.336	.393*	.066	.026	.372*	.640**
	Sig. (2-tailed)		.000	.125	.612	.076	.133	.122	.142	.347	.171	.006	.069	.032	.728	.891	.043	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P2	Pearson Correlation	.645**	1	.365*	.297	.338	.216	.503**	.318	.034	.101	.372*	.158	.263	.433*	.196	.299	.704**
	Sig. (2-tailed)	.000		.047	.111	.068	.251	.005	.086	.860	.594	.043	.403	.160	.017	.298	.108	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P3	Pearson Correlation	.286	.365*	1	.583**	.064	.158	.101	-.016	.220	.326	.101	.023	.267	.472**	.280	-.077	.521**
	Sig. (2-tailed)	.125	.047		.001	.735	.405	.595	.933	.242	.079	.595	.906	.154	.008	.134	.687	.003

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P4	Pearson Correlation	-.096	.297	.583**	1	-.062	.046	.140	.122	.112	.022	-.110	.091	.330	.629**	.332	-.068	.439*
	Sig. (2-tailed)	.612	.111	.001		.743	.811	.462	.521	.555	.906	.562	.631	.075	.000	.073	.721	.015
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P5	Pearson Correlation	.329	.338	.064	-.062	1	-.032	.370*	.234	-.030	.025	.487**	.043	.142	.193	.459*	.090	.477**
	Sig. (2-tailed)	.076	.068	.735	.743		.868	.044	.214	.877	.897	.006	.823	.455	.307	.011	.637	.008
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P6	Pearson Correlation	.281	.216	.158	.046	-.032	1	.382*	.129	.174	.229	.133	.247	.241	.101	.129	.354	.451*
	Sig. (2-tailed)	.133	.251	.405	.811	.868		.037	.498	.359	.224	.484	.187	.200	.595	.496	.055	.012
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P7	Pearson Correlation	.288	.503**	.101	.140	.370*	.382*	1	.407*	.144	.110	.179	.195	.046	.414*	.295	.391*	.610**
	Sig. (2-tailed)	.122	.005	.595	.462	.044	.037		.026	.447	.561	.343	.301	.808	.023	.113	.033	.000

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P8	Pearson Correlation	.274	.318	-.016	.122	.234	.129	.407*	1	.003	.076	.407*	.021	.273	.156	-.170	.028	.375*
	Sig. (2-tailed)	.142	.086	.933	.521	.214	.498	.026		.989	.690	.026	.912	.144	.411	.370	.883	.041
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P9	Pearson Correlation	.178	.034	.220	.112	-.030	.174	.144	.003	1	.161	-.002	.387*	.273	.165	.123	.035	.371*
	Sig. (2-tailed)	.347	.860	.242	.555	.877	.359	.447	.989		.396	.990	.035	.144	.382	.516	.853	.044
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P10	Pearson Correlation	.257	.101	.326	.022	.025	.229	.110	.076	.161	1	.110	.271	.401*	.084	.058	.175	.400*
	Sig. (2-tailed)	.171	.594	.079	.906	.897	.224	.561	.690	.396		.561	.147	.028	.659	.761	.356	.028
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P11	Pearson Correlation	.489**	.372*	.101	-.110	.487**	.133	.179	.407*	-.002	.110	1	.124	.340	-.141	.083	.044	.434*
	Sig. (2-tailed)	.006	.043	.595	.562	.006	.484	.343	.026	.990	.561		.514	.066	.457	.664	.818	.017

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P12	Pearson Correlation	.336	.158	.023	.091	.043	.247	.195	.021	.387*	.271	.124	1	.463**	.203	.019	.275	.487**
	Sig. (2-tailed)	.069	.403	.906	.631	.823	.187	.301	.912	.035	.147	.514		.010	.282	.923	.141	.006
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P13	Pearson Correlation	.393*	.263	.267	.330	.142	.241	.046	.273	.273	.401*	.340	.463**	1	.147	.104	.165	.603**
	Sig. (2-tailed)	.032	.160	.154	.075	.455	.200	.808	.144	.144	.028	.066	.010		.439	.583	.382	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P14	Pearson Correlation	.066	.433*	.472**	.629**	.193	.101	.414*	.156	.165	.084	-.141	.203	.147	1	.602**	-.072	.577**
	Sig. (2-tailed)	.728	.017	.008	.000	.307	.595	.023	.411	.382	.659	.457	.282	.439		.000	.705	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P15	Pearson Correlation	.026	.196	.280	.332	.459*	.129	.295	-.170	.123	.058	.083	.019	.104	.602**	1	.099	.484**
	Sig. (2-tailed)	.891	.298	.134	.073	.011	.496	.113	.370	.516	.761	.664	.923	.583	.000		.604	.007

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P16	Pearson Correlation	.372*	.299	-.077	-.068	.090	.354	.391*	.028	.035	.175	.044	.275	.165	-.072	.099	1	.393*
	Sig. (2-tailed)	.043	.108	.687	.721	.637	.055	.033	.883	.853	.356	.818	.141	.382	.705	.604		.031
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.640**	.704**	.521**	.439*	.477**	.451*	.610**	.375*	.371*	.400*	.434*	.487**	.603**	.577**	.484**	.393*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.003	.015	.008	.012	.000	.041	.044	.028	.017	.006	.000	.001	.007	.031	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 14

Panduan Nilai R Tabel *Product Moment*

n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	10	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	12	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	15	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	17	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	20	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	30	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	40	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	50	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	60	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 15

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.796	16



Lampiran 16 Jawaban Responden

Data Tabulasi Perolehan Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum Pembelajaran

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL
1	5	4	4	4	3	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	71
2	3	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	68
3	3	4	3	5	3	5	4	5	5	5	5	4	4	3	5	4	67
4	4	5	3	4	3	4	4	4	3	5	4	5	4	3	4	4	63
5	3	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	4	4	3	4	4	66
6	4	5	4	4	5	3	3	3	5	5	5	3	3	3	5	3	63
7	3	4	3	4	3	4	4	3	5	4	5	4	4	3	4	4	61
8	5	4	2	2	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	3	3	59
9	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	54
10	3	5	3	3	4	5	4	5	2	3	4	5	3	2	5	4	60
11	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	73
12	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	5	4	70
13	3	4	2	3	2	3	4	4	3	5	5	5	4	3	5	4	59
14	3	3	3	4	3	5	5	5	5	5	5	4	3	2	3	3	61
15	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	3	3	65
16	3	5	3	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	3	5	4	70
17	3	4	2	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3	3	5	3	62
18	3	5	4	3	4	4	5	4	5	5	5	4	4	3	4	4	66
19	3	4	2	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	3	4	4	64
20	5	4	3	3	5	5	5	3	1	2	4	3	5	3	5	5	61

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL
21	5	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	73
22	3	3	2	3	2	4	4	4	5	5	5	3	3	2	2	3	53
23	2	3	2	3	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	2	47
24	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	71
25	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	3	3	5	4	67
26	3	3	2	3	2	4	4	4	5	4	4	3	3	3	3	3	53
27	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	54
28	3	4	2	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3	3	5	4	63
29	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	54
30	5	4	4	4	3	5	4	4	5	5	5	4	4	3	5	4	68
31	3	5	3	3	3	5	4	5	3	4	4	4	3	3	5	5	62
32	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	54
33	3	4	3	5	3	5	5	5	4	4	5	4	3	4	4	3	64
34	3	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	3	3	5	4	65

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Data Tabulasi Perolehan Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sesudah Pembelajaran

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL
1	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	3	3	5	70
2	3	4	3	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	3	4	3	61
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	59
5	4	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	70
6	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	69
7	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	64
8	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	60
9	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	67
10	4	4	4	4	3	4	4	5	4	3	4	5	3	3	5	4	63
11	2	4	3	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	67
12	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	69
13	4	4	3	4	2	5	4	5	5	4	5	5	4	3	5	2	64
14	4	4	3	4	3	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	3	64
15	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	5	3	3	4	4	3	63
16	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	58
17	4	4	3	4	2	5	4	5	4	4	5	5	4	3	5	2	63
18	3	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	3	3	4	60
19	3	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	64
20	2	3	2	3	3	5	5	3	4	4	4	4	3	3	4	3	55
21	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	73
22	3	3	2	3	2	4	4	4	5	5	5	3	3	3	3	3	55

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL
23	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	61
24	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	68
25	3	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	63
26	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	3	3	3	3	3	63
27	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	58
28	4	4	3	4	2	5	4	5	4	4	5	5	4	3	5	2	63
29	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	58
30	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	3	4	3	3	3	64
31	2	4	2	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	2	57
32	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	61
33	3	4	3	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	66
34	3	4	5	3	3	4	3	3	3	4	5	3	4	3	3	3	56

Data Tabulasi Perolehan Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Pembelajaran

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL
1	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	65
2	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	73
3	4	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
4	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	70
5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	71
6	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	74
7	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	65
8	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5	4	3	3	4	3	64
9	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	68
10	3	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	65
11	5	5	3	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	66
12	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	58
13	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4	3	67
14	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	63
15	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	5	4	72
16	3	5	3	5	5	5	4	4	5	3	4	3	4	4	3	4	64
17	4	5	4	4	3	5	4	4	3	5	4	4	3	4	3	5	64
18	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	75
19	4	5	3	5	5	2	5	2	2	3	5	5	4	3	4	4	61
20	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	76
21	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	72

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL
22	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	55
23	3	4	3	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	67
24	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	65
25	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	71
26	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	77
27	4	4	4	4	5	5	5	5	3	4	5	4	4	4	5	4	69
28	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	66
29	4	4	2	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	64
30	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	74
31	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	74
32	4	5	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	70

Data Tabulasi Perolehan Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sesudah Pembelajaran

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL
1	4	4	4	3	3	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	5	62
2	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	74
3	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	74
4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	78
5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	70
6	5	5	2	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	72
7	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	73
8	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	61
9	5	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	70
10	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	74
11	4	3	5	3	3	5	4	5	5	3	5	4	5	3	3	5	65
12	3	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3	3	2	4	61
13	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	74
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
15	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	75
16	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	4	5	3	3	4	4	66
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
18	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	77
19	4	5	5	5	5	2	4	3	2	2	4	4	3	4	3	5	60
20	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	78
21	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	67
22	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	57

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL
23	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	76
24	5	4	3	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	67
25	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	73
26	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	78
27	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	70
28	4	4	3	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	67
29	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	73
30	5	4	3	3	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	69
31	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	74
32	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	71



Lampiran 17

Uji Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MotivasiBelajarKelasKontrolSebelum	34	47	73	62.68	6.437
MotivasiBelajarKelasKontrolSesudah	34	55	73	62.94	4.526
MotivasiBelajarKelasEksperimenSebelum	32	55	77	68.13	5.351
MotivasiBelajarKelasEksperimenSesudah	32	57	78	69.81	5.817
Valid N (listwise)	32				

Lampiran 18

Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Motivasi Belajar Kelas Kontrol (Sebelum)	.117	34	.200*	.961	34	.254
	Motivasi Belajar Kelas Kontrol (Sesudah)	.143	34	.076	.972	34	.512
	Motivasi Belajar Kelas Eksperimen (Sebelum)	.095	32	.200*	.963	32	.339
	Motivasi Belajar Kelas Eksperimen (Sesudah)	.146	32	.082	.947	32	.122

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 19

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MotivasiBelajar	Based on Mean	1.620	3	128	.188
	Based on Median	1.501	3	128	.218
	Based on Median and with adjusted df	1.501	3	119.006	.218
	Based on trimmed mean	1.525	3	128	.211



Lampiran 20

Uji Hipotesis

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
MotivasiBelajar	Equal variances assumed	3.501	.066	-5.374	64	.000	-6.871	1.279	-9.426	-4.317	
	Equal variances not assumed			-5.334	58.537	.000	-6.871	1.288	-9.450	-4.293	

Activate Windows



Lampiran 21

Daftar Peserta Didik Kelas Eksperimen (X Agribisnis Perbenihan Tanaman)

No.	Nama Lengkap
1	ADELIA PUTRI
2	AHMAD PANDI PRASETYO
3	AHMAD ZIKO MW
4	ALDO SANDI PRATAMA
5	ALTAMIS ESHAN HIDAYATULLAH
6	AMIRUL AKBAR
7	ARDIAN RAMADANI
8	ATHALLAH BELVA WISESA
9	DIMAS BAGUS PRASETYO
10	DWI AMELIA FH
11	GADHI FAEZA ZACKY
12	HASBY IBNU MUFID
13	MOCHAMMAD FARHAN ALFACHREZY
14	MOH DAVA EKA SAPUTRA
15	MOH SAHRIL AGASY
16	MOH.ANVI UDIN NURCAHYO
17	MUHAMMAD ABIL MAULANA
18	MUHAMMAD AINUL
19	MUHAMMAD BARUNA BHADRA ATAURRAHMAN
20	MUHAMMAD HARIST
21	MUHAMMAD NAJWAN SYAHRUL RAMADHAN
22	MUHAMMAD OKTA DWI FITRIYANTO
23	MUHAMMAD ZAKI
24	NAILATUL MUNAWAROH
25	NOVA SEPTI RAMADHANI
26	NOVIANTO PUTRA FIRMANSYAH
27	NUR KHOFIFAH
28	R MOCH DAVID IRHAM F
29	RAMZY AFSAR NAFIS
30	RANDI ERLAMBANG
31	WAHYU RIZKY DWI SUBAKTI
32	ZAHRAN EKA PUTRA RAMADHAN

Daftar Peserta Didik Kelas Kontrol X (Agribisnis Tanaman Perkebunan)

No.	Nama Lengkap
1	A M BINTANG FIRDAUS
2	AHMAD GALIH ALFATONI
3	AHMAD REVAN ARDIANSYAH
4	AHMAD RIKO FANDALAS
5	ARIEL MAULANA IBRAHIM
6	AULIA KUNI MASRUROH
7	AZZAMY GANESHA SYELLABASKI
8	BAGUS ADI WINATA
9	BAHTIAR AYUBI
10	BAMBANG PRAMONO
11	DEWI ICA NUR AULIYA
12	DHEANDA ALHEA PUTRI PRATAMA
13	FAJAR RAMADHAN
14	FANELIA DWI AGUSTIN
15	FARLEN CEKO ACHMAD
16	FIRMAN HIDAYAT
17	GABRIEL FANA ZILJIAN GUNAWAN
18	KRISNA ADITIA
19	M ALFIANSYAH
20	M FAREL AGUSTIAN PRATAMA
21	MEYDINA BULGIS
22	MOCH TAUFIQ KURROHMAN
23	MOHAMAD HAMDANI
24	MUHAMAD RHEZA RADITYA SETYAWAN
25	MUHAMMAD ABI ABDUL SALAM
26	MUHAMMAD ALVIN KABIRU SAHID
27	MUHAMMAD FAJRI
28	MUHAMMAD ROIFA
29	MUHAMMAD UMAR ALFARUQ
30	RENDI NUR RAHMAN
31	RENO DWIKI BAHTIAR
32	RIFKY MIFTAHUL FAUZI
33	SOFIATUN
34	WILDAN FACHRY MAULANA

Lampiran 22

Modul Ajar Penelitian Kelas Kontrol**Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP)****A. Informasi Umum**

Kode Modul	PAI.E.X.2
Penyusun/Tahun	Linda Fitriyani/2025
Kelas/Fase Capaian	X ATP/Fase E
Elemen/Topik	Fikih/Menerapkan <i>al-Kulliyatu al-Khamsah</i> dalam Kehidupan Sehari-hari
Alokasi Waktu	135 menit x 2 (2 pekan)
Pertemuan Ke-	1-2
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Berkhebinekaan Global, Bergotong Royong.
Sarana Prasarana	LCD, Proyektor, Papan Tulis
Target Peserta Didik	Regular/Tipikal
Model/Metode Pembelajaran	Langsung/Ceramah
Mode Pembelajaran	Tatap Muka

B. Komponen Inti

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menganalisis pengertian al-kulliyatu al-khamsah
2. Peserta didik dapat menganalisis macam-macam al-kulliyatu al-khamsah
3. Peserta didik dapat menganalisis penerapan al-kulliyatu al-khamsah

Kompetensi Awal

1. Peserta didik sudah mengetahui macam – macam hukum islam

Pertanyaan Pemantik

1. Apa yang kalian ketahui tentang al-kulliyatu al-khamsah, dan ada berapa macamnya ?
2. Tahukah kamu apa yang akan terjadi jika kita tidak mempunyai prinsip dasar hukum islam ?
3. Bagaimana cara menerapkan al-kulliyatu al-khamsah dalam kehidupan sehari – hari ?

Persiapan Pembelajaran

1. Guru melakukan asesmen diagnostik dalam bentuk pertanyaan sebelum pembelajaran.
2. Guru menyiapkan bahan ajar yang berisi materi tentang menerapkan *al-kulliyatu al-khamsah* dalam kehidupan sehari – hari.

Pertemuan Pekan Pertama:

Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Guru meminta ketua kelas/salah satu perwakilan dari peserta didik untuk memimpin doa.
- c. Guru menanyakan kabar peserta didik.
- d. Guru mengabsen kehadiran peserta didik.

- e. Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik melakukan tadarus Al-Qur'an bersama. Dimulai dengan guru menyampaikan materi tajwid terlebih dahulu.
- f. Guru memberikan gambaran tentang cara membaca yang benar sesuai tajwid Q.S. Az-Zariyat/51: 52 – 55.
- g. Guru meminta peserta didik untuk membaca Q.S. Az-Zariyat/51: 52 – 55 dengan tartil beserta terjemahannya serta mencari contoh hukum bacaan tajwid yang ada di dalamnya.
- h. Guru membahas tajwid yang telah diidentifikasi peserta didik bersama sama.
- i. Guru melakukan dialog singkat tentang keterkaitan topik yang sudah dikuasai dengan topik baru dan memberi motivasi belajar tentang topik baru atau materi yang akan dipelajari yaitu materi menerapkan *al-kulliyatu al-khamsah* dalam kehidupan sehari – hari.
- j. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Kegiatan Inti (105 menit)

- a. Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dengan bahasa yang mudah dipahami
- b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dan bertanya jika ada yang belum dipahami terkait materi yang sudah dijelaskan atau mungkin ada pertanyaan tentang hal lain yang berhubungan dengan materi yang sudah dijelaskan.
- c. Guru memberikan latihan kepada siswa dengan mengerjakan soal yang diberikan.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan, yaitu dengan menarik kesimpulan tentang materi yang sudah dibahas.
- b. Guru menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

- c. Pembelajaran di akhiri dengan doa dan salam.

Pertemuan Pekan Kedua:

Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Guru meminta ketua kelas/salah satu perwakilan dari peserta didik untuk memimpin doa.
- c. Guru menanyakan kabar peserta didik
- d. Guru mengabsen kehadiran peserta didik.
- e. Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik melakukan tadarus Al-Qur'an bersama. Dimulai dengan guru menyampaikan materi tajwid terlebih dahulu.
- f. Guru memberikan gambaran tentang cara membaca yang benar sesuai tajwid Q.S. Az-Zariyat/51: 56 - 60.
- g. Guru meminta peserta didik untuk membaca Q.S. Az-Zariyat/51: 56 - 60 dengan tartil beserta terjemahannya serta mencari contoh hukum bacaan tajwid yang ada di dalamnya.
- h. Guru membahas tajwid yang telah diidentifikasi peserta didik bersama sama.
- i. Guru melakukan dialog singkat tentang keterkaitan topik yang sudah dikuasai dengan topik lanjutan yang akan dibahas dan memberi motivasi belajar tentang lanjutan dari materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya yaitu pada bab menerapkan *al-kulliyatu al-khamsah* dalam kehidupan sehari – hari.
- j. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

2. Kegiatan Inti (105 menit)

- a. Guru menjelaskan lanjutan materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dengan metode ceramah, dengan bahasa yang mudah dipahami

- b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dan bertanya jika ada yang belum dipahami terkait materi yang sudah dijelaskan atau mungkin ada pertanyaan tentang hal lain yang berhubungan dengan materi yang sudah dijelaskan.
- c. Guru memberikan latihan kepada siswa dengan mengerjakan soal yang diberikan.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan, yaitu dengan menarik kesimpulan.
- b. Guru menginformasikan materi/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- c. Pembelajaran di akhiri dengan doa dan salam.

Rencana Asesmen:

1. Peserta didik mengerjakan tugas terstruktur, yaitu mengerjakan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian dari Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMK Kelas X Penerbit Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi halaman 258 - 262.
2. Peserta didik mengerjakan ulangan harian dengan menjawab soal yang diberikan oleh guru

Pengayaan dan Remedial:

1. Remedial/Perbaikan

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Kegiatan remedial dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

2. Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi. Kegiatan pengayaan dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian. Bisa dengan merangkum dengan mencari referensi materi dari berbagai sumber baik itu dari internet, jurnal, dan buku – buku lainnya.

Refleksi Peserta Didik dan Guru

Refleksi Peserta Didik:

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS	Alasan
1	Menjaga agama bukan hanya tentang ritual beribadah, namun juga tentang nilai – nilai yang harus tercermin dalam setiap tindakan						
2	Apakah dengan mengamalkan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> dalam kehidupan sehari – hari dapat menjadikan pribadi yang lebih baik dan dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat ?						
3	Pentingnya menjaga akal melalui belajar dan berpikir kritis.						
4	Dalam menjaga harta, hendaknya menggunakan harta						

	dengan bijak dan bertanggung jawab.						
5	Membantu kaum duafa dalam memenuhi kebutuhan hidup seperti melalui zakat, infaq, sedekah dan bantuan lainnya merupakan contoh dalam menjaga jiwa						

Keterangan Jawaban:

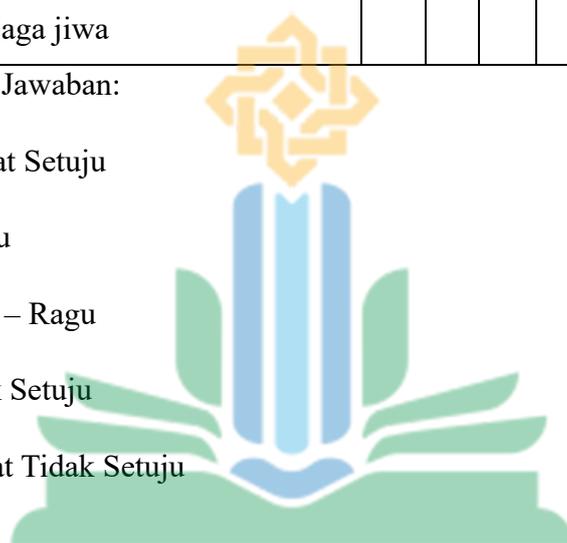
SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu – Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju



Refleksi Guru:

- Apakah pembelajaran dapat berlangsung sesuai rencana dan dapat mencapai tujuan pembelajaran ?
- Apakah peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran ?
- Apakah metode yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik ?
- Apakah peserta didik yang mengalami hambatan, dapat teridentifikasi dan terfasilitasi dengan baik?

C. Lampiran

Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMK Kelas X dari Penerbit Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi hal. 237 - 262

Link Buku:

https://drive.google.com/file/d/1AS7_Jw6Jj9hdLkdLFw1nquRtiWsDFSZk/vi ew?usp=sharing

Lembar Kerja Peserta Didik:

Amatilah gambar-gambar di bawah ini, kemudian tulislah makna yang tersirat pada setiap gambar. Kaitkan makna-makna tersebut dengan tema “menerapkan al-kulliyatu al-khamsah dalam kehidupan sehari-hari” !



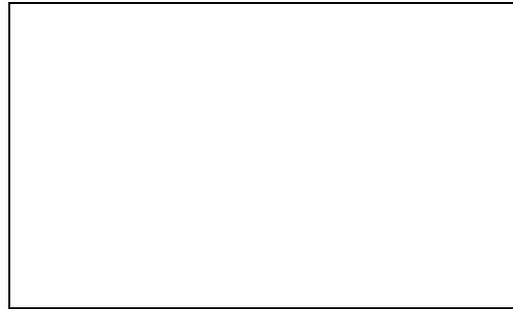
Gambar 1.1
Minum – Minuman Keras



Gambar 1.2
Berpacaran



Gambar 1.3
Mencuri



Gambar 1.4
Korupsi

Glosarium

- Al-kulliyatu : prinsip dasar
- Al-khamsah : berarti lima
- Al-kulliyatu al-khamsah : lima prinsip dasar hukum Islam.
- Maqashid al-khamsah : lima tujuan
- Al-dharuriyyat al-khamsah : lima kepentingan yang vital
- Al-maslahat : kemaslahatan
- Mafsadat : kerusakan
- Hifzhu al-din : menjaga agama
- Hifzhu al-nafs : menjaga jiwa
- Hifzhu al-‘Aql : menjaga akal
- Hifzhu al-nasl : menjaga keturunan

- Hifzhu al-mal : menjaga harta
- Ijmali : global
- Jihad fi sabilillah :
- Maui'dhah hasanah : nasihat yang baik
- Dzimmi : non-Islam yang hidup berdampingan dan dalam perlindungan Islam
- Harbi : non-Islam yang secara terbuka memusuhi Islam
- Min nahiyati al-wujud : cara memelihara dan menjaga sesuatu yang dapat mempertahankan keberadaannya
- Min nahiyati al-'adam : cara mencegah sesuatu yang menyebabkan ketiadaannya.

Daftar Pustaka:

Taufik, Ahmad, dan Nurwastuti Setyowati. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMK Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 7 Februari 2025

Mengetahui,

J E M B E R

Guru Pendidikan Agama Islam
dan Budi Pekerti SMKN 5 Jember

Penyusun



(Abdul Khamid, M.Pd.I.)



(Linda Fitriyani)

Lampiran 23

Modul Ajar Penelitian Kelas Eksperimen
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP)

A. Informasi Umum

Kode Modul	PAI.E.X.2
Penyusun/Tahun	Linda Fitriyani/2025
Kelas/Fase Capaian	X APT/Fase E
Elemen/Topik	Fikih/Menerapkan <i>al-Kulliyatu al-Khamsah</i> dalam Kehidupan Sehari-hari
Alokasi Waktu	135 menit x 2 (2 pekan)
Pertemuan Ke-	1-2
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Berkhebinekaan Global, Bergotong Royong.
Sarana Prasarana	LCD, Proyektor, Papan Tulis
Target Peserta Didik	Regular/Tipikal
Model/Metode Pembelajaran	Langsung (ceramah)/kooperatif (<i>Teams Game Tournament</i>)
Mode Pembelajaran	Tatap Muka

B. Komponen Inti**Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik dapat menganalisis pengertian al-kulliyatu al-khamsah
2. Peserta didik dapat menganalisis macam-macam al-kulliyatu al-khamsah

3. Peserta didik dapat menganalisis penerapan al-kulliyatu al-khamsah

Kompetensi Awal

1. Peserta didik sudah mengetahui macam – macam hukum islam

Pertanyaan Pemantik

1. Apa yang kalian ketahui tentang al-kulliyatu al-khamsah, dan ada berapa macamnya ?
2. Tahukah kalian apa yang akan terjadi jika kita tidak mempunyai prinsip dasar hukum islam ?
3. Bagaimana cara menerapkan al-kulliyatu al-khamsah dalam kehidupan sehari – hari ?

Persiapan Pembelajaran

1. Guru melakukan asesmen diagnostik dalam bentuk pertanyaan sebelum pembelajaran
2. Guru melakukan asesmen diagnostik dalam bentuk pertanyaan sebelum pembelajaran.
3. Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu game ular tangga digital berbasis *genially*, serta kisi kisi pertanyaan dan bahan ajar yang berisi materi tentang menerapkan *al-kulliyatu al-khamsah* dalam kehidupan sehari – hari.

Pertemuan Pekan Pertama:

Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Guru meminta ketua kelas/salah satu perwakilan dari peserta didik untuk memimpin doa.
- c. Guru menanyakan kabar peserta didik.
- d. Guru mengabsen kehadiran peserta didik.

- e. Guru memberikan *ice breaking* kepada peserta didik yaitu *ice breaking* berupa *quotes of the day*.
- f. Sebelum memulai pembelajaran, peserta didik melakukan tadarus Al-Qur'an bersama. Dimulai dengan guru menyampaikan materi tajwid terlebih dahulu.
- g. Guru memberikan gambaran tentang cara membaca yang benar sesuai tajwid Q.S. Az-Zariyat/51: 52 – 60.
- h. Guru meminta peserta didik untuk membaca Q.S. Az-Zariyat/51: 52 – 60 dengan tartil beserta terjemahannya serta mencari contoh hukum bacaan tajwid yang ada di dalamnya.
- i. Guru membahas tajwid yang telah diidentifikasi peserta didik bersama sama.
- j. Guru melakukan dialog singkat tentang keterkaitan topik yang sudah dikuasai dengan topik baru dan memberi motivasi belajar tentang topik baru atau materi yang akan dipelajari yaitu materi menerapkan *al-kulliyatu al-khamsah* dalam kehidupan sehari – hari.
- k. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Kegiatan Inti (105 menit)

- a. Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dengan bahasa yang mudah dipahami
- b. Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dengan bahasa yang mudah dipahami
- c. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dan bertanya jika ada yang belum dipahami terkait materi yang sudah dijelaskan atau mungkin ada pertanyaan tentang hal lain yang berhubungan dengan materi yang sudah dijelaskan.
- d. Guru memberikan latihan kepada siswa dengan mengerjakan soal/pertanyaan yang diberikan.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan, yaitu dengan menarik kesimpulan tentang materi yang sudah dibahas.
- b. Guru menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.
- c. Pembelajaran di akhiri dengan doa dan salam.

Pertemuan Pekan Kedua:

Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (15 menit)

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Guru meminta ketua kelas/salah satu perwakilan dari peserta didik untuk memimpin doa.
- c. Guru menanyakan kabar peserta didik
- d. Guru mengabsen kehadiran peserta didik.
- e. Guru memberikan *ice breaking* kepada peserta didik yaitu *ice breaking* berupa *Sakit, Sikut, Sekat, Sikat*.
- f. Guru melakukan dialog singkat tentang keterkaitan topik yang sudah dikuasai dengan topik lanjutan yang akan dibahas dan memberi motivasi belajar tentang lanjutan dari materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya yaitu pada bab menerapkan *al-kulliyatu al-khamsah* dalam kehidupan sehari – hari.
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

2. Kegiatan Inti (105 menit)

- a. Guru menjelaskan secara singkat lanjutan materi pembelajaran sebelumnya, yaitu materi tentang menerapkan *al-kulliyatu al-khamsah* dalam kehidupan sehari – hari.
- b. Lalu guru menjelaskan metode pembelajaran yang digunakan yaitu berupa *teams game tournament*, dan menjelaskan peraturan permainannya.

- c. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok.
- d. Guru membagikan ringkasan materi kepada peserta didik dan memberi waktu peserta didik selama kurang lebih 10 menit untuk berdiskusi dan belajar terkait ringkasan materi yang telah dibagikan tersebut, serta memandu peserta didik untuk dapat bekerjasama dalam bentuk team/kelompok.
- e. Guru menguji tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari melalui pertandingan antar kelompok dengan permainan ular tangga berbasis *genially*.
- f. Setiap kelompok bergiliran bermain ular tangga, dimulai dengan masing – masing kelompok melempar dadu.
- g. Jika jumlah lemparan dadu berjumlah 6, maka setiap kelompok mendapatkan kesempatan melempar dadu lagi.
- h. Jika setiap kelompok berhenti di petak yang ada pertanyaannya, maka kelompok tersebut wajib menjawabnya dengan diberi durasi waktu maksimal 3 menit dalam menjawab. Jika jawabannya benar maka kelompok tersebut mendapatkan poin 10 untuk setiap pertanyaan. Jika jawabannya salah dan kehabisan waktu dalam menjawab maka kelompok tersebut tidak mendapatkan poin, dan mundur satu petak.
- i. Jika setiap kelompok berhenti di petak yang ada pertanyaannya dan ada kepala ularnya, maka solusinya jika bisa menjawab pertanyaan tersebut dengan benar, maka tidak akan turun. Namun, jika tidak bisa menjawab maka harus turun sesuai dengan letak ekor ular.
- j. Jika setiap kelompok berhenti di petak yang ada pertanyaannya dan ada tangganya, maka untuk naik petak sesuai arah tangga harus bisa menjawab pertanyaan yang ada terlebih dahulu dengan benar. Jika salah, maka harus mundur 1 petak.
- k. Jika setiap kelompok berhenti pada titik love maka harus memberikan pertanyaan kepada salah satu kelompok lawannya dan diberi waktu selama 3 menit untuk menjawab pertanyaan tersebut. Jika tidak bisa menjawab kelompok lawan mundur satu petak, jika bisa menjawab maju

satu petak, dan mendapatkan 10 poin namun dibagi 2 dengan kelompok yang memberi pertanyaan.

- l. Permainan tersebut berlangsung sampai ada kelompok tercepat yang mencapai finish atau yang paling cepat mendekati garis finish dan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi namun, permainan ini berlangsung kurang lebih selama 30 menit, dan sisa waktu yang ada akan digunakan peserta didik mengerjakan soal evaluasi pembelajaran.
- m. Guru menghitung poin perolehan tiap kelompok dan memilih pemenangnya. Kriteria pemenang dilihat dari jumlah poin tertinggi yang didapatkan dan dilihat dari kelompok mana yang tercepat mencapai garis finish atau mendekati garis finish. Jadi kemungkinan akan dipilih 2 pemenang.
- n. Guru memberikan penghargaan/reward kepada pemenang.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan, yaitu dengan menarik kesimpulan.
- b. Guru mengkonfirmasi materi/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- c. Pembelajaran di akhiri dengan doa dan salam.

Rencana Asesmen:

1. Peserta didik mengerjakan tugas terstruktur, yaitu mengerjakan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian dari Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMK Kelas X Penerbit Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi halaman 258 - 262.
2. Peserta didik mengerjakan ulangan harian dengan menjawab soal yang diberikan oleh guru.

Pengayaan dan Remedial:

1. Remedial/Perbaikan

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Kegiatan remedial dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

2. Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi. Kegiatan pengayaan dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian. Bisa dengan merangkum dengan mencari referensi materi dari berbagai sumber baik itu dari internet, jurnal, dan buku – buku lainnya.

Refleksi Peserta Didik dan Guru

Refleksi Peserta Didik:

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS	Alasan
1	Menjaga agama bukan hanya tentang ritual beribadah, namun juga tentang nilai – nilai yang harus tercermin dalam setiap tindakan						
2	Apakah dengan mengamalkan <i>al-kulliyatu al-khamsah</i> dalam kehidupan sehari – hari dapat menjadikan pribadi yang lebih baik dan dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat ?						

3	Pentingnya menjaga akal melalui belajar dan berpikir kritis.						
4	Dalam menjaga harta, hendaknya menggunakan harta dengan bijak dan bertanggung jawab.						
5	Membantu kaum duafa dalam memenuhi kebutuhan hidup seperti melalui zakat, infaq, sedekah dan bantuan lainnya merupakan contoh dalam menjaga jiwa						

Keterangan Jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu – Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Refleksi Guru:

- Apakah pembelajaran dapat berlangsung sesuai rencana dan dapat mencapai tujuan pembelajaran ?
- Apakah media pembelajaran yang digunakan menarik perhatian peserta didik ?

- Apakah peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran ?
- Apakah metode yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik ?
- Apakah peserta didik yang mengalami hambatan, dapat teridentifikasi dan terfasilitasi dengan baik?

C. Lampiran

Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMK Kelas X dari Penerbit Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi hal. 237 - 262.

Link Buku:

https://drive.google.com/file/d/1AS7_Jw6Jj9hdLkdLFw1nquRtiWsDFSZk/view?usp=sharing

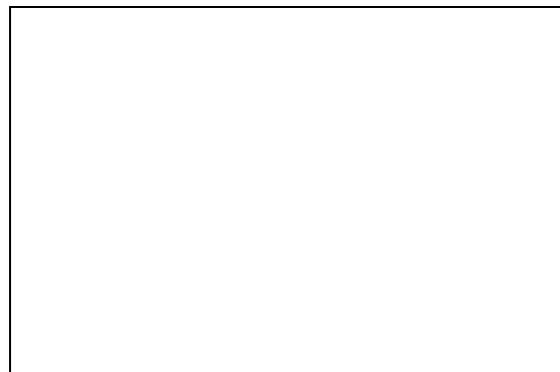
Lembar Kerja Peserta Didik:

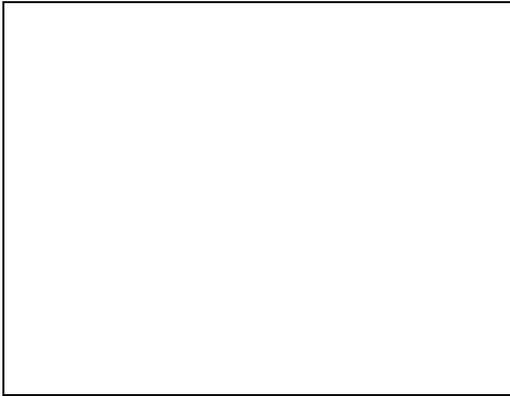
Amatilah gambar-gambar di bawah ini, kemudian tuliskan makna yang tersirat pada setiap gambar. Kaitkan makna-makna tersebut dengan tema “menerapkan al-kulliyatu al-khamsah dalam kehidupan sehari-hari” !



Gambar 1.1

Minum – Minuman Keras





Gambar 1.2
Berpacaran



Gambar 1.3
Mencuri



Gambar 1.4
Korupsi

Glosarium

- Al-kulliyatu : prinsip dasar
- Al-khamsah : berarti lima
- Al-kulliyatu al-khamsah : lima prinsip dasar hukum Islam.
- Maqashid al-khamsah : lima tujuan
- Al-dharuriyyat al-khamsah : lima kepentingan yang vital
- Al-maslahat : kemaslahatan
- Mafsadat : kerusakan
- Hifzhu al-din : menjaga agama
- Hifzhu al-nafs : menjaga jiwa
- Hifzhu al-‘Aql : menjaga akal
- Hifzhu al-nasl : menjaga keturunan
- Hifzhu al-mal : menjaga harta
- Ijmali : global
- Jihad fi sabilillah :
- Maui’dhah hasanah : nasihat yang baik
- Dzimmi : non-Islam yang hidup berdampingan dan dalam perlindungan Islam
- Harbi : non-Islam yang secara terbuka memusuhi Islam
- Min nahiyati al-wujud : cara memelihara dan menjaga sesuatu yang dapat mempertahankan keberadaannya
- Min nahiyati al-‘adam : cara mencegah sesuatu yang menyebabkan ketiadaannya.

Daftar Pustaka:

Taufik, Ahmad, dan Nurwastuti Setyowati. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMK Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021.

Jember, 7 Februari 2025

Mengetahui,

Guru Pendidikan Agama Islam
dan Budi Pekerti SMKN 5 Jember

(Abdul Khamid, M.Pd.I.)

Penyusun



(Linda Fitriyani)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 24

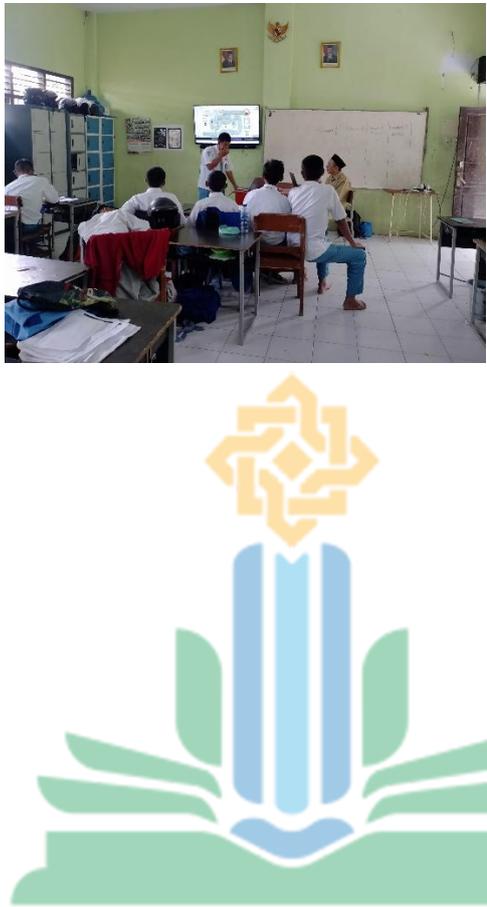
Dokumentasi Kegiatan Penelitian

No.	Gambar	Keterangan
1.		<p>Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam terkait proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan motivasi belajar peserta didik pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam</p>
2.		<p>Observasi awal</p>
3.		<p>Konsultasi dengan Guru Pendidikan Agama Islam terkait modul ajar yang akan digunakan dalam penelitian dan menjelaskan tentang kegiatan penelitian yang akan dilakukan</p>

No.	Gambar	Keterangan
4.		<p>Pemberian uji validitas instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar PAI di kelas X Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura</p>
5.		<p>Observasi dan pemberian instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar PAI di kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman, sebagai kelas eksperimen</p>

No.	Gambar	Keterangan
6.		<p>Observasi dan pemberian instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar PAI di kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan, sebagai kelas kontrol</p>
7.		<p>Penyajian materi di kelas eksperimen</p>
8.		<p>Penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i>, sebelumnya guru menjelaskan peraturan permainan terlebih dahulu dalam menggunakan media tersebut</p>

No.	Gambar	Keterangan
9.		<p>Permainan dimulai dengan peserta didik dibagi menjadi empat kelompok lalu perwakilan masing – masing kelompok maju ke depan untuk menentukan kelompok mana yang bermain terlebih dahulu</p>
10.		<p>Perwakilan masing – masing kelompok maju ke depan secara bergilir sesuai urutan untuk mengklik dadu agar mengetahui berapa langkah yang harus dijalankan dalam bermain ular tangga, jika dadu yang diklik berjumlah 6 maka dapat tambahan untuk mengklik dadu kembali</p>

No.	Gambar	Keterangan
11.		<p>Perwakilan masing – masing kelompok mulai bermain dan jika berhenti di petak yang ada pertanyaannya kelompok yang bermain tersebut wajib menjawabnya jika tidak bisa mundur satu petak atau jika sekalian ada gambar tangga maka tidak bisa naik tangga jika tidak bisa menjawab pertanyaannya dan jika ada gambar kepala ularnya maka harus turun sesuai dengan arah ekor ular. Diberikan batas waktu selama 3 menit dalam menjawab pertanyaan.</p>
12.		<p>Jika berhenti di titik bergambar love maka peserta didik memberikan pertanyaan kepada kelompok lawannya sesuai dengan materi yang sedang dipelajari yang ada di buku paket yang berupa shoft file</p>

No.	Gambar	Keterangan
13.		<p>Kelompok lawan yang mendapatkan pertanyaan wajib menjawab pertanyaan tersebut dengan angkat tangan terlebih dahulu, jika pertanyaan dari lawan akan mendapatkan poin masing – masing 5 poin, untuk kelompok yang memberi pertanyaan mendapatkan 5 poin kelompok yang menjawab pertanyaan mendapatkan 5 poin. Apabila pertanyaan dari kelompok yang bermain sendiri jika bisa menjawab maka kelompok tersebut akan mendapatkan 10 poin.</p>
14.		<p>Penghitungan poin yang diperoleh masing – masing kelompok untuk menentukan pemenang</p>

No.	Gambar	Keterangan
15.		<p>Di akhir permainan peserta didik menonton video yang berkaitan dengan materi al kulliyatu al khamsah lalu menyimpulkan isi video tersebut</p>
16.		<p>Pemberian reward kepada perwakilan kelompok yang mendapatkan juara. Jika waktu sudah habis atau tidak mencukupi dan tidak ada kelompok siswa yang mencapai garis <i>finish</i> maka, pemenang diambil dari kelompok peserta didik yang mendapatkan poin terbanyak dan kelompok yang berada pada kotak paling jauh/yang mendekati garis <i>finish</i>.</p>
17.		<p>Pemberian angket motivasi belajar PAI sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i> di kelas eksperimen kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman</p>

No.	Gambar	Keterangan
18.		<p>Wawancara kepada perwakilan peserta didik kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman terkait pembelajaran PAI sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i></p>
19.		<p>Pembelajaran PAI dengan metode konvensional (ceramah) di kelas kontrol yaitu kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan</p>
20.		<p>Pemberian angket motivasi belajar PAI sesudah pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah) di kelas kontrol yaitu kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan</p>

No.	Gambar	Keterangan
21.		Wawancara kepada perwakilan peserta didik kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan terkait pembelajaran PAI sebelum dan sesudah menggunakan metode ceramah

Lampiran 25

Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

di SMK NEGERI 5 JEMBER

Judul Penelitian : Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas X di SMK Negeri 5 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan Penelitian	Paraf
1	Senin, 20 Januari 2025	Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam terkait proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan motivasi belajar peserta didik pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam	
2	Selasa, 21 Januari 2025	Observasi Awal	
3	Selasa, 11 Februari 2025	Penyerahan surat perizinan penelitian di SMK Negeri 5 Jember	
4	Rabu, 12 Februari 2025	Konsultasi dengan Guru Pendidikan Agama Islam terkait modul ajar yang akan digunakan dalam penelitian dan menjelaskan tentang kegiatan penelitian yang akan dilakukan	
5	Senin, 21 April 2025	Pemberian uji validitas instrumen penelitian berupa kuesioner motivasi belajar PAI di kelas X Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura	

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan Penelitian	Paraf
6	Senin, 28 April 2025	Pemberian instrumen penelitian berupa kuesioner motivasi belajar PAI di kelas eksperimen (X Agribisnis Perbenihan Tanaman)	
7	Selasa, 29 April 2025	Pemberian instrumen penelitian berupa kuesioner motivasi belajar PAI di kelas kontrol (X Agribisnis Tanaman Perkebunan)	
8	Senin, 5 Mei 2025	Penyajian materi, penerapan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>genially</i> , dan pemberian kuesioner motivasi belajar PAI di kelas eksperimen (kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman)	
9	Senin, 5 Mei 2025	Wawancara kepada peserta didik kelas X Agribisnis Perbenihan Tanaman	
10	Selasa, 6 Mei 2025	Penyajian materi, dan pemberian kuesioner motivasi belajar PAI di kelas kontrol (kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan)	
11	Selasa, 6 Mei 2025	Wawancara kepada peserta didik kelas X Agribisnis Tanaman Perkebunan	
12	Senin, 19 Mei 2025	Meminta surat izin selesai penelitian di SMK Negeri 5 Jember	

Jember, 19 Mei 2025

Mengetahui,

Kepala SMKN 5 Jember



Sanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd., M.Pd.

NIP.198607052009021002

Lampiran 26

Surat Ijin 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://frik.uinkhas-jember.ac.id](http://frik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10358/n.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMK Negeri 5 Jember

Jl. Brawijaya No.55, Darungan, Jubung, Kec. Sukorambi, Kabupaten Jember

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

NIM : 212101010100
 Nama : LINDA FITRIYANI
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X di SMK Negeri 5 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025" selama 60 (enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Nanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd., M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 Februari 2025

Dekan,

[Signature]
 Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 27

Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 5 JEMBER

Jalan Brawijaya Nomor 55, Jubung, Sukorambi, Jember, Jawa Timur 68151
 Telepon (0331) 487535, Laman smkn5jember.sch.id, Pos-el kaliber.smkn5jember@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 421.5/0280 /101.6.5.23/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Nanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd., M.Pd**
 NIP : 19860705 200902 1 002
 Pangkat/Golongan : Penata Tk.I/IIIid
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : SMK Negeri 5 Jember

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang terlampir dibawah ini:

Nama : Linda Fitriyani
 NIM : 212101010100
 Program Studi /Fakultas : Pendidikan Agama Islam/Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas : Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melaksanakan Penelitian guna memperoleh data dengan Judul "**Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Genially Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas X di SMK Negeri 5 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025**" di SMK Negeri 5 Jember

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 20 Mei 2025
 Kepala Sekolah,

Nanda Wiratama Miftakhul Fauzi, S.Pd, M.Pd
 NIP. 19860705 200902 1 002



BIODATA PENULIS

Nama : Linda Fitriyani
 NIM : 212101010100
 Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 26 Agustus 2003
 Alamat : Desa Kedungwungu, Dusun Kaliwungu, RT: 037,
 RW: 004, Kecamatan Tegaldlimo, Kabupaten
 Banyuwangi
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 No. Telepon/Hp : 083122343811
 Email : lindafitriya2608@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN**Pendidikan Formal:**

1. TK GAUL – Al – Ikhsan
2. SD Negeri 4 Kedungwungu
3. SMP Negeri 2 Tegaldlimo
4. SMA Negeri 1 Tegaldlimo
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Pendidikan Non Formal:

1. TPQ Al – Hikmah
2. Mahad Al Jami'ah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
3. Pondok Pesantren Mahasiswi Darul Arifin 2 Jember

RIWAYAT ORGANISASI:

1. OSIS SMP Negeri 2 Tegaldlimo
2. Saka Bhakti Husada Puskesmas Tegaldlimo
3. ICIS UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
4. Direktur Lembaga Usaha Mandiri dan Kewirausahaan PK IPPNU UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Periode 2023 – 2024
5. Bendahara Umum Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Periode 2023 – 2024
6. Anggota Komisi *Budgeting* Senat Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Periode 2024 – 2025
7. Anggota Biro Keilmuan KOPRI Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia Rayon Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Periode 2024 - 2025