

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 1 SONGGON KABUPATEN BANYUWANGI**

SKRIPSI



Oleh:
Aprilta Agintalila
NIM: 2124101010101
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 1 SONGGON KABUPATEN BANYUWANGI**

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Aprilta Agintalila
NIM: 212101010101

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 1 SONGGON KABUPATEN BANYUWANGI**

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



Oleh:

Aprilta Agintalila

NIM: 212101010101

Disetujui Pembimbing


Evi Resti Dianita, M.Pd.I.
NIP. 198905242022032004

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 1 SONGGON KABUPATEN BANYUWANGI**

SKRIPSI

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

Hari: Rabu

Tanggal: 25 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag.
NIP. 197508082003122003

Sekretaris

Ari Dwi Widodo, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 198703312023211015

Anggota:

1. Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd.
2. Evi Resti Dianita, M.Pd.I.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HADJI CHAMAD SIDDIQ
R



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

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يَغَيِّرُ مَا بَقِيَ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

Artinya: Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka.*



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

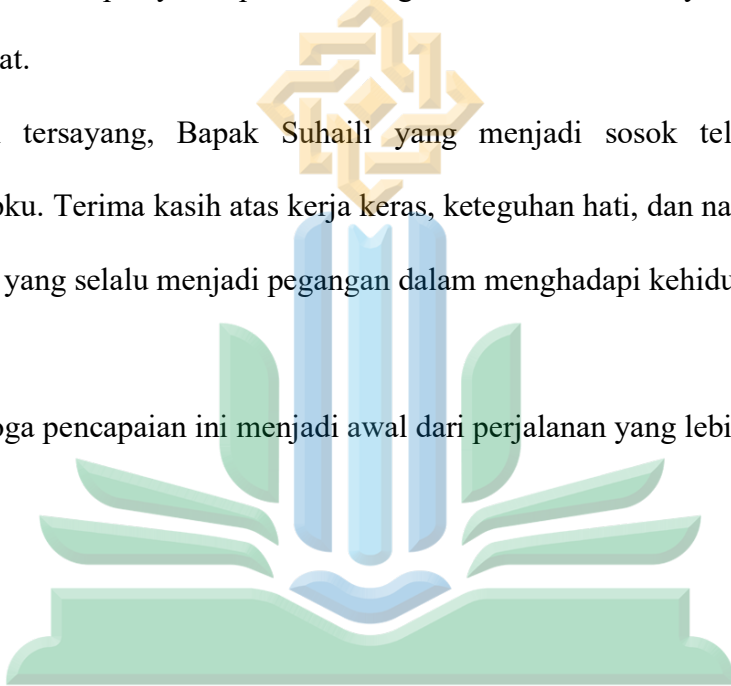
* Departemen Agama Republik Indonesia, Alquran dan Terjemahan, (Jakarta, 2019), 346

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang tak terhingga, karya sederhana ini kupersembahkan untuk:

1. Ibu tercinta, Ibun Sururiyah yang tak pernah lelah mendoakan, menguatkan, dan menyemangati dalam setiap langkahku. Terima kasih atas cinta tanpa syarat, pelukan hangat, dan air mata doa yang tak pernah terlihat.
2. Ayah tersayang, Bapak Suhaili yang menjadi sosok teladan dalam hidupku. Terima kasih atas kerja keras, keteguhan hati, dan nasihat-nasihat bijak yang selalu menjadi pegangan dalam menghadapi kehidupan.

Semoga pencapaian ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih bermakna.



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

ABSTRAK

Aprilta Agintalila, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Negeri 1 Songgon Kabupaten Banyuwangi*

Kata Kunci: media pembelajaran, ular tangga, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti karena dominasi metode ceramah yang konvensional dan minimnya penggunaan media yang menarik. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 1 Songgon dikembangkan untuk menjawab permasalahan tersebut. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat konvensional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan pendidik dan peserta didik yang menunjukkan rendahnya minat belajar akibat kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik. Pengembangan media ular tangga dilakukan sebagai upaya inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Media ini dirancang untuk menggabungkan unsur permainan dan materi ajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 1 Songgon. Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memotivasi mereka dalam belajar, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif dibandingkan metode konvensional yang selama ini digunakan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP Negeri 1 Songgon layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan tersebut dibuktikan melalui: validasi ahli media 84%, materi 77, 3% dan praktisi 88, 9%, hasil uji coba kelompok kecil 85, 6% dan besar 82, 13%, serta angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba peserta didik, media pembelajaran ini termasuk dalam kategori valid dan layak serta dapat digunakan dalam pembelajaran dengan revisi minor.

Dengan demikian, media ular tangga digital ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang lebih menarik dan efektif.

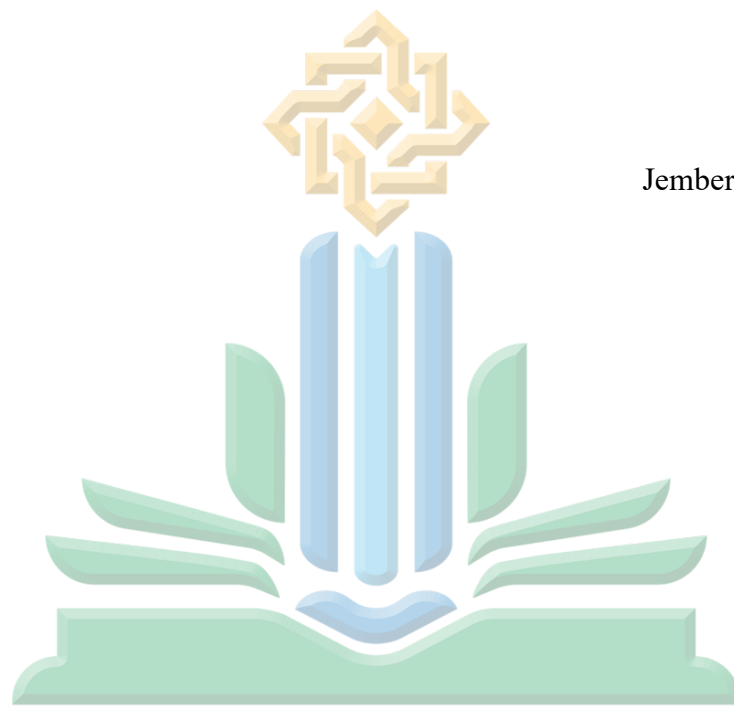
KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kepada Allah Swt. karena atas segala karunia yang telah diberikan. Sholawat ma'assalam senantiasa tercurah limpahkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliah menuju terang benderang. Kemudahan dan kelancaran diberikan oleh-Nya kepada penulis dalam Menyusun skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Negeri 1 Songgon Kabupaten Banyuwangi.” Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S. Ag, MM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
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 kesempatan kepada saya untuk menempuh pendidikan di fakultas ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan arahan bagi mahasiswanya.

5. Ibu Evi Resti Dianita, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penulisan ini.
6. Bapak Dr. Subakri, S.Ag., M.Pd.I., MCE. selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah membantu dan mengarahkan penulis dari semester awal hingga akhir.
7. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya serta mendidik penulis selama masa kuliah.
8. Bapak Martinus Briatmoko, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Songgon yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Ibu Nur Jamiyah, S.Pd. selaku Pendidik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses pengumpulan data di sekolah.
10. Peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.
11. Keluarga tercinta, terutama kedua orang tua, yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan dalam bentuk apa pun.
12. Teman-teman seperjuangan, yang senantiasa memberikan motivasi dan kebersamaan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan ke depannya. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam bidang pendidikan.



Jember, 1 Juni 2025

Penulis

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

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	Hal i
Persetujuan Pembimbing.....	ii
Pengesahan Tim Penguji.....	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian.....	9
G. Definisi Istilah	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu.....	12
B. Kajian Teori.....	22
 BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Model Penelitian dan Pengembangan	44
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	45
C. Uji Coba Produk.....	48
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Penyajian Data Uji Coba	53
B. Analisis Data	74
C. Revisi Produk	105

BAB V KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	109
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	113
DAFTAR PUSTAKA	115



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

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
2.1	Daftar Penelitian Terdahulu	17
2.2	Gambar dan Kelemahan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Penelitian Terdahulu	21
2.3	Elemen dan Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	42
3.1	Uji Validitas	52
4.1	Lembar Validasi Ahli Media.....	54
4.2	Lembar Validasi Ahli Materi	55
4.3	Lembar Validasi Ahli Praktisi.....	57
4.4	Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil.....	59
4.5	Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar	61
4.6	Angket Respon Peserta Didik Kelompok Keseluruhan	68
4.7	Pedoman Pengamatan	77
4.8	Pedoman Wawancara.....	78
4.9	Hasil Lembar Validasi Ahli Media	79
4.10	Hasil Lembar Validasi Ahli Materi.....	80
4.11	Hasil Lembar Validasi Ahli Praktisi	82
4.12	Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil	84
4.13	Interval Kelompok Kecil.....	85
4.14	Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Besar	87
4.15	Interval Kelompok Besar	93
4.16	Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Keseluruhan	95
4.17	Interval Keseluruhan	103
4.18	Data Saran dan Rekomendasi Ahli Media	105
4.19	Data Saran dan Rekomendasi Ahli Materi.....	106
4.20	Data Saran dan Rekomendasi Ahli Praktisi	107

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal.
4.1	Chart Kelompok Kecil	86
4.2	Chart Kelompok Besar	94
4.3	Chart Keseluruhan.....	104



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses untuk mengaktivasi pebelajar dalam belajar.¹ Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (20) yakni pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.² Pembelajaran mencakup kompleksitas proses belajar yang melibatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Kendala seperti kurangnya kreativitas, perhatian peserta didik, dan metode pengajaran yang konvensional dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan. Peserta didik sering kali mengalami kesulitan belajar akibat faktor internal dan eksternal yang berdampak pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah ini agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran terdapat suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yakni tujuan, materi, metode, alat, dan evaluasi. Media pembelajaran adalah alat maupun teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media berkembang seiring berkembangnya zaman dan inovasi baru juga perlu dilakukan dalam dunia

¹ Yudi Hari Rayanto and Dies Nurhayati, *Epistemologi Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2022), 14, www.jejakpublisher.com.

² Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (20).

pendidikan khususnya proses pembelajaran. Sebagaimana firman Allah Swt. pada Q. S. Ar-Ra'd ayat 11 berikut:

إِنَّ اللَّهَ لَا يَغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya: Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Berdasarkan ayat tersebut pengembangan yang dilakukan oleh manusia sebagai inovasi untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon yang beralamatkan di jln raya songgon DS. Sumberbulu Kec. Songgon Kab. Banyuwangi yang merupakan salah satu sekolah menengah tingkat pertama yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Banyuwangi. Media pembelajaran yang dilakukan di lembaga sekolah ini belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Akan tetapi sesekali ibu Nur Jamiyah yang biasa disapa bu Nur selaku pendidik Pendidikan Agama Islam khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII menyampaikan bahwa permasalahan yang muncul di lapangan saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dikarenakan peserta didik merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran yang masih dilakukan dengan cara konvensional. Peserta didik merasa bosan dan terkadang mengantuk saat pembelajaran di kelas yang akhirnya konsentrasi mereka terganggu. Dari sisi pendidik sendiri, pembelajaran yang masih dilakukan secara konvensional sebenarnya dianggap

merepotkan, salah satunya karena pendidik sulit memantau penguasaan materi peserta didik. Hal tersebut terjadi salah satunya dikarenakan kurangnya pemanfaatan alat pembelajaran yang menarik dan praktis.¹

Sebagaimana hasil wawancara peneliti yang dilakukan kepada ibu Nur Jamiyah. Beliau menyampaikan:

“Saya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas lebih sering menggunakan metode ceramah daripada penggunaan teknologi. Saya memilih metode ceramah karena lebih praktis dan mudah diterapkan, terutama dalam penyampaian materi yang bersifat teoritis dan konseptual. Saya menyadari bahwa penggunaan metode ini secara terus-menerus dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti Pelajaran. Terlebih lagi, peserta didik saat ini lebih akrab dengan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang bersifat visual serta interaktif.”²

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu peserta didik kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon diperoleh informasi sebagai berikut: “Kami biasanya hanya mendengarkan pendidik menjelaskan, lalu mencatat dan mengerjakan Modul Ajar. Kadang-kadang saya merasa mengantuk.”³

Media permainan edukatif seperti ular tangga telah terbukti memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Khairunisa Hana Mahirah dan Didin Widyartono yang dipublikasikan dalam *Journal of Language, Literature, and Arts*. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media ular tangga mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, dinamis, dan efektif.⁴

¹ Observasi di SMPN 1 Songgon, 14 September 2024.

² Nur Jamiyah, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 18 September 2024.

³ Dafa Isqi, diwawancara oleh Penulis, Banyuwangi, 21 September 2024.

⁴ Khairunisa Hana Mahirah and Didin Widyartono, “Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Menulis Puisi di SMP,” *Journal of*

Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu belajar yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena peserta didik dapat berinteraksi secara langsung, saling berdiskusi, dan belajar sambil bermain. Dengan demikian, media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan tujuan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada keterlibatan aktif, kreativitas, dan suasana belajar yang menyenangkan.

Media hadir sebagai salah satu solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran yang monoton menjadi lebih beragam, interaktif, dan menyenangkan. Keberadaan media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen penting yang dapat membentuk suasana belajar yang kondusif dan mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media dalam dunia pendidikan mengalami kemajuan yang signifikan. Teknologi mendorong terjadinya inovasi pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada pendidik, tetapi juga memberikan ruang yang lebih besar bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.⁵

Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan, seperti media ular tangga. Media ini mampu

Language Literature and Arts 4, no. 2 (February 28, 2024): 134, <https://doi.org/10.17977/um064v4i22024p130-136>.

⁵ Bima Anggana Widhiarta Putra, "Inovasi Pembelajaran: Strategi Mengembangkan Literasi Digital Siswa di SMK," *Jurnal Cahaya Mandalika* 5, no. 1 (July 06, 2024): 1229, <https://doi.org/10.36312/jcm.v4i3.3323>.

menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif, di mana peserta didik dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan. Media ular tangga dirancang untuk menyisipkan materi pelajaran ke dalam alur permainan, sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep secara lebih kontekstual dan tidak membosankan. Pengalaman belajar seperti ini dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, daya ingat, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Dalam konteks ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mendampingi peserta didik dalam mengeksplorasi pengetahuan melalui media yang telah disediakan. Sementara itu, peserta didik diposisikan sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran, yang dituntut untuk aktif, mandiri, dan antusias dalam menyerap informasi serta menyelesaikan tantangan yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga tidak hanya memperkaya variasi metode mengajar, tetapi juga menjadi bagian dari transformasi pembelajaran menuju pendekatan yang lebih partisipatif dan berpusat pada peserta didik.

Dalam menghadapi era digital, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dituntut untuk lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus mengintegrasikan media digital yang interaktif dan kontekstual agar peserta didik lebih mudah memahami nilai-nilai keislaman secara mendalam dan menyenangkan. Inovasi ini penting

untuk menghindari pembelajaran yang monoton serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar.⁶

Pengembangan media pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai keislaman secara efektif. Dalam konteks pendidikan Islam, media pembelajaran harus dirancang sesuai dengan perkembangan teknologi namun tetap memegang prinsip-prinsip pedagogi Islami. Dengan demikian, media seperti ular tangga digital menjadi salah satu solusi inovatif yang mampu menggabungkan unsur teknologi dan nilai edukatif Islami.⁷

Dengan media ular tangga ini diharapkan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan kelas VII. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Negeri 1 Songgon Kabupaten Banyuwangi.”**⁸

Oleh karena itu, masalah yang mendasari penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya di kelas VII SMP Negeri 1 Songgon, yang mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif, motivasi belajar, dan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Permasalahan ini

⁶ Fathiyaturrahmah, *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital* (Jember: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, 2021), 25.

⁷ Abdul Mu'is, *Teknologi Pembelajaran dan Pengembangan Media Pendidikan Islam* (Jember: UIN KHAS Jember, 2020), 44.

⁸ Abigail Rosalia Santoso and Maria Apriana, “Dampak Penggunaan Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Kosakata Waktu dalam Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas 7A SMP X Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin* 4, no. 1 (July, 2024): 15–18.

menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, salah satunya melalui pemanfaatan media ular tangga digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana yang diungkapkan di atas, maka dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII?
2. Bagaimana kelayakan ular tangga digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana yang diungkapkan di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran ular tangga digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII
2. Menguji kelayakan ular tangga digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran ular tangga digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP Negeri 1 Songgon Kabupaten Banyuwangi. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah ular tangga *canva*.
2. Produk yang dihasilkan berupa ular tangga digital.
3. Alat media ini berisi seputar materi serta pertanyaan tentang Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan pada kelas VII.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dari hasil penelitian ini, tentunya agar dapat bermanfaat untuk beberapa pihak di antaranya:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil produk penelitian ini diberikan sebagai sumbangan yang berarti untuk penyusunan dan pengembangan media pembelajaran berikutnya.
 - b. Sebagai perbandingan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang meneliti tentang pengembangan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
 - b. Bagi pendidik, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Di samping itu, hasil penelitian ini juga dapat menambah wawasan pendidik untuk mengembangkan pembelajaran sesuai perkembangan zaman dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada.

- c. Bagi peserta didik, diharapkan hasil penelitian ini berguna memicu kreativitas dengan media pembelajaran yang menarik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, terdapat asumsi yang menjadi alasan pengembangan media pembelajaran ular tangga sebagai berikut:

- a. Media yang disusun menjadi salah satu alternatif bagi pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam melakukan pembelajaran.
- b. Media pembelajaran ular tangga yang mudah karena membutuhkan jaringan internet dan dapat diisi peserta didik kapan serta di mana pun. Tidak membutuhkan kertas dan menghabiskan banyak waktu untuk pendidik karena hasil data yang telah diisi peserta didik dapat langsung masuk secara otomatis dan dilihat pada tampilan akhir. Peserta didik juga bisa bermain sambil belajar.

2. Batasan Pengembangan

Penelitian ini tidak melebur, perlu adanya batasan mengenai objek yang akan diteliti. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran ular tangga digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP Negeri 1 Songgon Kabupaten Banyuwangi.

G. Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama dan agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan yang berkaitan dengan judul penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah suatu metode penyampaian informasi yang ditetapkan secara tegas untuk melayani tujuan pendidikan.
2. Ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 pemain atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar ular beserta tangga.
3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada kurikulum Sekolah Menengah Pertama didefinisikan sebagai salah satu bagian yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik dalam mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan, pengalaman, dan pembiasaan. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari dan mendalami mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi.

Dengan demikian, maksud dari judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Negeri 1 Songgon Kabupaten Banyuwangi” adalah untuk menunjukkan bahwa penelitian ini bertujuan

mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dalam bentuk digital yang didesain khusus untuk menunjang proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dengan sasaran peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Songgon. Kata “pengembangan” menandakan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development*, bukan sekadar implementasi atau pengaruh, melainkan menghasilkan produk media yang dirancang, diuji, dan dievaluasi secara sistematis melalui model ADDIE. Dengan menyebutkan secara lengkap mata pelajaran, jenjang, dan lokasi, judul ini mencerminkan ruang lingkup, fokus, serta kontribusi yang ingin dicapai dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui media digital.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini berisi hasil kajian pustaka yang mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan. Kerangka acuan disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritis dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang akan ditempuh untuk memecahkannya.⁹

Penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Neni Sri Nurhayani (2021), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif. Jumlah populasi dari penelitian ini adalah 41 peserta didik dan sampel diambil seluruhnya berdasarkan teori suharsimi arikunto bahwa jika populasinya kurang dari 100 maka sampel diambil 100%.

Hasil dari penelitian, perhitungan variabel media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas III di SDN Cicurug I

⁹ Tim Penyusun, *Buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah 2021*, 66–67.

Majalengka dengan menggunakan bantuan SPSS 20 hasilnya adalah sebesar 0,841 yang menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki tingkat keeratan hubungan yang sangat kuat dan berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hasil uji hipotesis didapatkan hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,073 > 2,022$.¹⁰

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan ular tangga. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada *design* yang digunakan dalam pembuatan media. Pada penelitian ini media pembelajaran terbuat dari papan, sedangkan peneliti menggunakan ular tangga digital.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Laila Nursafitri (2023), dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi Siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur”

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Hannafin dan Peck. Subjek penelitian ini adalah 8 peserta didik kelas II Sekolah Dasar Alam Azzahra Lampung Timur.

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media ular tangga mata pelajaran PAI bagi siswa

¹⁰ Neni Sri Nurhayani, Maria Hidayanti, and Syafa'atun Nahriyah, “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Al-Mau'izhoh* 3, no. 1 (August 24, 2021): 49–56, <https://doi.org/10.31949/am.v3i1.3281>.

SD di Lampung Timur masuk ke dalam kategori layak. Hasil uji coba di kelas menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.¹¹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan yaitu *Research and Development*. Perbedaan penelitian ini terletak pada model pengembangan yang digunakan, penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan penelitian ini juga terletak pada penggunaan ular tangga terbuat dari papan sedangkan peneliti menggunakan ular tangga digital untuk bahan media pembelajaran.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Fatma Nurhayati (2023), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SDN Tempuran 4 Ngawi”

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan enam tahap yaitu: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, validasi para ahli, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba awal, dan uji coba lapangan utama. Subjek pada penelitian ini adalah satu orang ahli media yakni ibu Susi Fitriana, M.Pd S.Pd. yang merupakan salah satu

¹¹ Laila Nursafitri et al., “Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi Siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur,” *Inventa* 7, no. 1 (March 27, 2023): 90–98, <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>.

dosen di STIT Islamiyah Karya Pembangunan Paron Ngawi, satu orang ahli materi yang merupakan pendidik PAI di SDN Tempuran 4 Ngawi yakni ibu Badriah, S.Pd.I., dan 13 peserta didik kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi. Keabsahan media diujikan kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket.

Hasil penelitian ini, menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini sudah layak untuk digunakan dan efektif meningkatkan minat belajar peserta didik.¹²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan yaitu *Research and Development*. Perbedaan penelitian ini terletak pada model, penelitian ini menggunakan model pengembangan enam tahap sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk media pembelajaran ular tangga.

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Wahid Majidi (2024), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Ular Tangga Digital pada Materi Asmaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangka Raya”

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan

¹² Fatma Nurhayati and Nurmunajat, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN Tempuran 4 Ngawi,” 1026.

ADDIE. Subjek penelitian ini adalah kelas VII SMP NU Palangka Raya.

Hasil dari penelitian, materi dan media pembelajaran dinyatakan sangat baik, dibuktikan dari hasil penilaian validator ahli media diperoleh 95% dengan kriteria sangat baik, sedangkan ahli materi diperoleh 88,8% dengan kriteria sangat baik.¹³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan, yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan ular tangga digital berbasis *game Genially* sedangkan peneliti menggunakan ular tangga digital *QuizWhizzer* untuk bahan media pembelajaran.

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Eva (2024), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Mengenal Rasul-Rasul Allah: Studi Validitas dan Praktikalitas di Sekolah Dasar Negeri 35 Awo-awo”

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan: *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*. Subjek penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, pendidik Pendidikan Agama Islam, dan peserta didik.

¹³ Muhammad Wahid Majidi, Siti Norhidayah, and Abdul Azis, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangka Raya,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 03, no. 02 (2024): 414.

Hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 35 Awo-awo menunjukkan bahwa produk yang berhasil dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi Mengenal Rasul-Rasul Allah.¹⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan, yaitu *Research and Development*. Perbedaan penelitian ini terletak pada model pengembangan yang digunakan, penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan: *Define, Design, Development*, dan *Disseminate* sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

Tabel 2. 1

Daftar Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Neni Sri Nurhayani, 2021, Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas III di SDN Cicurug I Majalengka dengan menggunakan bantuan SPSS 20 hasilnya adalah sebesar 0,841 yang menunjukkan	Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan ular tangga.	Penelitian ini media pembelajaran terbuat dari papan, sedangkan peneliti menggunakan ular tangga digital.

¹⁴ Munir Yusuf and Syamsu Sanusi, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Mengenal Rasul-Rasul Allah: Studi Validitas dan Praktikalitas di Sekolah Dasar Negeri 35 Awo-awo," *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2024): 8–11.

		bahwa kedua variabel memiliki tingkat keeratan hubungan yang sangat kuat dan berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa.		
2	Laila Nursafitri, 2023, Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi Siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur	Media ular tangga mata pelajaran PAI bagi siswa SD di Lampung Timur masuk ke dalam kategori layak.	Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan yaitu <i>Research and Development</i> .	Penelitian ini terletak pada model pengembangan yang digunakan, penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.
3	Fatma Nurhayati, 2023, Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SDN Tempuran 4 Ngawi	Media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini sudah layak untuk digunakan dan efektif meningkatkan minat belajar peserta didik.	Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan yaitu <i>Research and Development</i> .	Penelitian ini terletak pada model, penelitian ini menggunakan model pengembangan enam tahap sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk media pembelajaran

				ular tangga.
4	Muhammad Wahid Majidi, 2024, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Ular Tangga Digital pada Materi Asmaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangka Raya	Media pembelajaran dinyatakan sangat baik, dibuktikan dari hasil penilaian validator ahli media diperoleh 95% dengan kriteria sangat baik, sedangkan ahli materi diperoleh 88,8% dengan kriteria sangat baik.	Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan, yaitu <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ADDIE.	Penelitian ini terletak pada penggunaan ular tangga digital berbasis <i>game Genially</i> sedangkan peneliti menggunakan ular tangga digital <i>QuizWhizzer</i> untuk bahan media pembelajaran.
5	Eva, 2024, Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Menenal Rasul-Rasul Allah: Studi Validitas dan Praktikalitas di Sekolah Dasar Negeri 35 Awo-awo	Analisis kebutuhan yang telah dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 35 Awo-awo menunjukkan bahwa produk yang berhasil dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi Menenal Rasul-Rasul Allah.	Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan, yaitu <i>Research and Development</i> .	Penelitian ini terletak pada model pengembangan yang digunakan, penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan: <i>Define, Design, Development, dan Disseminate</i> sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa meskipun seluruh penelitian menggunakan media permainan ular

tangga dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, namun terdapat perbedaan yang signifikan pada aspek judul penelitian.

Judul penelitian sebelumnya umumnya hanya menyebutkan “media ular tangga” secara umum atau menyasar tingkat Sekolah Dasar. Sementara itu, judul skripsi ini secara spesifik menekankan pada pengembangan media pembelajaran ular tangga digital untuk kelas VII SMP, serta mencantumkan mata Pelajaran yang spesifik, yaitu Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta Lokasi penelitian yang jelas yakni di SMP Negeri 1 Songgon Kabupaten Banyuwangi.

Judul yang digunakan dalam penelitian ini juga menunjukkan adanya inovasi pada bentuk media (digital, bukan papan/manual) dan fokus pada pengembangan produk, bukan hanya pada pengaruh atau hasil implementasinya. Dengan demikian, judul ini memiliki cakupan yang lebih terarah dan

mencerminkan pendekatan pengembangan yang sistematis sesuai model ADDIE.

Tabel 2. 2

**Gambar dan Kelemahan Media Pembelajaran Ular Tangga
pada Penelitian Terdahulu**

No.	Gambar	Kelemahan
1		Perbaikan sulit dan berat.
2		<i>Board game</i> kecil, sehingga peserta didik tidak dapat menangkap informasi dengan baik.
3		Background media tidak ada unsur Pendidikan Agama Islam, sehingga kurang menarik.
4		Penggunaan sulit.
5		Media terbuat dari <i>board game</i> , sehingga mudah terbakar dan terserang rayap.

Penelitian ini sebagai penyempurna penelitian terdahulu, bukan duplikat penelitian terdahulu. Pada penelitian ini media pembelajaran ular tangga digital dapat mengembangkan kemampuan

pemecahan masalah dengan cara yang menyenangkan. Ular tangga digital memiliki tampilan yang mencolok sehingga dapat menarik perhatian banyak peserta didik dalam waktu singkat.

B. Kajian Teori

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran menjadi suatu keharusan. Menurut Skinner, penambahan jumlah peserta didik tidak dapat diimbangi hanya dengan menambah jumlah pendidik atau fasilitas fisik. Oleh karena itu, pendidikan perlu diarahkan menuju efisiensi, salah satunya dengan menyederhanakan kurikulum dan memperbaiki Teknik pengajaran di kelas melalui penggunaan media pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi, media audiovisual seperti televisi, film, fonograf, dan alat perekam suara mulai digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media tersebut mampu menggantikan atau melengkapi peran pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Apabila digunakan secara efektif, media ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran.

Namun, Skinner menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak boleh membuat peserta didik menjadi pasif. Media yang hanya menyampaikan informasi tanpa memberikan ruang interaksi berisiko menghilangkan esensi utama dalam proses pembelajaran, yaitu interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran yang efektif seharusnya melibatkan peran aktif peserta didik, sebagaimana yang biasanya terjadi dalam kelas kecil atau bimbingan individual.

Lebih lanjut, Skinner mengusulkan pengembangan media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif, seperti *teaching machine* atau mesin pengajaran. Gagasan ini telah dirintis sejak tahun 1920-an oleh Sidney L. Pressey, yang merancang perangkat otomatis yang tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga memberikan umpan balik secara langsung dan memandu peserta didik dalam proses belajar. Melalui mekanisme ini peserta didik didorong untuk terus mencoba hingga mencapai jawaban yang benar, menjadikan mereka aktif dalam proses belajar, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.¹⁵

¹⁵ B.F. Skinner, *The Technology of Teaching* (New York: B.F. Skinner Foundation, 2003), 37, www.bfskinner.org.

Media dalam arti yang terbatas, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran, hal ini berarti media sebagai alat bantu yang digunakan pendidik untuk memotivasi belajar peserta didik, memperjelas informasi/pesan pembelajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi pembelajaran, memperjelas struktur pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik untuk memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien.¹⁶ Fathoni dalam buku Agus Santri menyatakan media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar dan sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar.¹⁷ John D. Latuheru dalam buku Besse Qur'ani menyatakan media pembelajaran merupakan benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima dalam hal ini adalah peserta didik. Media adalah sarana untuk

¹⁶ Andi Ichsan Mahardika, Nuruddin Wiranda, and Mitra Pramita, "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring," *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 4, no. 3 (August 01, 2021): 276, <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>.

¹⁷ Agus Santri, *Media Pembelajaran PAI* (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2020), 13, <http://www.PenerbitAdab.id>.

menyampaikan informasi atau pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.¹⁸

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara terencana.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Septy Nurfadhillah mengemukakan lima belas fungsi media pembelajaran, yaitu: menyaksikan peristiwa yang terjadi pada masa lampau, mengamati peristiwa yang sukar dikunjungi, memperoleh gambaran yang jelas tentang benda yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap, mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi, mengamati dengan jelas benda-benda yang sukar diawetkan, mudah membandingkan sesuatu, dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat, dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat, mengamati gerakan-gerakan alat

¹⁸ Besse Qur'ani et al., *Media Pembelajaran Kejuruan* (Makassar: Rizmedia Pustaka Indonesia, 2023), 21, www.rizmediapustakaindonesia.com.

yang sukar diamati secara langsung, melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat, melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang, dapat menjangkau hadirin yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak serta dapat belajar sesuai dengan kemampuan. Wina Sanjaya dalam buku Septy Nurfadhillah menyatakan lima fungsi media pembelajaran. Pertama, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Kedua, media pembelajaran menjadi motivasi dalam belajar bagi peserta didik. Ketiga, media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif, afektif serta psikomotorik. Keempat, peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan. Kelima, dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar berbeda.¹⁹

Dengan demikian fungsi media pembelajaran adalah memprovokasi motivasi belajar dan mendistribusikan stimulus respon peserta didik. Media pembelajaran yang

¹⁹ Septy Nurfadhillah and 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), 35–42, www.jejakpublisher.com.

dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar serta memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis pendidik.

3) Macam-Macam Media Pembelajaran

Allen dalam buku Eva Pratiwi Pane menyatakan macam-macam media pembelajaran diklasifikasikan menjadi sembilan kelompok, yaitu: visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.

Nana Sudjana dalam buku Eva Pratiwi Pane menyatakan macam-macam media pembelajaran sebagai berikut: media dua dimensi, seperti gambar, foto, grafik, diagram, poster, kartun, dan komik; media tiga dimensi dalam bentuk model padat, misalnya model menampang, model susun, model kerja, *mock-up*, dan diorama.

Gerlach dan Ely dalam buku Eva Pratiwi Pane menyatakan macam-macam media pembelajaran berdasarkan ciri fisik ke dalam delapan tipe,²⁰ yaitu:

- a) *Real objek and model* yaitu media dari benda dan model sebenarnya.

²⁰ Eva Pratiwi Pane, *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2023), 57–60, www.rcipress.rcipublisher.org.

b) *Printed verbal* berupa media persentasi verbal tercetak merupakan kata-kata yang diproyeksikan melalui film bingkai.

c) *Printed visual* yaitu media visual cetak, seperti: bahan persentasi grafis, bagan, peta, dan grafik.

d) *Still picture* yaitu potret yang diambil dari berbagai macam objek.

e) *Motion picture* yaitu video tape dari kejadian sebenarnya maupun film dari permohonan gambar-gambar.

f) *Audio recorder* yaitu rekaman suara saja yang menggunakan bahasa verbal maupun efek suara musik.

g) *Programed instruction* istilah pengajaran terprogram yaitu sekuen dari informasi baik verbal, visual, dan audio yang sengaja dirancang untuk merangsang adanya respon dari pembelajar.

h) *Simulation* yaitu proses yang sengaja dirancang untuk mendekati keadaan sebenarnya.

Macam-macam media pembelajaran di era terkini semakin bertambah seiring dengan perkembangan

teknologi.²¹ Media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan:

a) Media pembelajaran berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan merupakan media pembelajaran yang tidak menggunakan teknologi tertentu dalam penggunaannya. Contoh: buku, majalah, dan koran.

b) Media pembelajaran berbasis audio

Media pembelajaran berbasis audio merupakan media pembelajaran yang menggunakan suara dalam penggunaannya. Contoh: *tape recorder*, telepon, laboratorium bahasa, dan rekaman audio.

c) Media pembelajaran berbasis audio visual

Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media pembelajaran dengan menampilkan gambar bergerak disertai suara seperti film. Contoh: film televisi, televisi, film bersuara, gambar bersuara, youtube, rumah belajar kementerian pendidikan dan budaya, vimeo, jogja belajar budaya, ruang guru, serta *quipperclass*.

d) Media pembelajaran berbasis animasi

²¹ Nafilatur Rohmah, "Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya," *Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021): 178, <https://doi.org/10.58518/awwalayah.v4i2.771>.

Media pembelajaran berbasis animasi merupakan media pembelajaran disertai dengan gambar bergerak yang dihidupkan seperti film kartun dan suara. Contoh: kinemaster, powtoon, filmorago, *inshot*, dan *youcut*.

e) Media pembelajaran berbasis *game* edukasi

Media pembelajaran berbasis *game* edukasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan permainan untuk membantu proses pembelajaran. Contoh: *educandy*, *wordwall*, *marbel budaya nusantara*, *khan academy kids*, *bamboozle*, dan *minecraft*.

Media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu konvensional dan digital. Menurut Ragam Media Pembelajaran PAI, ada 6 klasifikasi media, yaitu: Media Teks, Media Visual, Media Audio, Media Digital dan Teknologi, Media Interaktif, dan Media Lingkungan.²²

Pembelajaran aktif menjadi pendekatan yang sangat relevan dalam pendidikan Islam karena mampu mendorong peserta didik berperan aktif dalam proses belajar. Strategi

²² Achmad Faqihuddin, "Media Pembelajaran PAI," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (May 31, 2024): 1–11, <https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780>.

pembelajaran aktif dapat menciptakan suasana kelas yang partisipatif, kreatif, dan berorientasi pada pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus mendukung tujuan ini, termasuk penggunaan permainan edukatif seperti ular tangga digital.²³

Ular tangga merupakan salah satu jenis media interaktif, sering digunakan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Permainan ini melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik, yang dapat meningkatkan interaksi sosial di antara mereka. Karena dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih, permainan ini mendorong interaksi antar peserta didik yang membantu mereka belajar bekerja sama dan berkomunikasi.

Dengan demikian media pembelajaran sangatlah beragam, baik berdasarkan fisiknya maupun ukurannya. Media pembelajaran sangatlah mudah didapatkan, banyak media pembelajaran yang dapat kita gunakan. Ada media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar, ada media pembelajaran yang hanya dilihat saja, dan ada pula media pembelajaran yang hanya didengar saja.

²³ Evi Resti Dianita, *Strategi Pembelajaran dan Pengembangan Media Pendidikan Islam* (Jember: UIN KHAS Press, 2022), 37.

4) Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.²⁴ Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu: bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.²⁵ Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata.²⁶ Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar antara lain motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran.

Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu antara lain motivasi belajar peserta didik akan tumbuh dengan pembelajaran yang lebih menarik

²⁴ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no.2 (March 01, 2023): 1–17, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

²⁵ Tina Nurwanti and Reza Syehma Bahtiar, "Kajian Literatur tentang Manfaat Media Pembelajaran Poster pada Tema 'Benda disekitar ku' untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas III di SDN Dukuh Kupang 5 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (June 24, 2024): 101, <https://doi.org/10.25078/aw.v9i1.2803>.

²⁶ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3933, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

perhatian, memungkinkan peserta didik lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik juga tidak bosan dan selain itu pendidik tidak kehabisan tenaga dengan adanya metode mengajar yang bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal oleh pendidik, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan beraktivitas misalnya seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, memerankan, dan sebagainya.²⁷

Dengan demikian manfaat media pembelajaran sangatlah beragam. Media pembelajaran dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik akan fokus dalam kegiatan belajar mengajar, karena kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

6. Ular Tangga

1) Pengertian Ular Tangga

Media ular tangga merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dan papan ini terdiri dari kotak-kotak yang memiliki gambar, serta beberapa tangga dan ular yang

²⁷ Jenny Ramadona Putri Ardi Yudha and Sri Sundari, "Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa," *Journal of Telenursing* 3, no. 2 (October 04, 2021): 543, <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>.

menghubungkan kotak-kotak tersebut.²⁸ Ular tangga modifikasi dijadikan bentuk permainan edukasi yang menarik dan sederhana untuk dipahami, disempurnakan melalui visual yang menawan, membuat menarik, dan menyenangkan untuk tujuan pendidikan. Versi ular tangga yang diadaptasi ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang memikat dan penuh warna.²⁹

Dengan demikian media pembelajaran ular tangga adalah media pembelajaran yang mengandung unsur permainan tradisional papan, yang cara memainkannya dengan mengocok dadu dan setiap angka yang keluar dari mata dadu, maka peserta didik diperbolehkan melangkah maju sejumlah angka tersebut. Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan pada penelitian ini didesain untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam materi meneladani nama dan sifat Allah Swt. untuk kebaikan hidup. Media ini didesain dengan tujuan agar peserta didik merasa tertarik dan suka pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.

2) Fungsi Ular Tangga

²⁸ Dewanti Nur Akhidah, Eka Zuliana, and Diana Ermawati, "Pengembangan Media Ular Tangga dengan Model Realistic Mathematics Education pada Pemahaman Konsep Matematika," *Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika* 6, no. 1 (October 30, 2023): 246, <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i1.3526>.

²⁹ Elsi Ameliasari and Eni Fariyatul Fahyuni, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital," *Jurnal PAI Raden Fatah* 6, no. 2 (April, 2024): 532, <https://doi.org/10.19109/pairf.v6i2.21750>.

Fungsi ular tangga adalah sebagai berikut: memberikan ilmu pengetahuan peserta didik melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar; merangsang pengembangan daya pikir, cipta, dan bahasa supaya mampu menumbuhkan sikap mental, serta akhlak yang baik; menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan; dan meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik.³⁰

Dengan demikian fungsi ular tangga adalah permainan yang memiliki peranan penting dalam perkembangan peserta didik fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, dan emosional. Selama permainan, pemain sebagai bidak harus membuat keputusan strategis, seperti memilih untuk naik tangga atau menghindari ular. Ini membantu peserta didik belajar pengambilan keputusan dan memahami konsekuensi dari pilihan mereka.

3) Sejarah Ular Tangga

Sejarah ular tangga diulas sebagai berikut: *"History of Snake and Ladder Snake and Ladder is an ancient game having it roots of origin in Indian culture. It is known as Spear's Ga me in United Kingdom on a 10 x10 board. The*

³⁰ Nina Harwini and Khaerudin, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun dan Tanwin di TPQ Bani Al-masyhuriyah," *Jurnal Al-Miskawaih* 1, no. 2 (November, 2020): 200.

participant Have a die having the equi-spaced probability of 1/6 of each roll of a die.” Sejarah ular tangga adalah permainan kuno yang berakar dari asal usul budaya India. Ini dikenal sebagai *game spear* di Inggris Raya pada papan berukuran 10×10 . Itu peserta memiliki sebuah dadu yang mempunyai peluang berjarak sama sebesar $1/6$ dari setiap pelemparan sebuah dadu. *“Snakes and Ladders is also a game of complete chance—each student has an equal chance of landing on good or bad practices therefore the game is equally fair to all.”* Ular dan tangga juga merupakan permainan peluang penuh setiap peserta didik mempunyai keseimbangan pendaratan pada praktik yang baik atau buruk, oleh karena itu permainan ini sama adilnya bagi semua orang.³¹

Ular tangga, yang dikenal di dunia internasional sebagai *snakes and ladders* memiliki sejarah yang kaya dan mendalam dimulai dari India kuno. Permainan ini berasal dari India kuno dan dikenal dengan nama Moksha Patamu. Dipercaya bahwa permainan ini sudah ada sejak abad ke-2 Sebelum Masehi dan awalnya dirancang sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai moral serta spiritual kepada peserta didik. Pada abad ke-13 Masehi, seorang santo Hindu

³¹ Ria Fransisca, Sri Wulan, and Asep Supena, “Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (January 17, 2020): 633, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>.

bernama Saint Gyandev mengembangkan permainan ini lebih lanjut. Ia menciptakan versi yang menekankan pada ajaran moral dan karma, di mana ular melambangkan kejahatan dan tangga melambangkan kebajikan.

4) Manfaat Ular Tangga

Adapun beberapa manfaat ular tangga yaitu: peserta didik tidak hanya belajar pada perilaku verbal saja, melakukan kegiatan belajar secara berkelompok yang dapat meningkatkan kerja sama antar teman, dan mendorong untuk mengurangi penggunaan *game* pada gawai guna menurunkan risiko kerusakan mata.³²

Manfaat ular tangga peserta didik terlibat langsung dengan materi pembelajaran, peningkatan literasi, peningkatan keterampilan, promosi pemahaman yang lebih dalam tentang makna kehidupan, meningkatkan partisipasi, motivasi, interaksi sosial, menumbuhkan lingkungan belajar yang tidak hanya menarik tapi juga menyenangkan, menghubungkan pengetahuan teoritis dengan pengalaman praktis, dan melampaui metode pengajaran konvensional.³³

³² Restu Januarty Hamid, Nur RezkyRamadhan, and Ira Anraeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa SD," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (June, 2024): 42–49, <https://doi.org/10.47178/05eggh77>.

³³ Nabila Putri Herdianti, Wirda Hanim, and Uswatun Hasanah, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (May 23, 2024): 1600, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>.

Kegiatan di SMP menunjukkan bahwa ular tangga ini membantu peserta didik belajar sambil bermain, bekerja dalam kelompok bukan sendirian, dan mengajarkan kesabaran saat giliran bermain, serta keterampilan dalam memecahkan masalah.³⁴

Dengan demikian manfaat ular tangga adalah melibatkan interaksi, sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Aktivitas ini mendorong peserta didik untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan belajar bersabar saat menunggu giliran bermain. Hal ini penting untuk perkembangan emosional dan sosial peserta didik.

c. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

1) Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mempunyai landasan segi yuridis yang terdapat dalam

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yakni untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi

³⁴ Mamila Putri Hapsari and Ida Fitriyah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal dan Stiker Jawaban pada Materi Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan." *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya* 3, no. 8 (2023), <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1>.

warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³⁵ Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berarti juga pendidikan Islam berusaha mendidik dan membina peserta didik dari semua aspek yaitu spiritual, jasmani, rohani, emosi, intelektual, dan sosial.³⁶ Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam implementasi Merdeka Belajar bisa diwujudkan dalam bentuk usaha bagi pendidik dalam rangka melakukan kolaborasi dengan peserta didik terkait dengan nilai-nilai ajaran Islam yang diintegrasikan dengan kehidupan keseharian.³⁷

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan pembelajaran untuk membentuk karakter yang islami, sehingga para peserta didik dapat membentengi dirinya dari hal-hal yang kurang baik.

2) Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti salah satu wujud usaha untuk membentuk peserta didik dapat belajar, terdorong belajar, butuh belajar, mau belajar, dan

³⁵ Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3.

³⁶ Devina Putri Faradhiba and Nurul Latifatul Inayati, "Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 2 (April 29, 2023): 343, <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i2.421>.

³⁷ Dhika Ardeani and Moh Farhan, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Sekolah Dasar," *Jurnal Studi dan Pendidikan Agama Islam* 7, no. 1 (2024): 1–9, <https://doi.org/10.30659/jpai.7.1.1-11>.

terus menerus untuk tertarik mendalami Agama Islam.³⁸ Tercapainya keimanan dan ketaqwaan pada peserta didik serta tercapainya kemampuan menjadikan ajaran Agama sebagai landasan penggalan dan pengembangan disiplin ilmu yang ditekuninya. Oleh sebab itu, materi yang disajikan harus relevan dengan perkembangan pemikiran dunia.³⁹ Tujuan yang diharapkan dari Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menghasilkan intelek-intelektual yang beriman dan bertaqwa yang mampu melaksanakan syariat Islam sebagaimana yang diperintahkan oleh Al-Qur'an dan as-sunnah. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berpedoman pada pendidikan Agama bagi umat yang bervisi mewujudkan manusia yang bertaqwa kepada Allah dan berakhlak mulia, dengan tujuan menghasilkan manusia yang adil, berbudi luhur, jujur, bermartabat, berdisiplin, beretika, harmonis, dan produktif.⁴⁰

Dengan demikian Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah terciptanya manusia yang sempurna, yang tidak hanya memiliki kecerdasan

³⁸ Yulian Rizky Nurhantara and Ratnasari Dyah Utami, "Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Merdeka Belajar," *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 2 (June 18, 2023): 739, <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5142>.

³⁹ Deni S Hambali and Abas Asyafah, "Implementasi pembelajaran pendidikan agama islam di pendidikan tinggi vokasi," *Jurnal Kajian Pendidikan Umum* 18, no. 2 (2020): 8–18, <https://doi.org/10.17509/sosio%oreligi.v18i2.28727>.

⁴⁰ Miftahul Alimin, Hikmatin Kamilah, and Shofwatul Widad, "Relevansi Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Membangun Karakter Religius Siswa di Sekolah (Systematic Literature Review)," *Jurnal Multidisiplin Ibrahimy* 1, no. 2 (February 15, 2024): 149, <https://doi.org/10.35316/jummy.v1i2.3933>.

intelegensi namun juga memiliki kecerdasan spiritual dalam rangka mewujudkan kehidupan individu dan sosial yang lebih baik. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keimanan, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang Agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt. mewujudkan peserta didik yang berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, keluarga, dan masyarakat.

3) Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Fase D (Usia Mental $\pm$ 9 Tahun, Umumnya untuk kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/Program Paket B)⁴¹

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

⁴¹ Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, “Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi,” (February 15, 2022): 39–41.

TABEL 2. 3

**Elemen dan Capaian Pembelajaran Pendidikan
Agama Islam dan Budi Pekerti**

Elemen	Capaian Pembelajaran
Al-Qur'an dan Hadis	Peserta didik memahami definisi Al-Qur'an dan Hadis Nabi dan posisinya sebagai sumber ajaran agama Islam. Peserta didik juga memahami pentingnya pelestarian alam dan lingkungan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam ajaran Islam. Peserta didik juga mampu menjelaskan pemahamannya tentang sikap moderat dalam beragama. Peserta didik juga memahami tingginya semangat keilmuan beberapa intelektual besar Islam.
Akidah	Peserta didik mendalami enam rukun Iman.
Akhlak	Peserta didik mendalami peran aktivitas salat sebagai bentuk penjagaan atas diri sendiri dari keburukan. Peserta didik juga memahami pentingnya verifikasi (tabayyun) informasi sehingga dia terhindar dari kebohongan dan berita palsu. Peserta didik juga memahami definisi toleransi dalam tradisi Islam berdasarkan ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadis-Hadis Nabi. Peserta didik juga mulai mengenal dimensi keindahan dan seni dalam Islam termasuk ekspresi-ekspresinya.
Fikih	Peserta didik memahami internalisasi nilai-nilai dalam sujud dan ibadah salat, memahami konsep mu'amalah, riba, rukhsah,

Elemen	Capaian Pembelajaran
	serta mengenal beberapa mazhab fikih, dan ketentuan mengenai ibadah qurban.
Sejarah Peradaban Islam	Peserta didik mampu menghayati penerapan akhlak mulia dari kisah-kisah penting dari Bani Umayyah, Abbasiyyah, Turki Usmani, Syafawi dan Mughal sebagai pengantar untuk memahami alur sejarah masuknya Islam ke Indonesia.



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

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa disebut *Research and Development* (R & D).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar sederhana dan mudah dipelajari.

Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) untuk merancang sistem pembelajaran.⁴²

Alasan ADDIE digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur kualitas produk yang telah diujikan sampai tahapan evaluasi. Tahapan evaluasi berada di bagian terakhir, namun evaluasi digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan sebelumnya dimulai dari tahapan analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Produk atau model

⁴² Fendi Susanto and Indah Resti Ayuni, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe NHT dengan Strategi Pemecahan Masalah (Problem Solving) Sistematis bagi Peserta Didik SMP di Kabupaten Pringsewu," *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (December 29, 2017): 472, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i3.1054>.

yang dihasilkan dipastikan valid karena setiap tahapan harus berdasarkan proses analisis yang mendalam, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilakukan evaluasi sebelum dilanjutkan ke tahapan berikutnya. Selain itu, model ini lebih sistematis dan terstruktur.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *(A)nalysis*, *(D)esign*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, dan *(E)valuation*.

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap analisis perlunya pengembangan produk atau model dan analisis kelayakan produk. Pengembangan produk diawali karena adanya masalah pada produk yang telah ada sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis dari pendidik dan juga kebutuhan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Songgon. Pertama, melakukan analisis kebutuhan dilakukan untuk mencari kebutuhan pembelajaran yang diperlukan berdasarkan permasalahan yang terjadi. Kedua, analisis terhadap kinerja peserta didik yang dilakukan dengan observasi di SMP Negeri 1 Songgon. Ketiga, melakukan analisis materi pembelajaran yakni menganalisis mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Negeri 1 Songgon. Dari kegiatan analisis materi ini akan ditentukan pengembangan media pembelajaran pada materi yang sudah dipilih yakni Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan.

b. Desain (*Design*)

Peneliti menggunakan aplikasi *canva* untuk *template* ular tangga digital. Desain dari media pembelajaran adalah menggunakan web ular tangga digital *QuizWhizzer*. Pada beranda berisi *Quizzes* dan *Maps*. Pada *Quizzes* ada tampilan *Quiz* yang berisi materi dan pertanyaan. Terdapat materi di nomor 1. Terdapat pertanyaan *Low Order Thinking Skill* dan *Higher Order Thinking Skill*. Pertanyaan *Low Order Thinking Skill* mulai nomor 2 sampai 11 dan pertanyaan *Higher Order Thinking Skill* mulai nomor 12 sampai 21. Pada *Maps* ada tampilan ular tangga. Ular tangga diberi angka di setiap kotak mulai nomor 1 sampai 50 tambah *start* dan *finish*. Bidak dalam penelitian ini sebagai yang bergerak dari kotak ke kotak mengikuti angka. Powerups ditempatkan secara acak di peta berupa tanda tanya. Powerups yang tersedia *Cannon*, *Energy Blast*, *Speed Boost*, *Teleport*, *Swap*, *Shield*, dan *Freeze*. Jika mendarat di salah satunya, peserta didik dapat kemampuan khusus.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini berisi kegiatan realisasi desain sebuah produk yang sebelumnya sudah dibuat. Pertama, peserta didik dapat masuk *room game* dengan mengetik kode dan nama. Kedua, muncul video, tonton dan masukkan jawaban Anda dengan ketik “ya.” Ketiga, jika benar dapat bergerak jika salah tetap berada di tempat. Keempat, jika mendarat di powerups berupa tanda tanya, peserta didik dapat kemampuan khusus. Kelima, peserta didik yang sudah mencapai kotak *finish* maka

menjadi pemenang dari *game* ini. Konsep media pembelajaran yang sudah disusun pada tahap sebelumnya kemudian dikembangkan agar menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Setelah media pembelajaran diproduksi maka akan dilakukan validasi kepada ahli media dan materi yang terdiri dari dua dosen serta pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai ahli praktisi pembelajaran.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk menerapkan produk yang sudah didesain dan dikembangkan sebelumnya. Implementasi ini dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang sudah dikembangkan. Uji coba akan dilakukan kepada kelompok kecil yakni 10 orang peserta didik dalam satu kali percobaan untuk memperoleh tanggapan, saran, dan komentar. Setelah diujikan kepada kelompok kecil maka akan dilakukan pengujian pada kelompok besar. Kelompok besar yang dimaksud adalah diuji coba kepada 30 orang peserta didik dalam satu kali percobaan tapi beda anak dengan kelompok kecil dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 1 Songgon.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan evaluasi dilakukan selama kegiatan pengembangan yakni ketika produk media dinilai oleh para ahli, diuji pada kelompok kecil, dan besar. Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan dan pembenahan supaya produk yang dihasilkan menjadi produk yang

berkualitas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga tentang Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan yaitu uji ahli media, ahli materi, dan uji coba pengguna.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba penelitian pengembangan dilakukan dengan tiga tahapan yakni uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Uji perseorangan dilakukan oleh satu orang ahli media pembelajaran dan satu orang ahli materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang menguasai di bidangnya. Ahli ketiga yakni pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Songgon sebagai ahli praktisi pembelajaran di kelas. Adapun uji kelompok kecil dilakukan kepada kelas VII yang berjumlah 10 peserta didik. Adapun uji kelompok besar dilakukan setelah uji kelompok kecil selesai. Adapun uji kelompok besar dilakukan kepada kelas VII yang berjumlah 30 peserta didik tapi beda anak dengan kelompok kecil.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga mengenai materi Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan adalah ahli media pembelajaran dan satu orang ahli materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, subjek uji coba pengguna yaitu pendidik serta peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Songgon.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini dikelompokkan menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan observasi, wawancara, catatan pribadi selama di lapangan, dan dokumentasi. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan uji ahli media, ahli materi, uji coba pengguna, dan angket.

4. Instrumen Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi merupakan kegiatan dengan menggunakan pancaindra, dapat penglihatan, penciuman, dan pendengaran untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Bentuk observasi dibagi menjadi dua yakni observasi partisipasi dan observasi tidak terstruktur. Observasi partisipasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan

di mana peneliti terlibat dalam keseharian informan. Observasi tidak terstruktur adalah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan di lapangan.⁴³

Dalam penelitian ini peneliti melakukan kegiatan observasi dengan menggunakan observasi partisipasi tidak terstruktur. Di mana peneliti datang ke tempat penelitian untuk mengamati kegiatan yang dilakukan oleh subjek dan peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan di lapangan. Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang kegiatan belajar sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga digital.

2) Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara semi-terstruktur yakni pelaksanaan wawancara secara lebih bebas. Wawancara semi-terstruktur ini menjadi sangat efektif apabila digunakan untuk menggali data secara mendalam, akurat, dan informan dapat menyampaikan pendapat secara lebih bebas serta alami.

3) Dokumentasi

Dalam penelitian dan pengembangan ini kegiatan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data berupa Modul Ajar,

⁴³ Muhammad Yasin, Sabaruddin Garancang, and Andi Abdul Hamzah, "Metode dan Instrumen Pengumpulan Data (Kualitatif dan Kuantitatif)," *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 3 (May, 2024): 169, <https://doi.org/10.62504/zhnv9724>.

buku yang digunakan sebagai sumber belajar, absensi siswa serta catatan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Songgon.

4) Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data dari tim ahli yang berupa lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh nilai kualitas, saran, dan komentar dari tim ahli. Angket ahli media diberikan kepada dosen yang ahli dan berkompeten di bidang media pembelajaran. Angket ahli materi diberikan kepada dosen yang ahli dan berkompeten di bidang materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Angket pendidik digunakan untuk memperoleh data kualitas produk media yang dikembangkan dari guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai ahli praktisi pembelajaran di kelas. Angket siswa diberikan untuk memperoleh data kualitas dan kemenarikan produk media pembelajaran dari peserta didik saat melakukan uji coba kelompok kecil.

5. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Pengujian media pembelajaran akan memperoleh data yang didapatkan dari pengisian angket yang dilakukan oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 pendidik, dan peserta didik. Alat ukur dalam penelitian ini berupa

angket dengan skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert.

Rumus yang digunakan yakni:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = besar persentase

$\sum x$ = jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum x^i$ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

Tabel 3. 1

Uji Validitas

Persentase (%)	Kategori	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
69-84	Valid	Revisi kecil bila diperlukan
53-68	Cukup Valid	Perlu revisi
37-52	Kurang Valid	Revisi menyeluruh
20-36	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba dilakukan kepada 1 ahli media pembelajaran, 1 orang ahli materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dipilih dari dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 1 orang pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dan 40 peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Songgon sebagai pengguna produk.

Penyajian data dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan hasil dari proses revisi produk berdasarkan saran dan rekomendasi dari validator ahli media. Data yang disajikan dalam tabel berikut menunjukkan tahapan revisi yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan kualitas dan kesesuaian produk dengan kebutuhan serta karakteristik pengguna. Tabel di bawah ini merinci revisi yang telah dilakukan pada setiap bagian yang relevan, baik dari segi isi, penyajian, maupun tampilan visual.

Tabel 4. 1
Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Desain Visual	1. Kejelasan tulisan pada pertanyaan dan opsi jawaban	4
		2. Kemenarikan penggunaan warna	5
		3. Kualitas gambar	5
		4. Penggunaan animasi dengan bijak	3
		5. Ikon kuis mudah dipahami	5
2	Konten	6. Kesesuaian dengan fase, elemen, dan Capaian Pembelajaran	4
		7. Sumber yang dapat dipertanggungjawabkan	3
		8. Keterbacaan bahasa yang sederhana	5
		9. Kesesuaian dengan tingkat pemahaman peserta didik	5
		10. Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari	3
3	Fungsionalitas	11. Keandalan program	4
		12. Kemudahan penggunaan	4
		13. Dapat dijalankan di beberapa perangkat lain	5
		14. Tidak membutuhkan waktu lama untuk memuat halaman	4
		15. Fitur interaktif yang membuat peserta didik lebih terlibat	4
Total Skor			63
Skor Maksimal			75

Berdasarkan saran dan rekomendasi, ahli media menyarankan

adanya petunjuk, agar siswa bisa memainkan dengan tanpa bantuan guru (mandiri), memastikan bahwa media bisa digunakan di sekolah dengan berbantuan handphone peserta didik, dan perlu ada perbaikan pada bahasa lagi, pemanfaatan media, harus diwujudkan supaya peserta didik bisa interaktif dengan medianya.

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa proses revisi dilakukan secara bertahap dan berdasarkan saran serta rekomendasi yang diterima dari ahli media. Revisi tersebut memberikan

kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas produk pengembangan, sehingga produk akhir menjadi lebih layak untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Proses ini juga menunjukkan pentingnya validasi dalam penelitian pengembangan guna menghasilkan produk yang berkualitas.

Penyajian data dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan hasil dari proses revisi produk berdasarkan saran dan rekomendasi dari validator ahli materi. Data yang disajikan dalam tabel berikut menunjukkan tahapan revisi yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan kualitas dan kesesuaian produk dengan kebutuhan serta karakteristik pengguna. Tabel di bawah ini merinci revisi yang telah dilakukan pada setiap bagian yang relevan, baik dari segi isi, penyajian, maupun tampilan visual.

Tabel 4. 2
Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Materi dengan Fase, Elemen, dan Capaian Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan fase perkembangan peserta didik	5
		2. Keterpaduan materi mencakup elemen yang ditetapkan dalam kurikulum	5
		3. Elemen saling berkaitan	4
		4. Kesesuaian materi membantu mencapai kompetensi yang diharapkan dalam Capaian Pembelajaran	3
		5. Capaian Pembelajaran tercapai secara bertahap	3
2	Keterpaduan Materi	6. Tidak ada informasi yang bertentangan	4
		7. Materi dikaitkan dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari	3
		8. Materi membantu pembentukan karakter positif	4
		9. Materi disusun sesuai perkembangan	4

No	Aspek	Komponen	Skor
		kognitif	
		10. Tidak ada lompatan materi yang dapat membingungkan	3
3	Efektivitas Penyampaian Informasi	11. Tidak ada istilah teknis yang sulit tanpa penjelasan tambahan	3
		12. Penggunaan video yang mendukung pemahaman	5
		13. Konsistensi dalam format penulisan	4
		14. Memiliki navigasi yang mudah digunakan	4
		15. Informasi ditampilkan dengan cara yang menarik	4
Total Skor			58
Skor Maksimal			75

Berdasarkan saran dan rekomendasi, ahli materi menyarankan adanya kisi-kisi, karena *game* dalam bentuk soal, ganti gambar malaikat, perlu disesuaikan lagi antara materi dalam media dengan Tujuan Pembelajaran, tambah materi yang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, perlu mempertimbangkan metode relevan yang akan dipakai dalam pembelajaran dengan menggunakan media tersebut, dan kembangkan modul ajar sesuai kebutuhan.

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa proses revisi dilakukan secara bertahap dan berdasarkan saran serta rekomendasi yang diterima dari ahli materi. Revisi tersebut memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas produk pengembangan, sehingga produk akhir menjadi lebih layak untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Proses ini juga menunjukkan pentingnya validasi dalam penelitian pengembangan guna menghasilkan produk yang berkualitas.

Penyajian data dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan hasil dari proses revisi produk berdasarkan saran dan rekomendasi dari validator ahli praktisi. Data yang disajikan dalam tabel berikut menunjukkan tahapan revisi yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan kualitas dan kesesuaian produk dengan kebutuhan serta karakteristik pengguna. Tabel di bawah ini merinci revisi yang telah dilakukan pada setiap bagian yang relevan, baik dari segi isi, penyajian, maupun tampilan visual.

Tabel 4. 3
Lembar Validasi Ahli Praktisi

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Materi dengan Kondisi Nyata di Kelas	1. Kesesuaian dengan fase, elemen, dan Capaian Pembelajaran yang ditetapkan	5
		2. Struktur materi sesuai urutan pembelajaran yang dianjurkan dalam kurikulum	5
		3. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat kognitif	4
		4. Gambar mudah dipahami oleh peserta didik	4
		5. Materi dapat diajarkan dalam waktu yang tersedia dijadwal pelajaran	5
		6. Tidak memerlukan bahan yang sulit didapat	4
		7. Materi memiliki kasus nyata yang sesuai dengan lingkungan	4
		8. Membantu menghubungkan teori dengan kehidupan sehari-hari	5
		9. Pertanyaan dibuat dengan berbagai tingkat kesulitan	4
Total Skor			40
Skor Maksimal			45

Berdasarkan saran dan rekomendasi, ahli praktisi menyarankan adanya kisi-kisi.

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa proses revisi dilakukan secara bertahap dan berdasarkan saran serta rekomendasi yang diterima dari ahli praktisi. Revisi tersebut memberikan

kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas produk pengembangan, sehingga produk akhir menjadi lebih layak untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Proses ini juga menunjukkan pentingnya validasi dalam penelitian pengembangan guna menghasilkan produk yang berkualitas.

Penyajian data dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan hasil dari proses revisi produk berdasarkan saran dan rekomendasi dari uji coba kelompok kecil. Data yang disajikan dalam tabel berikut menunjukkan tahapan revisi yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan kualitas dan kesesuaian produk dengan kebutuhan serta karakteristik pengguna. Tabel di bawah ini merinci revisi yang telah dilakukan pada setiap bagian yang relevan, baik dari segi isi, penyajian, maupun tampilan visual.



Tabel 4. 4
Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil



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

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
1	5	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	5	66	Kalok naik tangga ya naik, kalo ekor ya turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
2	4	1	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	66		Layak digunakan tanpa revisi
3	4	3	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	66		Layak digunakan tanpa revisi
4	4	3	2	2	3	5	4	3	3	4	4	4	3	4	4	52	Kuisnya tidak mau naik ketika ada tangganya, harusnya bisa naik	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
5	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	64		Layak digunakan tanpa revisi
6	4	3	5	5	4	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	66		Layak digunakan tanpa revisi
7	4	1	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	66		Layak digunakan tanpa revisi
8	4	3	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	4	63		Layak digunakan tanpa revisi
9	5	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	5	66		Layak digunakan tanpa revisi
10	5	2	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	67	Permainan ular tangga ini sangatlah baik untuk melatih peserta didik dalam pemahaman materi lebih baik bermain ular tangga ini diadakan supaya bisa mengajak siswa siswi berlomba dalam kebaikan	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran

Berdasarkan tabel di atas, media pembelajaran ular tangga layak digunakan sebagai media bantu dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII.

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa proses revisi dilakukan secara bertahap dan berdasarkan saran serta rekomendasi yang diterima dari para pengguna kelompok kecil. Revisi tersebut memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas produk pengembangan, sehingga produk akhir menjadi lebih layak untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Proses ini juga menunjukkan pentingnya validasi dan uji coba dalam penelitian pengembangan guna menghasilkan produk yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penyajian data dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan hasil dari proses revisi produk berdasarkan saran dan rekomendasi dari uji coba kelompok besar. Data yang disajikan dalam tabel berikut menunjukkan tahapan revisi yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan kualitas dan kesesuaian produk dengan kebutuhan serta karakteristik pengguna. Tabel di bawah ini merinci revisi yang telah dilakukan pada setiap bagian yang relevan, baik dari segi isi, penyajian, maupun tampilan visual.



Tabel 4. 5

Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
1	4	3	5	4	3	4	3	3	5	3	4	4	4	4	4	57		Layak digunakan tanpa revisi
2	5	3	4	5	4	3	5	4	2	3	5	5	4	5	5	62		Layak digunakan tanpa revisi
3	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	64	Ulnya tidak bisa turun saat kita diekor	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
4	4	4	5	5	4	5	3	4	5	3	4	4	5	5	5	65		Layak digunakan tanpa revisi
5	5	2	5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	4	5	61		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
6	4	5	3	5	4	5	4	1	3	5	3	4	3	4	2	55		Layak digunakan tanpa revisi
7	5	2	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	68		Layak digunakan tanpa revisi
8	4	4	5	3	4	3	5	4	4	4	5	4	5	5	4	63		Layak digunakan tanpa revisi
9	4	2	1	5	4	2	4	3	1	5	5	4	4	5	1	50		Layak digunakan tanpa revisi
10	4	2	5	4	4	4	5	3	4	2	5	4	2	5	4	57		Layak digunakan tanpa revisi
11	5	3	5	1	3	3	5	2	4	5	4	5	3	5	4	57		Layak digunakan tanpa revisi
12	5	3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	68		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
13	4	3	5	5	4	5	5	4	4	3	5	3	5	5	4	64		Layak digunakan tanpa revisi
14	4	1	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	66		Layak digunakan tanpa revisi
15	5	3	4	5	4	3	5	4	1	3	5	5	4	5	5	61		Layak digunakan tanpa revisi
16	5	3	5	5	5	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	66	Ketika ada tangga bisa naik dan jika ada ular bisa turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
17	4	3	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	66		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
18	4	3	3	5	3	4	4	3	5	4	3	5	4	4	5	59	Musiknya bikin ga semangat	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
19	2	3	3	4	4	3	5	3	4	2	4	3	4	5	3	52		Layak digunakan tanpa revisi
20	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	68		Layak digunakan tanpa revisi
21	5	3	5	5	5	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	65	Ketika ada tangga bisa naik dan jika ada ular bisa turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
22	4	3	5	5	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	53		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
23	4	2	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	3	5	3	63	Kurang seru	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
24	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	64	Kalo bisa pertanyaannya jangan diulang	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
25	4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	63		Layak digunakan tanpa revisi
26	4	4	5	5	4	5	3	4	5	3	4	4	5	5	5	65		Layak digunakan tanpa revisi
27	4	3	5	4	4	4	3	4	5	3	5	4	4	5	3	60		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
28	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	68	Ketika ada tangga bisa naik dan jika ada ular bisa turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
29	2	3	3	4	4	3	5	3	4	2	4	3	4	5	3	52		Layak digunakan tanpa revisi
30	4	4	5	3	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	66		Layak digunakan tanpa revisi

Berdasarkan tabel di atas, media pembelajaran ular tangga layak digunakan, baik dari segi tampilan, konten, maupun interaktivitas. Meskipun terdapat saran untuk penyempurnaan teknis, secara keseluruhan, produk ini telah memenuhi kriteria sebagai media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa proses revisi dilakukan secara bertahap dan berdasarkan saran serta rekomendasi yang diterima dari para pengguna kelompok besar. Revisi tersebut memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas produk pengembangan, sehingga produk akhir menjadi lebih layak untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Proses ini juga menunjukkan pentingnya validasi dan uji coba dalam penelitian pengembangan guna menghasilkan produk yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penyajian data dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan hasil dari proses revisi produk berdasarkan saran dan rekomendasi dari uji coba keseluruhan. Data yang disajikan dalam tabel berikut menunjukkan tahapan revisi yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan kualitas dan kesesuaian produk dengan kebutuhan serta karakteristik pengguna. Tabel di bawah ini merinci revisi yang telah dilakukan pada setiap bagian yang relevan, baik dari segi isi, penyajian, maupun tampilan visual.



Tabel 4. 6

Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
1	4	3	5	4	3	4	3	3	5	3	4	4	4	4	4	57		Layak digunakan tanpa revisi
2	5	3	4	5	4	3	5	4	2	3	5	5	4	5	5	62		Layak digunakan tanpa revisi
3	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	64	Ulnya tidak bisa turun saat kita diekor	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
4	4	4	5	5	4	5	3	4	5	3	4	4	5	5	5	65		Layak digunakan tanpa revisi
5	5	2	5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	4	5	61		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
6	4	5	3	5	4	5	4	1	3	5	3	4	3	4	2	55		Layak digunakan tanpa revisi
7	5	2	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	68		Layak digunakan tanpa revisi
8	4	4	5	3	4	3	5	4	4	4	5	4	5	5	4	63		Layak digunakan tanpa revisi
9	4	2	1	5	4	2	4	3	1	5	5	4	4	5	1	50		Layak digunakan tanpa revisi
10	4	2	5	4	4	4	5	3	4	2	5	4	2	5	4	57		Layak digunakan tanpa revisi
11	5	3	5	1	3	3	5	2	4	5	4	5	3	5	4	57		Layak digunakan tanpa revisi
12	5	3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	68		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
13	4	3	5	5	4	5	5	4	4	3	5	3	5	5	4	64		Layak digunakan tanpa revisi
14	4	1	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	66		Layak digunakan tanpa revisi
15	5	3	4	5	4	3	5	4	1	3	5	5	4	5	5	61		Layak digunakan tanpa revisi
16	5	3	5	5	5	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	66	Ketika ada tangga bisa naik dan jika ada ular bisa turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
17	4	3	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	66		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
18	4	3	3	5	3	4	4	3	5	4	3	5	4	4	5	59	Musiknya bikin ga semangat	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
19	2	3	3	4	4	3	5	3	4	2	4	3	4	5	3	52		Layak digunakan tanpa revisi
20	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	68		Layak digunakan tanpa revisi
21	5	3	5	5	5	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	65	Ketika ada tangga bisa naik dan jika ada ular bisa turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
22	4	3	5	5	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	53		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
23	4	2	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	3	5	3	63	Kurang seru	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
24	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	64	Kalo bisa pertanyaannya jangan diulang	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
25	4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	63		Layak digunakan tanpa revisi
26	4	4	5	5	4	5	3	4	5	3	4	4	5	5	5	65		Layak digunakan tanpa revisi
27	4	3	5	4	4	4	3	4	5	3	5	4	4	5	3	60		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
28	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	68	Ketika ada tangga bisa naik dan jika ada ular bisa turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
29	2	3	3	4	4	3	5	3	4	2	4	3	4	5	3	52		Layak digunakan tanpa revisi
30	4	4	5	3	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	66		Layak digunakan tanpa revisi
31	5	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	5	66	Kalok naik tangga ya naik, kalo ekor ya turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
32	4	1	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	66		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
33	4	3	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	66		Layak digunakan tanpa revisi
34	4	3	2	2	3	5	4	3	3	4	4	4	3	4	4	52	Kuisnya tidak mau naik ketika ada tangganya, harusnya bisa naik	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
35	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	64		Layak digunakan tanpa revisi
36	4	3	5	5	4	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	66		Layak digunakan tanpa revisi
37	4	1	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	66		Layak digunakan tanpa revisi
38	4	3	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	4	63		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
	Skor																	
39	5	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	5	66		Layak digunakan tanpa revisi
40	5	2	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	67	Permainan ular tangga ini sangatlah baik untuk melatih peserta didik dalam pemahaman materi lebih baik bermain ular tangga ini diadakan supaya bisa mengajak siswa siswi berlomba dalam kebaikan	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran

Berdasarkan tabel di atas, media pembelajaran ular tangga layak digunakan dan peserta didik merespon positif terhadap isi, tampilan, serta interaktivitas media. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa materi mudah dipahami dan tampilannya menarik. Namun, ada saran untuk mengurangi durasi video. Instrumen yang digunakan berupa angket kelayakan dan lembar komentar. Berdasarkan dari hasil komentar, media pembelajaran dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran, meskipun masih diperlukan penyempurnaan. Peserta didik merasa senang menggunakan media karena tampilannya menarik dan mudah dioperasikan. Namun, mereka menyarankan penambahan fitur kuis interaktif.

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa proses revisi dilakukan secara bertahap dan berdasarkan saran serta rekomendasi yang diterima dari para pengguna keseluruhan. Revisi tersebut memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas produk pengembangan, sehingga produk akhir menjadi lebih layak untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Proses ini juga menunjukkan pentingnya validasi dan uji coba dalam penelitian pengembangan guna menghasilkan produk yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

B. Analisis Data

1. Tahap Validasi Instrumen

Tabel di bawah ini merinci hasil pengamatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII.

Tabel 4. 7
Pedoman Pengamatan

No	Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan
1	Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran	Sebagian besar peserta didik pasif dalam menjawab pertanyaan, meskipun ada beberapa yang aktif.
2	Penggunaan metode pembelajaran	Pendidik menggunakan metode ceramah dan penugasan tertulis, namun variasi metode masih terbatas serta kurang interaktif.
3	Relevansi materi dengan kehidupan peserta didik	Materi yang disampaikan sudah relevan, terutama saat dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik.
4	Penggunaan media pembelajaran	Media yang digunakan terbatas pada Modul Ajar dan papan tulis, belum ada penggunaan multimedia.
5	Kesesuaian materi dengan kurikulum	Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum merdeka.

Dari pengamatan selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, diketahui bahwa pembelajaran sebelum diterapkannya media pembelajaran ular tangga, kegiatan pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan interaktivitas, motivasi, dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar.

Tabel di bawah ini merinci hasil wawancara semi-terstruktur yang telah dilakukan selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII.

Tabel 4. 8
Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban Informan (Pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII)
1	Bagaimana biasanya kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dilakukan di kelas VII?	Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Modul ajar menjadi sumber utama.
2	Bagaimana partisipasi peserta didik dalam proses belajar?	Peserta didik cenderung pasif. Hanya beberapa yang aktif. Sebagian terlihat diam saja.
3	Apakah pernah menggunakan media pembelajaran alternatif seperti permainan?	Belum pernah. Media permainan belum digunakan karena keterbatasan waktu dan belum adanya bahan ajar.
4	Apa saja kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran?	Peserta didik cepat bosan jika hanya menggunakan metode ceramah.
5	Bagaimana pandangan Anda jika digunakan media permainan seperti ular tangga?	Sangat mendukung. Dapat meningkatkan keaktifan dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

Dari wawancara semi-terstruktur dengan pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, diketahui bahwa pembelajaran sebelum menggunakan media ular tangga berlangsung secara konvensional, dengan partisipasi mayoritas peserta didik tampak pasif. Pendidik menyambut baik ide pengembangan media berbasis permainan edukatif karena dinilai mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Tabel di bawah ini merinci hasil lembar validasi ahli media yang telah dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII.

Tabel 4. 9
Hasil Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Desain Visual	1. Kejelasan tulisan pada pertanyaan dan opsi jawaban	4
		2. Kemenarikan penggunaan warna	5
		3. Kualitas gambar	5
		4. Penggunaan animasi dengan bijak	3
		5. Ikon kuis mudah dipahami	5
2	Konten	6. Kesesuaian dengan fase, elemen, dan Capaian Pembelajaran	4
		7. Sumber yang dapat dipertanggungjawabkan	3
		8. Keterbacaan bahasa yang sederhana	5
		9. Kesesuaian dengan tingkat pemahaman peserta didik	5
		10. Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari	3
3	Fungsionalitas	11. Keandalan program	4
		12. Kemudahan penggunaan	4
		13. Dapat dijalankan di beberapa perangkat lain	5
		14. Tidak membutuhkan waktu lama untuk memuat halaman	4
		15. Fitur interaktif yang membuat peserta didik lebih terlibat	4
Total Skor			63
Skor Maksimal			75
Persentase			84%

Keterangan:

P = besar persentase

$\sum x$ = jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum x_i$ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{63}{75} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

Berdasarkan hasil di atas, media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII, diperoleh total skor sebesar 63 dari skor maksimal 75, dengan persentase kelayakan sebesar 84%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut berada dalam kategori “Valid.”

Tabel di bawah ini merinci hasil lembar validasi ahli materi yang telah dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII.

Tabel 4. 10
Hasil Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Materi dengan Fase, Elemen, dan Capaian Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan fase perkembangan peserta didik	5
		2. Keterpaduan materi mencakup elemen yang ditetapkan dalam kurikulum	5
		3. Elemen saling berkaitan	4
		4. Kesesuaian materi membantu mencapai kompetensi yang diharapkan dalam Capaian Pembelajaran	3
		5. Capaian Pembelajaran tercapai secara bertahap	3
2	Keterpaduan Materi	6. Tidak ada informasi yang bertentangan	4
		7. Materi dikaitkan dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari	3
		8. Materi membantu pembentukan karakter positif	4
		9. Materi disusun sesuai perkembangan kognitif	4

No	Aspek	Komponen	Skor
		10. Tidak ada lompatan materi yang dapat membingungkan	3
3	Efektivitas Penyampaian Informasi	11. Tidak ada istilah teknis yang sulit tanpa penjelasan tambahan	3
		12. Penggunaan video yang mendukung pemahaman	5
		13. Konsistensi dalam format penulisan	4
		14. Memiliki navigasi yang mudah digunakan	4
		15. Informasi ditampilkan dengan cara yang menarik	4
Total Skor			58
Skor Maksimal			75
Persentase			77,3%

Keterangan:

P = besar persentase

$\sum x$ = jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum x^i$ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{75} \times 100\%$$

$$= 77,3\%$$

Berdasarkan hasil di atas, media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII, diperoleh total skor sebesar 58 dari skor maksimal 75, yang setara dengan persentase kelayakan sebesar 77,3%. Berdasarkan interpretasi persentase, media ini termasuk dalam kategori “Valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel di bawah ini merinci hasil lembar validasi ahli praktisi yang telah dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII.

Tabel 4. 11
Hasil Lembar Validasi Ahli Praktisi

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Materi dengan Kondisi Nyata di Kelas	1. Kesesuaian dengan fase, elemen, dan Capaian Pembelajaran yang ditetapkan	5
		2. Struktur materi sesuai urutan pembelajaran yang dianjurkan dalam kurikulum	5
		3. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat kognitif	4
		4. Gambar mudah dipahami oleh peserta didik	4
		5. Materi dapat diajarkan dalam waktu yang tersedia dijadwal pelajaran	5
		6. Tidak memerlukan bahan yang sulit didapat	4
		7. Materi memiliki kasus nyata yang sesuai dengan lingkungan	4
		8. Membantu menghubungkan teori dengan kehidupan sehari-hari	5
		9. Pertanyaan dibuat dengan berbagai tingkat kesulitan	4
Total Skor			40
Skor Maksimal			45
Persentase			88, 9%

Keterangan:

P = besar persentase

$\sum x$ = jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum i$ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

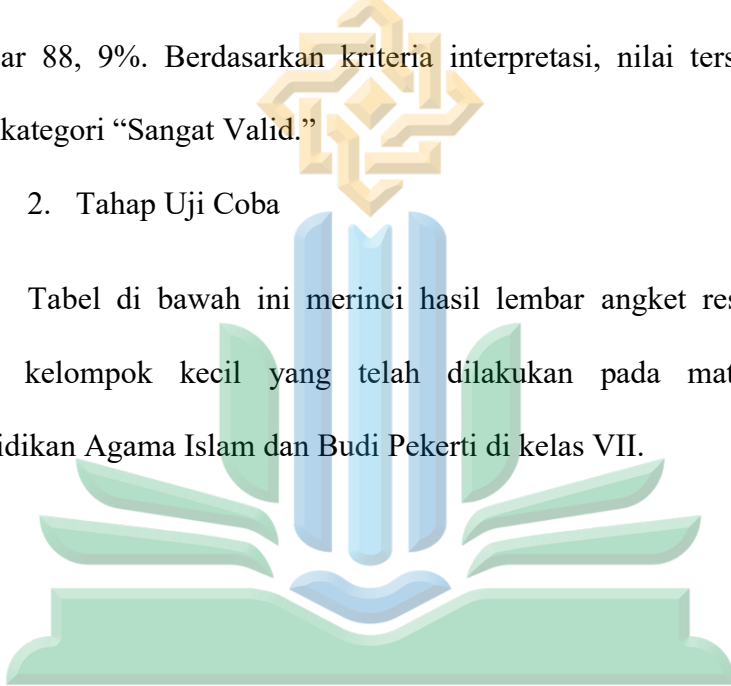
$$P = \frac{40}{45} \times 100\%$$

$$= 88,9\%$$

Berdasarkan hasil di atas, media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan menunjukkan bahwa media ini memiliki total skor 40 dari skor maksimal 45, yang dikonversikan menjadi persentase kelayakan sebesar 88,9%. Berdasarkan kriteria interpretasi, nilai tersebut berada pada kategori “Sangat Valid.”

2. Tahap Uji Coba

Tabel di bawah ini merinci hasil lembar angket respon peserta didik kelompok kecil yang telah dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII.



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

Tabel 4. 12
Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
1	5	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	5	66	88%	Kalok naik tangga ya naik, kalo ekor ya turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
2	4	1	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi
3	4	3	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi
4	4	3	2	2	3	5	4	3	3	4	4	4	3	4	4	52	69%	Kuisnya tidak mau naik ketika ada tangganya, harusnya bisa naik	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
5	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	64	85%		Layak digunakan tanpa revisi
6	4	3	5	5	4	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi
7	4	1	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi
8	4	3	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	4	63	84%		Layak digunakan tanpa revisi
9	5	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	5	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi
10	5	2	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	67	89%	Permainan ular tangga ini sangatlah baik untuk melatih peserta didik dalam pemahaman materi lebih baik bermain ular tangga ini diadakan supaya bisa mengajak siswa siswi berlomba dalam kebaikan	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
Mean																64,2			
Median																66			
Modus																66			

Keterangan:

P = besar persentase

$\sum x$ = jumlah total skor

$\sum x^i$ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{642}{750} \times 100\%$$

$$= 85,6\%$$

Berdasarkan hasil di atas, media pembelajaran ular tangga, diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 85,6% dari skor maksimal. Persentase ini menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel berikut menunjukkan bahwa respon peserta didik dikelompokkan ke dalam lima kategori, yaitu:

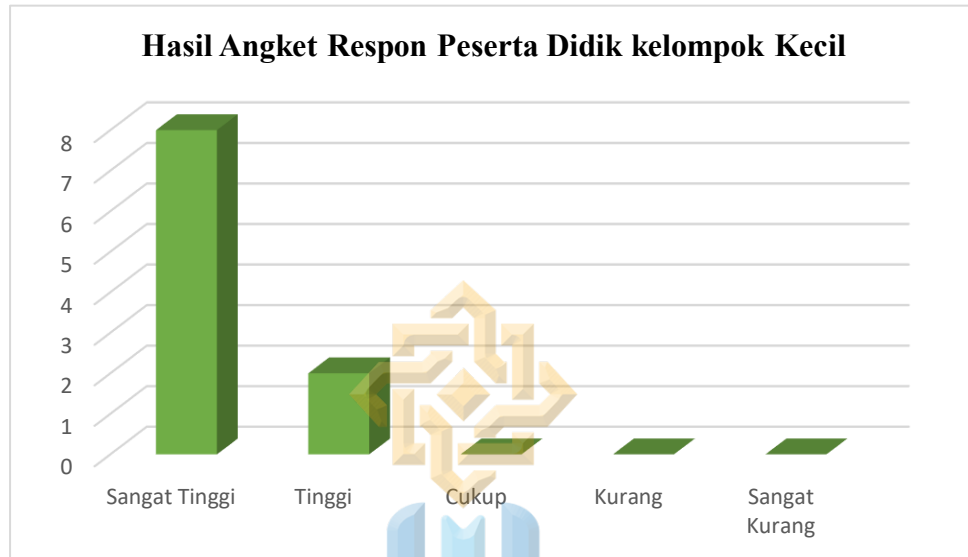
Tabel 4. 13

Interval Kelompok Kecil

Kategori	Total
Sangat Tinggi	8
Tinggi	2
Cukup	0
Kurang	0
Sangat Kurang	0

Dari tabel di atas, 8 peserta didik masuk kategori “Sangat Tinggi,” 2 peserta didik masuk kategori “Tinggi,” sementara tidak ada peserta didik masuk kategori “Cukup,” “Kurang,” dan “Sangat Kurang.”

Di bawah ini visualisasi berbentuk chart dari hasil angket respon



peserta didik kelompok kecil.

Gambar 4. 1

Chart Kelompok Kecil

Tabel di bawah ini merinci hasil lembar angket respon peserta didik kelompok besar yang telah dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII.

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



Tabel 4. 14

Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
1	4	3	5	4	3	4	3	3	5	3	4	4	4	4	4	57	76%		Layak digunakan tanpa revisi
2	5	3	4	5	4	3	5	4	2	3	5	5	4	5	5	62	82, 67%		Layak digunakan tanpa revisi
3	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	64	85, 3%	Ulnya tidak bisa turun saat kita diekor	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
4	4	4	5	5	4	5	3	4	5	3	4	4	5	5	5	65	86, 67%		Layak digunakan tanpa revisi
5	5	2	5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	4	5	61	81, 3%		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
6	4	5	3	5	4	5	4	1	3	5	3	4	3	4	2	55	73, 3%		Layak digunakan tanpa revisi
7	5	2	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	68	90, 67%		Layak digunakan tanpa revisi
8	4	4	5	3	4	3	5	4	4	4	5	4	5	5	4	63	84%		Layak digunakan tanpa revisi
9	4	2	1	5	4	2	4	3	1	5	5	4	4	5	1	50	66, 67%		Layak digunakan tanpa revisi
10	4	2	5	4	4	4	5	3	4	2	5	4	2	5	4	57	76%		Layak digunakan tanpa revisi
11	5	3	5	1	3	3	5	2	4	5	4	5	3	5	4	57	76%		Layak digunakan tanpa revisi
12	5	3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	68	90, 67%		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
13	4	3	5	5	4	5	5	4	4	3	5	3	5	5	4	64	85, 3%		Layak digunakan tanpa revisi
14	4	1	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi
15	5	3	4	5	4	3	5	4	1	3	5	5	4	5	5	61	81, 3%		Layak digunakan tanpa revisi
16	5	3	5	5	5	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	66	88%	Ketika ada tangga bisa naik dan jika ada ular bisa turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
17	4	3	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
18	4	3	3	5	3	4	4	3	5	4	3	5	4	4	5	59	78, 67%	Musiknya bikin ga semangat	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
19	2	3	3	4	4	3	5	3	4	2	4	3	4	5	3	52	69, 3%		Layak digunakan tanpa revisi
20	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	68	90, 67%		Layak digunakan tanpa revisi
21	5	3	5	5	5	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	65	86, 67%	Ketika ada tangga bisa naik dan jika ada ular bisa turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
22	4	3	5	5	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	53	70, 67%		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
23	4	2	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	3	5	3	63	84%	Kurang seru	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
24	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	64	85, 3%	Kalo bisa pertanyaannya jangan diulang	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
25	4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	63	84%		Layak digunakan tanpa revisi
26	4	4	5	5	4	5	3	4	5	3	4	4	5	5	5	65	86, 67%		Layak digunakan tanpa revisi
27	4	3	5	4	4	4	3	4	5	3	5	4	4	5	3	60	80%		Layak digunakan tanpa revisi

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
28	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	68	90, 67%	Ketika ada tangga bisa naik dan jika ada ular bisa turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
29	2	3	3	4	4	3	5	3	4	2	4	3	4	5	3	52	69, 3%		Layak digunakan tanpa revisi
30	4	4	5	3	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi
Mean																61,6			
Median																63			
Modus																68			

Keterangan:

P = besar persentase

$\sum x$ = jumlah total skor

$\sum i$ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^i} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.848}{2.250} \times 100\%$$

$$= 82, 13\%$$

Berdasarkan hasil di atas, media pembelajaran ular tangga 30 peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata persentase kelayakan mencapai 82, 13%. Berdasarkan kategori penilaian, nilai tersebut termasuk dalam klasifikasi “Layak.”

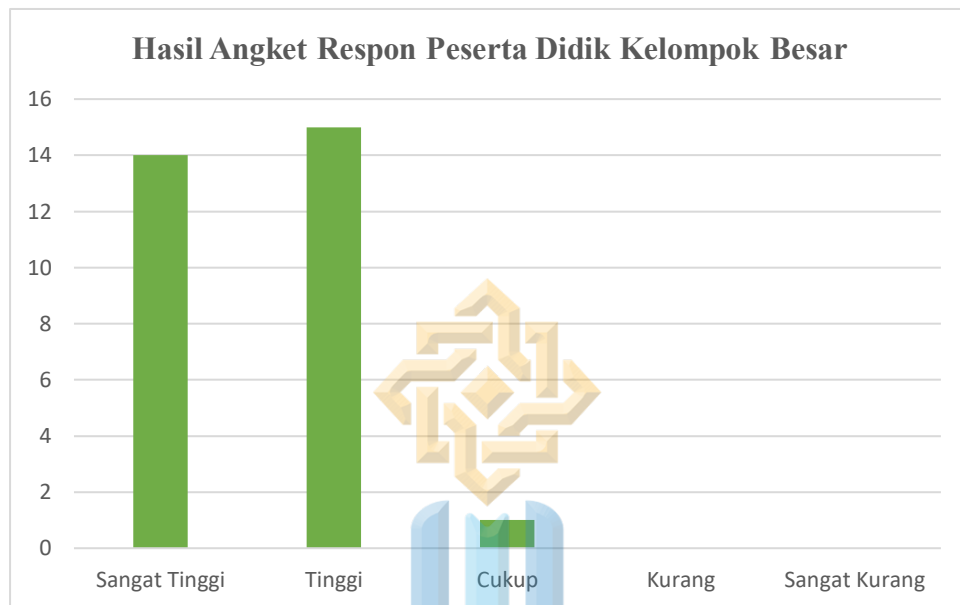
Tabel berikut menunjukkan bahwa respon peserta didik dikelompokkan ke dalam lima kategori, yaitu:

Tabel 4. 15
Interval Kelompok Besar

Kategori	Total
Sangat Tinggi	14
Tinggi	15
Cukup	1
Kurang	0
Sangat Kurang	0

Dari tabel di atas, 14 peserta didik masuk kategori “Sangat Tinggi,” 15 peserta didik masuk kategori “Tinggi,” 1 peserta didik masuk kategori “Cukup,” sementara tidak ada peserta didik masuk kategori “Kurang,” dan “Sangat Kurang.”

Di bawah ini visualisasi berbentuk chart dari hasil angket respon peserta didik kelompok besar.



Gambar 4. 2

Chart Kelompok Besar

Tabel di bawah ini merinci hasil lembar angket respon peserta didik kelompok keseluruhan yang telah dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII.

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



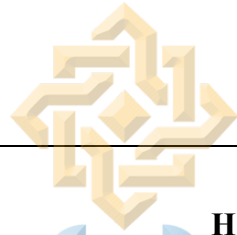
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4. 16

 Hasil Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

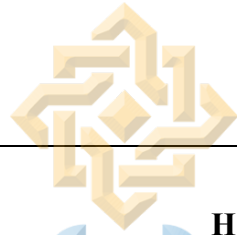
92

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
1	4	3	5	4	3	4	3	3	5	3	4	4	4	4	4	57	76%		Layak digunakan tanpa revisi
2	5	3	4	5	4	3	5	4	2	3	5	5	4	5	5	62	82, 67%		Layak digunakan tanpa revisi
3	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	64	85, 3%	Ulnya tidak bisa turun saat kita diekor	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
4	4	4	5	5	4	5	3	4	5	3	4	4	5	5	5	65	86, 67%		Layak digunakan tanpa revisi
5	5	2	5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	4	5	61	81, 3%		Layak digunakan tanpa revisi
6	4	5	3	5	4	5	4	1	3	5	3	4	3	4	2	55	73, 3%		Layak digunakan tanpa revisi



Tabel 4. 16
Hasil Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
7	5	2	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	68	90, 67%		Layak digunakan tanpa revisi
8	4	4	5	3	4	3	5	4	4	4	5	4	5	5	4	63	84%		Layak digunakan tanpa revisi
9	4	2	1	5	4	2	4	3	1	5	5	4	4	5	1	50	66, 67%		Layak digunakan tanpa revisi
10	4	2	5	4	4	4	5	3	4	2	5	4	2	5	4	57	76%		Layak digunakan tanpa revisi
11	5	3	5	1	3	3	5	2	4	5	4	5	3	5	4	57	76%		Layak digunakan tanpa revisi



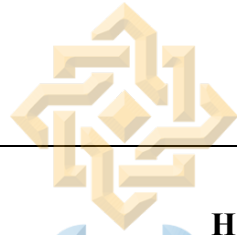
Tabel 4. 16
Hasil Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
12	5	3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	68	90, 67%		Layak digunakan tanpa revisi
13	4	3	5	5	4	5	5	4	4	3	5	3	5	5	4	64	85, 3%		Layak digunakan tanpa revisi
14	4	1	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi
15	5	3	4	5	4	3	5	4	1	3	5	5	4	5	5	61	81, 3%		Layak digunakan tanpa revisi



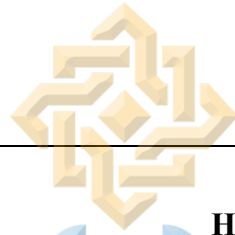
Tabel 4. 16
Hasil Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
16	5	3	5	5	5	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	66	88%	Ketika ada tangga bisa naik dan jika ada ular bisa turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
17	4	3	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi
18	4	3	3	5	3	4	4	3	5	4	3	5	4	4	5	59	78, 67%	Musiknya bikin ga semangat	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran



Tabel 4. 16
Hasil Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
19	2	3	3	4	4	3	5	3	4	2	4	3	4	5	3	52	69, 3%		Layak digunakan tanpa revisi
20	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	68	90, 67%		Layak digunakan tanpa revisi
21	5	3	5	5	5	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	65	86, 67%	Ketika ada tangga bisa naik dan jika ada ular bisa turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
22	4	3	5	5	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	53	70, 67%		Layak digunakan tanpa revisi



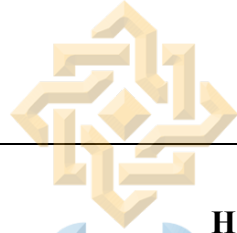
Tabel 4. 16
Hasil Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
23	4	2	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	3	5	3	63	84%	Kurang seru	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
24	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	64	85, 3%	Kalo bisa pertanyaannya jangan diulang	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
25	4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	63	84%		Layak digunakan tanpa revisi



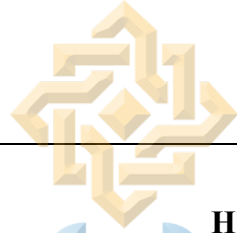
Tabel 4. 16
Hasil Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
26	4	4	5	5	4	5	3	4	5	3	4	4	5	5	5	65	86, 67%		Layak digunakan tanpa revisi
27	4	3	5	4	4	4	3	4	5	3	5	4	4	5	3	60	80%		Layak digunakan tanpa revisi
28	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	68	90, 67%	Ketika ada tangga bisa naik dan jika ada ular bisa turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
29	2	3	3	4	4	3	5	3	4	2	4	3	4	5	3	52	69, 3%		Layak digunakan tanpa revisi



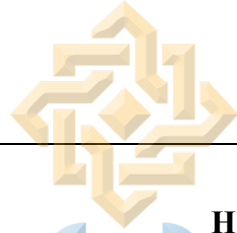
Tabel 4. 16
Hasil Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
30	4	4	5	3	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi
31	5	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	5	66	88%	Kalok naik tangga ya naik, kalo ekor ya turun	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
32	4	1	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi
33	4	3	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi



Tabel 4. 16
Hasil Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

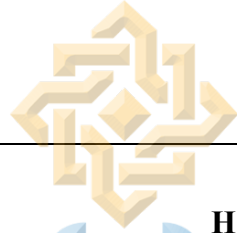
No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
34	4	3	2	2	3	5	4	3	3	4	4	4	3	4	4	52	69, 3%	Kuisnya tidak mau naik ketika ada tangganya, harusnya bisa naik	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
35	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	64	85, 3%		Layak digunakan tanpa revisi
36	4	3	5	5	4	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi
37	4	1	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi



Tabel 4. 16
Hasil Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
38	4	3	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	4	63	84%		Layak digunakan tanpa revisi
39	5	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	5	66	88%		Layak digunakan tanpa revisi

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



Tabel 4. 16
Hasil Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
40	5	2	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	67	89, 3%	Permainan ular tangga ini sangatlah baik untuk melatih peserta didik dalam pemahaman materi lebih baik bermain ular tangga ini diadakan supaya bisa mengajak siswa siswi berlomba dalam kebaikan	Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
Mean																62,25			
Median																64			

Tabel 4. 16

Hasil Angket Respon Peserta Didik Keseluruhan

No	Butir Aspek 1					Butir Aspek 2					Butir Aspek 3					Total Skor	Persentase	Saran dan Rekomendasi	Kesimpulan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
	Skor																		
Modus															66				

Keterangan:

P = besar persentase

$\sum x$ = jumlah total skor

$\sum i$ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$P = \frac{2.490}{3.000} \times 100\%$$

$$= 83\%$$



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

Berdasarkan hasil di atas, media pembelajaran ular tangga 40 peserta didik, diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 83%. Berdasarkan interpretasi, media tersebut termasuk dalam kategori “Layak.”

Tabel berikut menunjukkan bahwa respon peserta didik dikelompokkan ke dalam lima kategori, yaitu:

Tabel 4. 17
Interval Keseluruhan

Kategori	Total
Sangat Tinggi	22
Tinggi	17
Cukup	1
Kurang	0
Sangat Kurang	0

Dari tabel di atas, 22 peserta didik masuk kategori “Sangat Tinggi,” 17 peserta didik masuk kategori “Tinggi,” 1 peserta didik masuk kategori “Cukup,” sementara tidak ada peserta didik masuk kategori “Kurang,” dan “Sangat Kurang.”

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

Di bawah ini visualisasi berbentuk chart dari hasil angket respon peserta didik keseluruhan.



Gambar 4.3
Chart Keseluruhan

Berdasarkan hasil validasi ahli 83,4% dan uji coba peserta didik 83%, media pembelajaran ini termasuk dalam kategori valid dan layak serta dapat digunakan dalam pembelajaran dengan revisi minor.

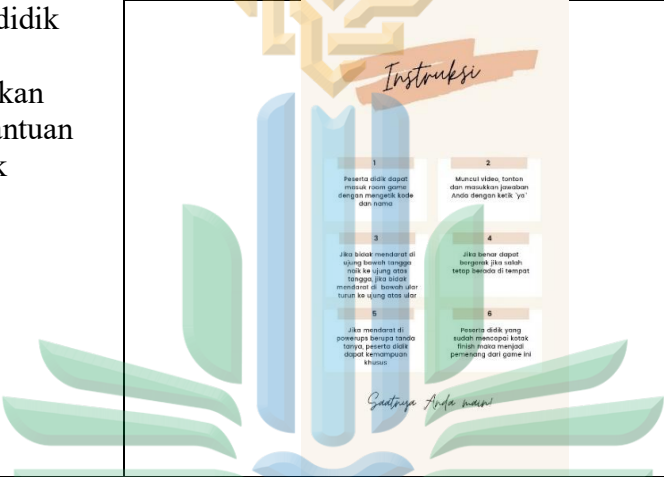
C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan rekomendasi dari ahli media, ahli materi, ahli praktisi, dan peserta didik. Berikut rincian revisi yang dilakukan:

1. Ahli Media

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari saran dan rekomendasi yang berkenaan dengan produk media pembelajaran ular tangga. Adapun lebih jelasnya dipaparkan dalam tabel 4. 16 sebagai berikut:

Tabel 4. 18
Data Saran dan Rekomendasi Ahli Media

Deskriptif Data		
Instruksi harus dibuat supaya peserta didik dapat memainkan tanpa bantuan pendidik	Belum Ada 	Sebelum Revisi Sesudah Revisi
Pengurangan kotak ular tangga untuk waktu pengerjaan soal terlalu lama		Sebelum Revisi

Deskriptif Data		
		Sesudah Revisi

2. Ahli Materi

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari saran dan rekomendasi yang berkenaan dengan produk media pembelajaran ular tangga. Adapun lebih jelasnya dipaparkan dalam tabel 4. 17 sebagai berikut:

Tabel 4. 19
Data Saran dan Rekomendasi Ahli Materi

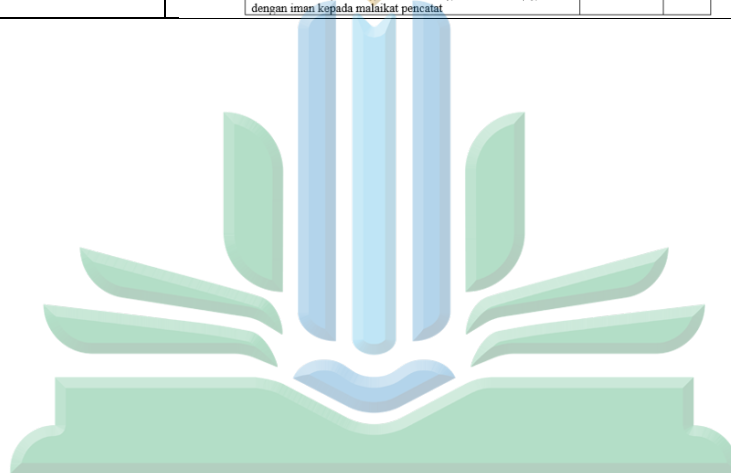
Deskriptif Data	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sesuaikan Tujuan Pembelajaran dengan materi dalam media	Menganalisis manfaat beriman kepada malaikat	Dengan belajar, peserta didik dapat memaparkan tugas malaikat dengan tepat
	Membuat infografis mengenai tugas para malaikat dan manfaatnya dalam menumbuhkan karakter positif sehingga tertanam keyakinan bahwa Allah Swt. telah mengutus malaikat, serta terbiasa beramal baik dan menjauhi amal buruk	Dengan belajar, peserta didik dapat mengkorelasikan antara Iman kepada malaikat dengan kehidupan sehari-hari dengan tepat

3. Ahli Praktisi

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari saran dan rekomendasi yang berkenaan dengan produk media pembelajaran ular tangga. Adapun lebih jelasnya dipaparkan dalam tabel 4. 18 sebagai berikut:

Tabel 4. 20
Data Saran dan Rekomendasi Ahli Praktisi

Deskriptif Data																																																																
Butuh kisi-kisi karena menjadi panduan dalam membuat soal yang bervariasi namun tetap relevan	Belum Ada	Sebelum Revisi																																																														
	Kisi-Kisi <table border="1"> <thead> <tr> <th>Indikator Soal</th><th>Bentuk Soal</th><th>Nomor Soal</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Jibril</td><td>Pilihan Ganda</td><td>1</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Mikail</td><td>Pilihan Ganda</td><td>2</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Israfil</td><td>Pilihan Ganda</td><td>3</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Izrail</td><td>Pilihan Ganda</td><td>4</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Munkar</td><td>Pilihan Ganda</td><td>5</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Nakir</td><td>Pilihan Ganda</td><td>6</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Rakib</td><td>Pilihan Ganda</td><td>7</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Atid</td><td>Pilihan Ganda</td><td>8</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Ridwan</td><td>Pilihan Ganda</td><td>9</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Malik</td><td>Pilihan Ganda</td><td>10</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menilai dampak dari tidak beriman kepada malaikat pencatat amal</td><td>Pilihan Ganda</td><td>11</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menilai perbuatan berdasarkan kesadaran iman kepada malaikat</td><td>Pilihan Ganda</td><td>12</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menentukan sikap yang meneladani ketaatan malaikat</td><td>Pilihan Ganda</td><td>13</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menyimpulkan akibat dari tidak percaya malaikat pencatat amal</td><td>Pilihan Ganda</td><td>14</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menilai sikap seseorang berdasarkan keyakinan terhadap pencatatan amal</td><td>Pilihan Ganda</td><td>15</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menganalisis tindakan yang mencerminkan iman kepada malaikat pencatat amal</td><td>Pilihan Ganda</td><td>16</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat mengevaluasi sikap jujur saat ujian berdasarkan iman kepada malaikat</td><td>Pilihan Ganda</td><td>17</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menentukan hikmah dari iman kepada malaikat pemberi rezeki</td><td>Pilihan Ganda</td><td>18</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menilai sikap taat seseorang sebagai bentuk meneladani ketaatan malaikat</td><td>Pilihan Ganda</td><td>19</td></tr> <tr><td>Peserta didik dapat menganalisis hubungan antara menjaga lisan dengan iman kepada malaikat pencatat</td><td>Pilihan Ganda</td><td>20</td></tr> </tbody> </table>	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Jibril	Pilihan Ganda	1	Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Mikail	Pilihan Ganda	2	Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Israfil	Pilihan Ganda	3	Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Izrail	Pilihan Ganda	4	Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Munkar	Pilihan Ganda	5	Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Nakir	Pilihan Ganda	6	Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Rakib	Pilihan Ganda	7	Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Atid	Pilihan Ganda	8	Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Ridwan	Pilihan Ganda	9	Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Malik	Pilihan Ganda	10	Peserta didik dapat menilai dampak dari tidak beriman kepada malaikat pencatat amal	Pilihan Ganda	11	Peserta didik dapat menilai perbuatan berdasarkan kesadaran iman kepada malaikat	Pilihan Ganda	12	Peserta didik dapat menentukan sikap yang meneladani ketaatan malaikat	Pilihan Ganda	13	Peserta didik dapat menyimpulkan akibat dari tidak percaya malaikat pencatat amal	Pilihan Ganda	14	Peserta didik dapat menilai sikap seseorang berdasarkan keyakinan terhadap pencatatan amal	Pilihan Ganda	15	Peserta didik dapat menganalisis tindakan yang mencerminkan iman kepada malaikat pencatat amal	Pilihan Ganda	16	Peserta didik dapat mengevaluasi sikap jujur saat ujian berdasarkan iman kepada malaikat	Pilihan Ganda	17	Peserta didik dapat menentukan hikmah dari iman kepada malaikat pemberi rezeki	Pilihan Ganda	18	Peserta didik dapat menilai sikap taat seseorang sebagai bentuk meneladani ketaatan malaikat	Pilihan Ganda	19	Peserta didik dapat menganalisis hubungan antara menjaga lisan dengan iman kepada malaikat pencatat	Pilihan Ganda	20
Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal																																																														
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Jibril	Pilihan Ganda	1																																																														
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Mikail	Pilihan Ganda	2																																																														
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Israfil	Pilihan Ganda	3																																																														
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Izrail	Pilihan Ganda	4																																																														
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Munkar	Pilihan Ganda	5																																																														
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Nakir	Pilihan Ganda	6																																																														
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Rakib	Pilihan Ganda	7																																																														
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Atid	Pilihan Ganda	8																																																														
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Ridwan	Pilihan Ganda	9																																																														
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Malik	Pilihan Ganda	10																																																														
Peserta didik dapat menilai dampak dari tidak beriman kepada malaikat pencatat amal	Pilihan Ganda	11																																																														
Peserta didik dapat menilai perbuatan berdasarkan kesadaran iman kepada malaikat	Pilihan Ganda	12																																																														
Peserta didik dapat menentukan sikap yang meneladani ketaatan malaikat	Pilihan Ganda	13																																																														
Peserta didik dapat menyimpulkan akibat dari tidak percaya malaikat pencatat amal	Pilihan Ganda	14																																																														
Peserta didik dapat menilai sikap seseorang berdasarkan keyakinan terhadap pencatatan amal	Pilihan Ganda	15																																																														
Peserta didik dapat menganalisis tindakan yang mencerminkan iman kepada malaikat pencatat amal	Pilihan Ganda	16																																																														
Peserta didik dapat mengevaluasi sikap jujur saat ujian berdasarkan iman kepada malaikat	Pilihan Ganda	17																																																														
Peserta didik dapat menentukan hikmah dari iman kepada malaikat pemberi rezeki	Pilihan Ganda	18																																																														
Peserta didik dapat menilai sikap taat seseorang sebagai bentuk meneladani ketaatan malaikat	Pilihan Ganda	19																																																														
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antara menjaga lisan dengan iman kepada malaikat pencatat	Pilihan Ganda	20																																																														



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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Setelah melalui tahap uji coba dan mendapatkan masukan dari ahli media, ahli materi, ahli praktisi, dan respon dari peserta didik, produk media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan mengalami beberapa revisi guna meningkatkan kelayakan serta keterpakaian media tersebut dalam proses pembelajaran.

Revisi pertama dilakukan pada petunjuk agar peserta didik bisa memainkan dengan tanpa bantuan pendidik. Pada desain awal, hanya terdapat materi berbentuk video. Oleh karena itu, pada versi revisi, dibuatkan petunjuk yang disusun secara urut dan sistematis. Perubahan ini bertujuan untuk dimainkan dengan tanpa bantuan pendidik.

Pengembangan media pembelajaran ular tangga digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP Negeri 1 Songgon Kabupaten Banyuwangi merupakan inovasi yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pendekatan interaktif dan berbasis teknologi. Media ini menggabungkan unsur permainan edukatif dengan materi ajar yang sesuai kurikulum, sehingga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Untuk mengetahui

sejauh mana kelayakan media ini, dilakukan analisis SWOT sebagai bagian dari evaluasi produk.

Dari aspek kekuatan (Strengths), media ular tangga menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Tampilan antarmuka yang berwarna dan responsive mampu menarik perhatian peserta didik, sementara fitur-fitur seperti animasi, efek suara, dan tombol interaktif meningkatkan motivasi belajar. Media ini juga memuat soal-soal yang telah disesuaikan dengan indikator dan disisipkan nilai-nilai budi pekerti pada setiap pernyataan dalam permainan. Selain itu, media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone.

Namun, masih terdapat beberapa kelemahan (Weaknesses). Beberapa peserta didik mengalami kesulitan teknis saat pertama kali menggunakan web ular tangga digital *QuizWhizzer*, terutama yang belum terbiasa dengan media digital. Selain itu, jika tidak dikembangkan dengan navigasi yang jelas dan stabilitas sistem yang baik, media ini dapat menjadi kurang efektif. Koneksi internet juga menjadi hambatan, khususnya bagi peserta didik dengan keterbatasan jaringan.

Dari sisi peluang (Opportunities), media pembelajaran ular tangga memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam model pembelajaran blended learning maupun pembelajaran jarak jauh. Selain itu, media ini dapat terus dikembangkan dengan menambahkan fitur kuis otomatis, pelaporan hasil belajar, dan integrasi dengan platform e-learning sekolah.

Dukungan dari kebijakan Merdeka Belajar juga menjadi peluang untuk memperluas penggunaan media kreatif di kelas.

Sementara, ancaman (Threats) yang dihadapi meliputi perbedaan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat, potensi distraksi dari penggunaan gadget, serta keterbatasan sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah. Selain itu, keberhasilan implementasi media juga sangat bergantung pada kesiapan pendidik dalam memfasilitasi penggunaan teknologi selama proses pembelajaran.

Melalui analisis SWOT ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan inovasi yang relevan dan potensial untuk meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pengembangan dan pemanfaatannya perlu terus disesuaikan dengan kondisi teknis serta karakteristik peserta didik agar media ini benar-benar mendukung proses belajar yang efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran ular tangga digital memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kelebihan utama dari media ini terletak pada desainnya yang menarik, interaktif, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone. Hal ini memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara fleksibel di sekolah. Selain itu, media ini mampu mengintegrasikan unsur permainan dengan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga

mendorong motivasi belajar peserta didik. Nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama juga dapat ditanamkan melalui soal-soal dalam permainan. Fitur visual dan suara pada media ini menambah daya tarik serta memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran.

Meski demikian, media ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet yang stabil. Tidak semua peserta didik memiliki akses yang memadai terhadap teknologi, sehingga penggunaan media ini dapat menimbulkan kesenjangan. Selain itu, peserta didik yang kurang terbiasa dengan penggunaan web ular tangga digital *QuizWhizzer* membutuhkan waktu untuk memahami navigasi dan cara bermain. Peserta didik terdistraksi oleh fitur permainan sehingga kurang fokus pada isi materi. Kekurangan lainnya terletak pada ular tangga digital, biasanya jika bidak mendarat di ujung bawah tangga naik ke ujung atas tangga, jika bidak mendarat di bawah ular turun ke ujung atas ular, tapi pada *QuizWhizzer* ular tangga sebagai *maps*. Oleh karena itu, peran pendidik sangat penting untuk memfasilitasi dan mengarahkan penggunaan media ini agar tetap sesuai dengan Tujuan Pembelajaran. Dengan perbaikan dan pengembangan lanjutan, media ular tangga ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif serta efektif dalam mendukung penguatan karakter dan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam di kalangan peserta didik kelas VII.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

Produk media pembelajaran ular tangga digital yang dikembangkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan lebih lanjut dari media ini.

Pertama, dalam hal pemanfaatan, media ular tangga digital dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran aktif di kelas. Pendidik dapat memanfaatkannya untuk menyampaikan materi secara menyenangkan, khususnya pada topik-topik yang berkaitan dengan hafalan doa, rukun Islam, adab, dan nilai-nilai moral Islam. Permainan ini juga cocok digunakan dalam pembelajaran kelompok, sehingga mendorong kerja sama, sportivitas, dan interaksi positif antar peserta didik. Selain itu, media ini juga dapat dijadikan sebagai alat evaluasi formatif untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Kedua, dari sisi diseminasi, produk ini dapat disosialisasikan melalui kegiatan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), workshop, atau pelatihan pendidik baik di tingkat sekolah maupun wilayah. Media ini juga dapat dibagikan dalam bentuk digital melalui media sosial, blog

pendidikan, atau platform pembelajaran daring seperti Google Classroom, sehingga jangkauannya lebih luas. Jika memungkinkan, hasil pengembangan ini juga dapat dipublikasikan dalam jurnal ilmiah atau prosiding seminar pendidikan sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran.

Ketiga, untuk pengembangan lebih lanjut, media ular tangga digital ini dapat didigitalisasi menjadi aplikasi berbasis Android atau *game* online yang interaktif. Selain itu, perlu disusun tingkat kesulitan soal yang bervariasi sesuai dengan jenjang pendidikan, agar media ini dapat digunakan mulai jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Penambahan elemen edukatif seperti kutipan ayat Al-Qur'an, hadits, atau nilai-nilai karakter Islami juga dapat memperkaya isi media ini. Di masa depan, media ini bisa dikembangkan lebih lanjut melalui kolaborasi lintas mata pelajaran, seperti menggabungkan konsep Pendidikan Agama Islam dengan Bahasa Arab atau Ilmu Pengetahuan Sosial untuk menciptakan versi tematik yang lebih luas dan menarik.

Dengan upaya pemanfaatan dan pengembangan yang tepat, media pembelajaran ular tangga ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abigail Rosalia Santoso and Maria Apriana. "Dampak Penggunaan Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Kosakata Waktu dalam Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas 7A SMP X Surabaya." *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin* 4, no. 1 (July 2024).
- Achmad Faqihuddin. "Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam dan Model Pengembangan." *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (May 31, 2024): 1–15. <https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780>.
- Agus Santri. *Media Pembelajaran PAI*. Jawa Barat: Penerbit Adab, 2020. <http://www.PenerbitAdab.id>.
- Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (March 1, 2023). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Amelia Putri Wulandari, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Andi Ichsan Mahardika, Nuruddin Wiranda, and Mitra Pramita. "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring." *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 4, no. 3 (August 1, 2021). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. "Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi," February 15, 2022.
- Besse Qur'ani, Ninik Rahayu Ashadi, Elfira Makmur, Hilda Ashari, Jumadin, Syarifah Suryana, Israwati Hamsar, et al. *Media Pembelajaran Kejuruan*. Makassar: Rizmedia Pustaka Indonesia, 2023. www.rizmediapustakaindonesia.com.
- Skinner. *The Technology of Teaching*. New York: B.F. Skinner Foundation, 2003. www.bfskinner.org
- Bima Anggana Widhiarta Putra. "Inovasi Pembelajaran: Strategi Mengembangkan Literasi Digital Siswa di SMK." *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-*

4796 (online) 5, no. 1 (July 6, 2024).
<https://doi.org/10.36312/jcm.v4i3.3323>.

Devina Putri Faradhiba and Nurul Latifatul Inayati. "Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri." *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 2 (April 29, 2023): 341–51. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i2.421>.

Dewanti Nur Akhidah, Eka Zuliana, and Diana Ermawati. "Pengembangan Media Ular Tangga dengan Model Realistic Mathematics Education pada Pemahaman Konsep Matematika." *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika* 6, no. 1 (October 30, 2023): 244–59. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i1.3526>.

Dhika Ardeani and Moh Farhan. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Sekolah Dasar." *Ta'dibuna: Jurnal Studi dan Pendidikan Agama Islam* 7, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.30659/jpai.7.1.1-11>.

Elsi Ameliasari and Eni Fariyatul Fahyuni. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital." *Jurnal PAI Raden Fatah* 6, no. 2 (April 2024). <https://doi.org/10.19109/pairf.v6i2.21750>.

Eva Pratiwi Pane. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2023. www.rcipress.rcipublisher.org.

Fatma Nurhayati and Nurmunajat. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SDN Tempuran 4 Ngawi" 3, no. 1 (2023).

Fendi Susanto and Indah Resti Ayuni. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe NHT dengan Strategi Pemecahan Masalah (Problem Solving) Sistematis bagi Peserta Didik SMP di Kabupaten Pringsewu." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (December 29, 2017): 301. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i3.1054>.

Hambali, Deni S, and Abas Asyafah. "Implementasi pembelajaran pendidikan agama islam di pendidikan tinggi vokasi," n.d.

Jenny Ramadona Putri Ardi Yudha and Sri Sundari. "Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa." *Journal of Telenursing (JOTING)* 3, no. 2 (October 4, 2021): 538–45. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>.

Khairunisa Hana Mahirah and Didin Widyartono. "Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Menulis Puisi di SMP." *Journal of Language Literature and Arts* 4, no. 2 (February 28, 2024): 130–36. <https://doi.org/10.17977/um064v4i22024p130-136>.

- Laila Nursafitri, Arif Mahya Fanny, M. Haris Hermanto, Ikhsan Irsyadi, Asfah Nur Halimah, and Syarifatul Hidayah. "Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi Siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur." *Inventa* 7, no. 1 (March 27, 2023): 90–101. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>.
- Mamila Putri Hapsari and Ida Fitriyah. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal dan Stiker Jawaban pada Materi Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan." *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya* 3, no. 8 (2023). <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1>.
- Miftahul Alimin, Hikmatin Kamilah, and Shofwatul Widad. "Relevansi Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Membangun Karakter Religius Siswa di Sekolah (Systematic Literature Review)." *Jurnal Multidisiplin Ibrahimi* 1, no. 2 (February 15, 2024): 143–55. <https://doi.org/10.35316/jummy.v1i2.3933>.
- Muhammad Wahid Majidi, Siti Norhidayah, and Abdul Azis. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangka Raya." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 03, no. 02 (2024).
- Muhammad Yasin, Sabaruddin Garancang, and Andi Abdul Hamzah. "Metode dan Instrumen Pengumpulan Data (Kualitatif dan Kuantitatif)." *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 3 (March 2024). <https://doi.org/10.62504/zhnv9724>.
- Munir Yusuf and Syamsu Sanusi. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Mengenal Rasul-Rasul Allah: Studi Validitas dan Praktikalitas di Sekolah Dasar Negeri 35 Awo-awo." *AL BIRRU: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2024).
- Nabila Putri Herdianti, Wirda Hanim, and Uswatun Hasanah. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (May 23, 2024): 1592–1603. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>.
- Nafilatur Rohmah. "Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya." *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>.
- Neni Sri Nurhayani, Maria Hidayanti, and Syafa'atun Nahriyah. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Al-Mau'izhoh* 3, no. 1 (August 24, 2021): 49. <https://doi.org/10.31949/am.v3i1.3281>.

- Nina Harwini and Khaerudin. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun dan Tanwin di TPQ Bani Almasyhuriyah." *Jurnal Al-Miskawaih* 1, no. 2 (November 2020).
- Restu Januarty Hamid, Nur Rezky Ramadhan, and Ira Anraeni. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa SD." *TONGKONAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (June 2024). <https://doi.org/10.47178/05eggh77>.
- Ria Fransisca, Sri Wulan, and Asep Supena. "Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (January 17, 2020): 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (n.d.).
- Septy Nurfadhillah and 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021. www.jepakpublisher.com.
- Tim Penyusun. *Buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah 2021*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2021.
- Tina Nurwanti and Reza Syehma Bahtiar. "Kajian Literatur tentang Manfaat Media Pembelajaran Poster pada Tema 'Benda disekitar ku' untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas III di SDN Dukuh Kupang 5 Surabaya." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (June 24, 2024): 96–104. <https://doi.org/10.25078/aw.v9i1.2803>.
- Yudi Hari Rayanto and Dies Nurhayati. *Epistemologi Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2022. www.jepakpublisher.com.
- Yulian Rizky Nurhantara and Ratnasari Dyah Utami. "Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Merdeka Belajar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 2 (June 18, 2023): 736–46. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5142>.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprilta Agintalila
 NIM : 212101010101
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : 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.

Jember, 15 Juni 2025

Saya yang menyatakan,


 Aprilta Agintalila

NIM 212101010101

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

Lampiran II: MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon	Media Pembelajaran Ular Tangga	Validasi Media Pembelajaran Ular Tangga dari validasi tim ahli Tanggapan dari peserta didik yang dijadikan sebagai subjek uji coba produk Keefektifan hasil belajar peserta didik dengan digunakannya produk Media Pembelajaran Ular Tangga	Tim validasi: dosen ahli media, materi, dan praktisi yakni pendidik dan Agama Islam dan Budi Pekerti Responden: peserta didik kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon	Penelitian dan pengembangan (R&D) Model penelitian dan pengembangan: model ADDIE Metode pengumpulan data: observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket Analisis data: analisis kualitatif deskriptif untuk menentukan hasil validasi, tanggapan peserta didik, dan kelayakan media pembelajaran	1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII? 2. Bagaimana kelayakan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII?

Lampiran III : SURAT IZIN OBSERVASI

 **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://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3549/In.20/3.a/PP.009/09/2024
 Sifat : Blasa
 Perihal : **Observasi untuk Memenuhi Tugas**
Mata Kullah Magang I

Yth. Kepala SMPN 1 SONGGON
 jln raya songgon smpn 1 songgon. Sumberbulu (Sumber Bulu) Jawa Timur, Kab. Banyuwangi,
 Songgon
 Dsn jajangan RT 03 RW 02, DS. Sumberbulu, Kec. Songgon

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

NIM	: 212101010101
Nama	: APRILTA AGINTALILA
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Observasi selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga
 wewenang Bapak/Ibu Martinus Briatmoko, S. Pd
 Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Nur Jamiyah, S. Pd
2. Nikmatul Ulfa, S. H. I
3. Moh Ridlo Fikri Maulada, S. Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 September 2024
 ap. Dekan,
 ap. Dekan Bidang Akademik,

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



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

Nomor : B-11353/In.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Blasa

Perihal : **Pemohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMPN 1 SONGGON

Jln raya songgon smpn 1 songgon. Sumberbulu (Sumber Bulu) Jawa Timur, Kab. Banyuwangi,

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

NIM : 212101010101
 Nama : APRILTA AGINTALILA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 SONGGON selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Martinus Briatmoko, S. Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 April 2025

Dekan,

Nakl. Dekan Bidang Akademik,



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

Lampiran IV : SURAT IZIN PENELITIAN

Lampiran V : SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

	PEMERINTAH KABUPATEN BANYUWANGI SMP NEGERI 1 SONGGON Jalan Raya Songgon -Songgon-Banyuwangi Jawa Timur Telepon : (0333)632132 Kode Pos 6840 Email: smnsonggon915@gmail.com	
---	---	---

Nomor : 423.1/401/429.101.20525719/2025
 Lampiran : -
 Hal : Selesai Penelitian

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 1 Songgon
 Menerangkan bahwa :

Nama	: APRILTA AGINTALILA
NIM	: 212101010101
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tanggal 18 April 2025 Nomor : B-11353/In.20/3.a/PP.009/04/2025 Bahwa nama tersebut diatas benar-benar telah mengadakan penelitian Terhitung Mulai tanggal 26 April 2025 sampai dengan 17 Mei 2025 untuk penyusunan skripsi dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon "

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 19 Mei 2025

Kepala Sekolah,



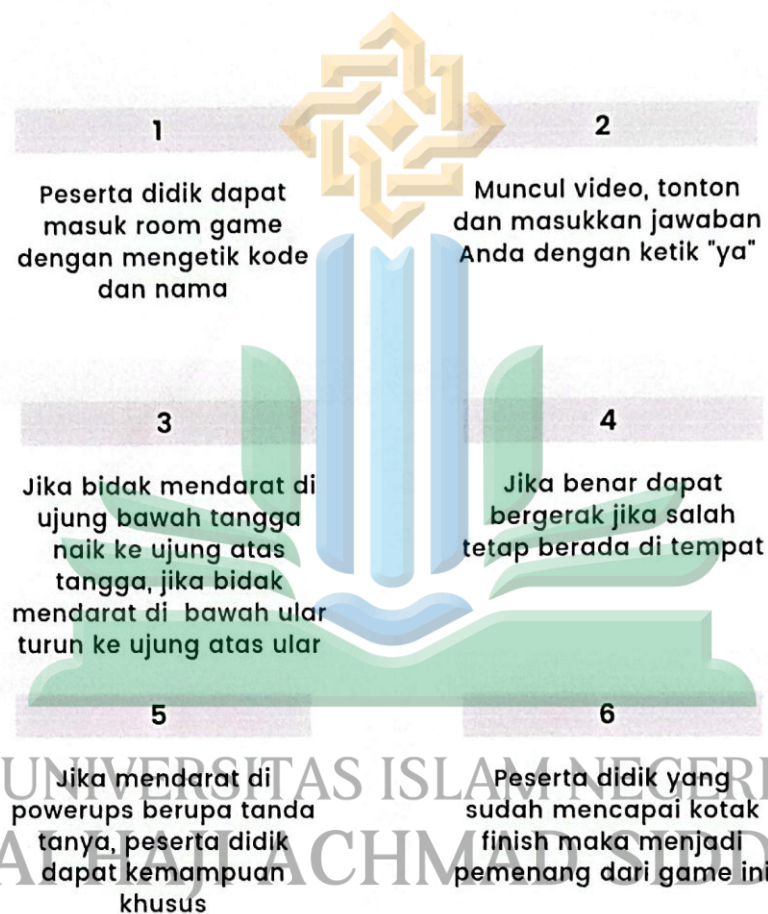
Martinus Briatmoko, S.Pd
 Pembina Tk I/IVb
 NIP. 196810051992031010

Lampiran VI: INTRUKSI PERMAINAN



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

Instruksi



Saatnya Anda main!

Lampiran VII : KISI-KISI

Kisi-Kisi

Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Jibril	Pilihan Ganda	1
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Mikail	Pilihan Ganda	2
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Israfil	Pilihan Ganda	3
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Izrail	Pilihan Ganda	4
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Munkar	Pilihan Ganda	5
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Nakir	Pilihan Ganda	6
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Rakib	Pilihan Ganda	7
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Atid	Pilihan Ganda	8
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Ridwan	Pilihan Ganda	9
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Malik	Pilihan Ganda	10
Peserta didik dapat menilai dampak dari tidak beriman kepada malaikat pencatat amal	Pilihan Ganda	11
Peserta didik dapat menilai perbuatan berdasarkan kesadaran iman kepada malaikat	Pilihan Ganda	12
Peserta didik dapat menentukan sikap yang meneladani ketaatan malaikat	Pilihan Ganda	13
Peserta didik dapat menyimpulkan akibat dari tidak percaya malaikat pencatat amal	Pilihan Ganda	14
Peserta didik dapat menilai sikap seseorang berdasarkan keyakinan terhadap pencatatan amal	Pilihan Ganda	15
Peserta didik dapat menganalisis tindakan yang mencerminkan iman kepada malaikat pencatat amal	Pilihan Ganda	16
Peserta didik dapat mengevaluasi sikap jujur saat ujian berdasarkan iman kepada malaikat	Pilihan Ganda	17
Peserta didik dapat menentukan hikmah dari iman kepada malaikat pemberi rezeki	Pilihan Ganda	18
Peserta didik dapat menilai sikap taat seseorang sebagai bentuk meneladani ketaatan malaikat	Pilihan Ganda	19
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antara menjaga lisan dengan iman kepada malaikat pencatat	Pilihan Ganda	20

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

Kisi-Kisi

Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal	Kunci Jawaban
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Jibril	C1	Pilihan Ganda	1	A
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Mikail	C1	Pilihan Ganda	2	B
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Israfil	C1	Pilihan Ganda	3	C
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Izrail	C1	Pilihan Ganda	4	D
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Munkar	C1	Pilihan Ganda	5	A
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Nakir	C1	Pilihan Ganda	6	B
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Rakib	C1	Pilihan Ganda	7	C
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Atid	C1	Pilihan Ganda	8	D
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Ridwan	C1	Pilihan Ganda	9	A
Peserta didik dapat menyebutkan tugas malaikat Malik	C1	Pilihan Ganda	10	B
Peserta didik dapat menilai dampak dari tidak beriman kepada malaikat pencatat amal	C4	Pilihan Ganda	11	C
Peserta didik dapat menilai perbuatan berdasarkan kesadaran iman kepada malaikat	C4	Pilihan Ganda	12	D
Peserta didik dapat menentukan sikap yang meneladani ketaatan malaikat	C4	Pilihan Ganda	13	A
Peserta didik dapat menyimpulkan akibat dari tidak percaya malaikat pencatat amal	C4	Pilihan Ganda	14	B
Peserta didik dapat menilai sikap seseorang berdasarkan keyakinan terhadap pencatatan amal	C4	Pilihan Ganda	15	C
Peserta didik dapat menganalisis tindakan yang mencerminkan iman kepada malaikat pencatat amal	C4	Pilihan Ganda	16	D
Peserta didik dapat mengevaluasi sikap jujur saat ujian berdasarkan iman kepada malaikat	C4	Pilihan Ganda	17	A
Peserta didik dapat menentukan hikmah dari iman kepada malaikat pemberi rezeki	C5	Pilihan Ganda	18	B

Peserta didik dapat menilai sikap taat seseorang sebagai bentuk meneladani ketaatan malaikat	C4	Pilihan Ganda	19	C
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antara menjaga lisan dengan iman kepada malaikat pencatat	C4	Pilihan Ganda	20	D

1. Malaikat Jibril bertugas ...

- ✓ Menyampaikan wahyu dari Allah
- Pengatur kesejahteraan makhluk
- meniup sangkakala pada hari kiamat
- Mencabut nyawa seluruh makhluk hidup

2. Malaikat Mikail bertugas ...

- Menyampaikan wahyu dari Allah
- ✓ Pengatur kesejahteraan makhluk
- meniup sangkakala pada hari kiamat
- Mencabut nyawa seluruh makhluk hidup

3. Malaikat Israfil bertugas ...

- Menyampaikan wahyu dari Allah
- Pengatur kesejahteraan makhluk
- ✓ meniup sangkakala pada hari kiamat
- Mencabut nyawa seluruh makhluk hidup

4. Malaikat Izrail bertugas ...

- Menyampaikan wahyu dari Allah
- Pengatur kesejahteraan makhluk
- meniup sangkakala pada hari kiamat
- ✓ Mencabut nyawa seluruh makhluk hidup

5. Malaikat Munkar bertugas ...

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

- ✓ Bertanya kepada orang yang berada dalam kubur
- Mencatat amal baik pada setiap manusia
- Mencatat amal buruk pada setiap manusia
- Mengatur kesejahteraan penghuni surga

6. Malaikat Nakir bertugas ...

- Mengatur kesejahteraan penghuni surga
- ✓ Bertanya kepada orang yang berada dalam kubur
- Mencatat amal baik pada setiap manusia
- Mencatat amal buruk pada setiap manusia

7. Malaikat Rakib bertugas ...

- Mengatur kesejahteraan penghuni surga
- Bertanya kepada orang yang berada dalam kubur
- ✓ Mencatat amal baik pada setiap manusia
- Mencatat amal buruk pada setiap manusia

8. Malaikat Atid bertugas ...

- Mengatur kesejahteraan penghuni surga
- Bertanya kepada orang yang berada dalam kubur
- Mencatat amal baik pada setiap manusia
- ✓ Mencatat amal buruk pada setiap manusia

9. Malaikat Ridwan bertugas ...

- ✓ Mengatur kesejahteraan penghuni surga
- Bertanya kepada orang yang berada dalam kubur
- Mencatat amal baik pada setiap manusia
- Mencatat amal buruk pada setiap manusia

10. Malaikat Malik bertugas ...

- Mengatur kesejahteraan penghuni surga
- ✓ Mengatur penghuni neraka
- Mencatat amal baik pada setiap manusia
- Mencatat amal buruk pada setiap manusia

11. Jika seseorang sadar bahwa amal buruknya dicatat, maka akan ...

- Melakukan dosa dengan hati-hati
- Malu berbuat kebaikan
- ✓ Lebih berhati-hati dalam bertindak
- Menyembunyikan perbuatan buruknya

12. Arif tidak berani mencontok saat ujian karena sadar ada malaikat yang mencatat. Hal ini mencerminkan ...

- Takut pada pendidik
- Takut pada malaikat
- Malu dilihat teman
- ✓ Iman kepada malaikat pencatat amal

13. Jika kamu ingin meniru ketaatan malaikat, maka kamu sebaiknya ...

- ✓ Taat tanpa syarat karena Allah
- Beribadah jika sedang senang
- Hanya berbuat baik saat dilihat

- Patuh hanya jika ada hadiah

14. Apa dampaknya jika seseorang tidak meyakini adanya malaikat pencatat amal?

- Ia akan bersemangat berbuat baik
- ✓ Ia bisa berbuat buruk tanpa merasa diawasi
- Ia akan taat kepada Allah
- Ia akan rajin ibadah

15. Jika kita sadar bahwa amal baik dan buruk kita dicatat, maka seharusnya kita ...

- Tidak peduli
- Hanya berbuat baik jika ada orang
- ✓ Berlaku baik setiap saat
- Berbuat jahat jika tidak dilihat

16. Rizky sedang bermain bersama teman-temannya. Ia tidak ikut mengejek temannya yang berbeda, meskipun semua orang melakukannya. Rizky teringat bahwa setiap ucapan buruk akan dicatat oleh malaikat.

Sikap Rizky menunjukkan bahwa ia beriman kepada malaikat ...

- Mikail
- Jibril
- Israfil
- ✓ Raqib dan Atid

17. Saat ulangan, Dani tahu jawaban soal tetapi temannya memintanya untuk memberi tahu. Dani menolak karena sadar bahwa amalnya akan dicatat dan Allah Maha Mengetahui.

Apa sikap Dani menunjukkan?

- ✓ Iman kepada malaikat pencatat amal
- Menjaga nama baik
- Hanya ingin terlihat pintar
- Takut dihukum pendidik

18. Setiap hari Sinta selalu bersyukur atas makanan dan rezeki yang ia terima, dan ia juga rajin berbagi kepada yang membutuhkan. Ia yakin bahwa rezeki datang dari Allah melalui perantara malaikat.

Sikap Sinta mencerminkan iman kepada malaikat ...

- Jibril
- ✓ Mikail
- Israfil
- Izrail

19. Farhan selalu berusaha menaati perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya. Ia mengatakan bahwa ia ingin seperti malaikat yang selalu taat kepada Allah tanpa membantah.

Apa nilai yang diteladani Farhan dari malaikat?

- Bisa memilih baik dan buruk
- Selalu melihat manusia
- ✓ Selalu taat tanpa syarat
- Diciptakan dari cahaya

20. Kamu melihat temanmu sering berkata kasar di sekolah. Jika kamu beriman kepada malaikat, apa yang seharusnya kamu lakukan?

- Ikut berkata kasar karena sudah biasa
- Membiarkan saja karena bukan urusanmu
- Menertawakannya bersama teman lain
- ✓ Menasihatinya bahwa ucapannya akan dicatat malaikat

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

Lampiran VIII: MODUL AJAR

Modul Ajar
Pendidikan Agama Islam

1. Informasi Umum**a. Identitas**

Penyusun : Nur Jamiyah, S. Pd
 Institusi : SMP Negeri 1 Songgon
 Tahun Penyusunan : 2024
 Jenjang : SMP
 Fase/Kelas : D/VII
 Alokasi Waktu : 3x40 Menit
 Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

b. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mendalami enam rukun Iman.

c. Elemen

Akidah

d. Kompetensi Awal

- 1) Peserta didik telah memahami arti dasar Iman.
- 2) Peserta didik telah memahami Iman kepada malaikat.

e. P5 dan PPRA

[P5 Intak Akhlak, Mandiri, Kebhinekaan Global, Gotong-royong, Kreatif, Nalar Kritis, PPRA Berkeadaban, Keteladanan, Lurus dan Tegas, Kesetaraan, Musyawarah, Toleransi, Dinamis dan Inovatif]

f. Sarana dan Prasarana

Ruang kelas, al-qur'an, Modul Ajar, smartphone, laptop, proyektor, speaker aktif, Multimedia Pembelajaran Interaktif, dan spidol.

g. Target Peserta Didik

Peserta didik kelas VII A, B, C, dan D.

h. Model Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

Model pembelajaran aktif dengan Play-Based Learning.

2. Bagian Inti**a. Tujuan Pembelajaran**

- 1) Dengan belajar, [C] peserta didik [A] dapat memaparkan tugas malaikat [B] dengan tepat [D]
- 2) Dengan belajar, [C] peserta didik [A] dapat mengkorelasikan antara Iman kepada malaikat dengan kehidupan sehari-hari [B] dengan tepat [D]

b. Pembelajaran Bermakna

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

- 1) Iman kepada malaikat adalah meyakini dengan sepenuh hati bahwa malaikat makhluk ciptaan Allah yang gaib, tidak memiliki nafsu, dan tunduk pada perintah Allah.
- 2) Rukun iman ini menuntut pengakuan keberadaan, sifat, dan tugas-tugas para malaikat.

c. Pertanyaan Pemantik

- 1) Pernahkah kalian merasa diawasi meskipun tidak ada orang di sekitar?
- 2) Tahukah kalian bagaimana jadinya dunia tanpa malaikat?

d. Kegiatan Pembelajaran

a) Pendahuluan

1. Peserta didik menjawab salam dari guru untuk membuka pelajaran [P5 Intak Akhlak, Mandiri, PPRA Berkeadaban, Keteladanan] [Abad 21 Karakter]
2. Peserta didik berdoa bersama-sama dan tadarus Al-Qur'an [P5 Intak Akhlak, Mandiri, PPRA Berkeadaban, Keteladanan] [Abad 21 Karakter]
3. Peserta didik memberikan informasi kehadiran dan menyiapkan lingkungan belajar yang rapi [PPRA Lurus dan Tegas, Berkeadaban] [Abad 21 Karakter, Mengkomunikasikan]
4. Beberapa peserta didik menceritakan pengalaman yang mencerminkan Iman kepada malaikat [PPRA Lurus dan Tegas, Berkeadaban] [Abad 21 Karakter, Mengkomunikasikan] [LOTS C2]

b) Inti

1. Peserta didik membaca Modul Ajar tentang Iman kepada malaikat [LOTS C2] [P5 Mandiri]
2. Peserta didik menggunakan web ular tangga digital QuizWhizze di smartphone masing-masing [Abad 21 Kreativitas] [TPACK]
3. Beberapa peserta didik menjelaskan kembali materi yang telah ditonton sebelumnya [LOTS C2] [PPRA Lurus dan Tegas, Berkeadaban] [Abad 21 Karakter, Mengkomunikasikan]

4. Peserta didik **mendapat masukan dari pendidik** untuk penjelasan lebih lanjut [P5 Mandiri]

c) Penutup

1. Peserta didik **menyampaikan** kesimpulan materi [P5 Mandiri] [LOTS C2]
2. Peserta didik **merefleksi** terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan [P5 Mandiri, Nalar Kritis, Kreatif] [Abad 21 Berpikir Kritis, Kreativitas]
3. Peserta didik **berdoa bersama-sama** untuk menutup kegiatan pembelajaran [P5 Imtak Akhlak, Mandiri, PPRA Berkeadaban, Keteladanan] [Abad 21 Karakter]
4. Peserta didik **menjawab salam** dari guru untuk menutup pelajaran [P5 Imtak Akhlak, Mandiri, PPRA Berkeadaban, Keteladanan] [Abad 21 Karakter]

a) Penilaian.... (Tujuan Pembelajaran 1)

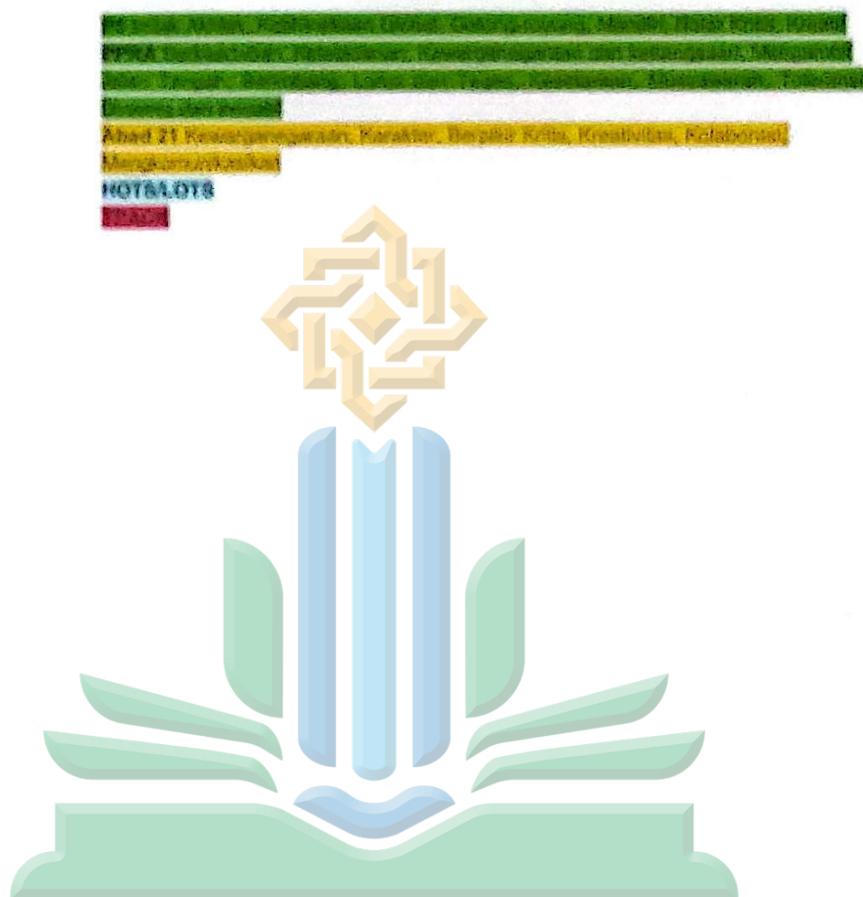
Dengan belajar, [C] peserta didik [A] dapat memaparkan tugas malaikat [B] dengan tepat [D]

No.	Nama Peserta Didik	Tepat	Sedang	Kurang	Nilai Akhir = skor aktual/skor maksimal*100
	Parameter dan Skor	(3)	(2)	(1)	
1					/3*100 =
2					/3*100 =

b) Penilaian.... (Tujuan Pembelajaran 2)

Dengan belajar, [C] peserta didik [A] dapat mengkorelasikan antara Iman kepada malaikat dengan kehidupan sehari-hari [B] dengan tepat [D]

No.	Nama Peserta Didik	Kriteria				Jumlah Skor (20)	Nilai
		Persiapan (3)	Pelaksanaan (8)	Hasil (6)	Laporan (3)		
1							
2							



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

Lampiran IX: LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA, MATERI, DAN PRAKTIKSI

Lembar Validasi Ahli Media

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Sasaran Program : VII dan VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Validator : *Dr. Sun Puspitanai, S.S., M.Pd.*

NIP : *197401162000032002*

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Lembar validasi ditujukan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon.
2. Penilaian, saran, dan komentar dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran ini.
3. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Baik
- 2) Skor 4: Baik
- 3) Skor 3: Cukup Baik
- 4) Skor 2: Kurang Baik
- 5) Skor 1: Sangat Kurang Baik
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Desain Visual	1. Kejelasan tulisan pada pertanyaan dan opsi jawaban	4
		2. Kemenarikan penggunaan warna	5
		3. Kualitas gambar	5
		4. Penggunaan animasi dengan bijak	3
		5. Ikon kuis mudah dipahami	5
2	Konten	6. Kesesuaian dengan fase, elemen, dan Capaian Pembelajaran	4
		7. Sumber yang dapat dipertanggungjawabkan	3
		8. Keterbacaan bahasa yang sederhana	5
		9. Kesesuaian dengan tingkat pemahaman peserta didik	5
		10. Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari	3
3	Fungsionalitas	11. Keandalan program	4

	12. Kemudahan penggunaan	4
	13. Dapat dijalankan di beberapa perangkat lain	5
	14. Tidak membutuhkan waktu lama untuk memuat halaman	4
	15. Fitur interaktif yang membuat peserta didik lebih terlibat	4
Total Skor		63
Skor Maksimal		75

C. Saran dan Rekomendasi

1. Instructions belum singkat, agar siswa bisa memahami dengan cepat bagian mana yang harus dibaca
2. Menambahkan bahwa media ini digunakan di sekolah dengan menggunakan Handphone siswa
3. Perlu ada perbaikan pada bagian logo, penyampaian media harus lebih interaktif supaya siswa bisa terlibat dengan media ini

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ✓ 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 17 April 2025

Ahli Media

[Signature]
Dr. Dwi Puspitanai, S.S.H
NIP. 197401162000032002

Lembar Validasi Ahli Materi

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Sasaran Program : VII dan VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Validator : Mudrikah, M.Pd

NIP : 199211222019032012

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

- Lembar validasi ditujukan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon.
 - Penilaian, saran, dan komentar dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran ini.
 - Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.
- Kriteria Penilaian:
- Skor 5: Sangat Efektif
 - Skor 4: Efektif
 - Skor 3: Cukup Efektif
 - Skor 2: Kurang Efektif
 - Skor 1: Sangat Kurang Efektif
- Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Materi dengan Fase, Elemen, dan Capaian Pembelajaran	1. Kesesuaian materi dengan fase perkembangan peserta didik	5
		2. Keterpaduan materi mencakup elemen yang ditetapkan dalam kurikulum	5
		3. Elemen saling berkaitan	4
		4. Kesesuaian materi membantu mencapai kompetensi yang diharapkan dalam Capaian Pembelajaran	3
		5. Capaian Pembelajaran tercapai secara bertahap	3
2	Keterpaduan Materi	6. Tidak ada informasi yang bertentangan	4
		7. Materi dikaitkan dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari	3
		8. Materi membantu pembentukan karakter positif	4
		9. Materi disusun sesuai perkembangan kognitif	4

C. Saran dan Rekomendasi

- Butuh kin-kisi karena game dalam bentuk ~~kin-kisi~~ soal.
 - ganti gambar malikat
 - perlu disesuaikan lagi antara Materi dalam media dengan Tujuan pembelajaran
 - Tambah materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik
 - perlu mempertimbangkan metode relevan yang akan dipakai dalam pembelajaran dengan menggunakan media tersebut
 - kembangkan Modul Ajar sesuai kebutuhan
- D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
JEMBER

Jember, 20 Maret 2025

Abli Materi

Mudrika

NTP. 1992.11.22.2019032012

Lembar Validasi Ahli Praktisi

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Sasaran Program : VIIB dan VIID Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Validator : Nur Jamiyah, S.Pd

NIP : -

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Lembar validasi ditujukan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon.
2. Penilaian, saran, dan komentar dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran ini.
3. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Sesuai
- 2) Skor 4: Sesuai
- 3) Skor 3: Cukup Sesuai
- 4) Skor 2: Kurang Sesuai
- 5) Skor 1: Sangat Kurang Sesuai

4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Materi dengan Kondisi Nyata di Kelas	1. Kesesuaian dengan fase, elemen, dan Capaian Pembelajaran yang ditetapkan	5
		2. Struktur materi sesuai urutan pembelajaran yang dianjurkan dalam kurikulum	5
		3. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat kognitif	4
		4. Gambar mudah dipahami oleh peserta didik	4
		5. Materi dapat diajarkan dalam waktu yang tersedia dijadwal pelajaran	5
		6. Tidak memerlukan bahan yang sulit didapat	4
		7. Materi memiliki kasus nyata yang sesuai dengan lingkungan	4
		8. Membantu menghubungkan teori dengan kehidupan sehari-hari	5

	9. Pertanyaan dibuat dengan berbagai tingkat kesulitan	4
	Total Skor	40
	Skor Maksimal	45 11,9

C. Saran dan Rekomendasi

Prisi - A. gr.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 24 Maret 2025

Ahli Praktisi


NUR Ramiyah S.Pd.

Lampiran X: ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : Abdullah Abi Fadhillah

Nomor Absen : 01

Kelas : 7A

Sekolah : SMPN 1 Songgon

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
- 2) Skor 4: Setuju
- 3) Skor 3: Cukup Setuju
- 4) Skor 2: Kurang Setuju
- 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	4
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	3
		3. Penggunaan gambar yang jelas	5
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	4
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	3
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	4
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	3
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	3
		9. Video memiliki durasi yang cukup	5
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	3
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	4
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	1

	13. Sesekali menggunakan ilustrasi cerita pendek	4
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	4
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	4
	Total Skor	57
	Skor Maksimal	75

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

- ✓ 1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 15 Mei 2025

Peserta Didik

AC

Abdal Abi' P.

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : Abel Hilayatun Nadhifah.....

Nomor Absen : 2.....

Kelas : 7.....

Sekolah : SMPN 1 Songgon.....

Peneliti : Aprilta Agintalila ..

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
 - 2) Skor 4: Setuju
 - 3) Skor 3: Cukup Setuju
 - 4) Skor 2: Kurang Setuju
 - 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju
4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	5
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	3
		3. Penggunaan gambar yang jelas	4
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	5
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	4
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	3
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	5
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	4
		9. Video memiliki durasi yang cukup	2
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	3
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	5
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	5

	13. Sese kali menggunakan ilustrasi cerita pendek	4
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	5
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	5
Total Skor		62
Skor Maksimal		75

82,67

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

- ✓ 1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 15 Mei 2025

Peserta Didik

Abel Hilgaton W.
Abel Hilgaton W.

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : Ahmad dika ainur rohm

Nomor Absen : 3

Kelas : 7

Sekolah : SMPN 1 Songgon

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
 - 2) Skor 4: Setuju
 - 3) Skor 3: Cukup Setuju
 - 4) Skor 2: Kurang Setuju
 - 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju
4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	5
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	4
		3. Penggunaan gambar yang jelas	5
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	3
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	4
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	3
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	4
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	5
		9. Video memiliki durasi yang cukup	4
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	4
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	5
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	5

	13. Sesekali menggunakan ilustrasi cerita pendek	4
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	5
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	7
	Total Skor	61
	Skor Maksimal	75

C. Saran dan Rekomendasi

Ulangi Tidak bisa turun saat klat di ekor.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ✓ 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 15 Mei 2025

Peserta Didik

[Signature]

Ahmad Ika Anur R

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : Alen. Irawan Syah

Nomor Absen : 4

Kelas : 7

Sekolah : SMN. 1. Songgon

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
 - 2) Skor 4: Setuju
 - 3) Skor 3: Cukup Setuju
 - 4) Skor 2: Kurang Setuju
 - 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju
4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	4
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	4
		3. Penggunaan gambar yang jelas	5
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	5
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	4
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	5
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	3
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	4
		9. Video memiliki durasi yang cukup	5
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	3
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	4
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	4

	13. Sesekali menggunakan ilustrasi cerita pendek	5
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	5
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	5
Total Skor		65
Skor Maksimal		75

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

- ✓ 1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 15 Mei 2025

Peserta Didik



M. ADAM

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : ANISA OKTAVIANA Putri

Nomor Absen : 05

Kelas : 7A

Sekolah : SMN 1 Songgon

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
- 2) Skor 4: Setuju
- 3) Skor 3: Cukup Setuju
- 4) Skor 2: Kurang Setuju
- 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	5
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	2
		3. Penggunaan gambar yang jelas	5
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	4
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	4
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	4
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	5
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	4
		9. Video memiliki durasi yang cukup	5
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	4
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	4
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	3

	13. Sese kali menggunakan ilustrasi cerita pendek	3
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	1
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	5
Total Skor		61
Skor Maksimal		75 ^{21,3}

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

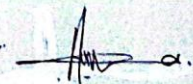
Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

- ✓ 1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

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

Banyuwangi, 15 Mei 2025

Peserta Didik



ALISYA OKIONIORA P.

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : anindabayucosta

Nomor Absen : 06

Kelas : K.11A/3A

Sekolah : SMP NEGERI 1 SONGGON

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
 - 2) Skor 4: Setuju
 - 3) Skor 3: Cukup Setuju
 - 4) Skor 2: Kurang Setuju
 - 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju
4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	4
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	5
		3. Penggunaan gambar yang jelas	3
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	5
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	5
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	5
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	4
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	1
		9. Video memiliki durasi yang cukup	3
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	5
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	5
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	5

	13. Sese kali menggunakan ilustrasi cerita pendek	3
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	4
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	2
Total Skor		55
Skor Maksimal		75

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

1. ☒ Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

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

Banyuwangi, 15 Mei 2022

Peserta Didik

Dimmu

.....

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : Aprilia Nur Sabila

Nomor Absen : 7

Kelas : 7

Sekolah : SMPN 1 Songgon

Peneliti : Aprilia Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
- 2) Skor 4: Setuju
- 3) Skor 3: Cukup Setuju
- 4) Skor 2: Kurang Setuju
- 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	5
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	2
		3. Penggunaan gambar yang jelas	5
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	4
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	4
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	5
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	5
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	5
		9. Video memiliki durasi yang cukup	5
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	5
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	5
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	5

	13. Sese kali menggunakan ilustrasi cerita pendek	4
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	5
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	4
Total Skor		68
Skor Maksimal		75 90,4

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

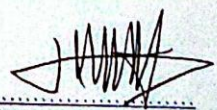
D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

- ✓ 1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 15 Mei 2025
Peserta Didik


.....
Aprilia Nur Sabila

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : Azizah.....

Nomor Absen : 8.....

Kelas : 7.....

Sekolah : SMPN 1 Songgon.....

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
- 2) Skor 4: Setuju
- 3) Skor 3: Cukup Setuju
- 4) Skor 2: Kurang Setuju
- 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	4
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	4
		3. Penggunaan gambar yang jelas	5
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	3
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	4
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	3
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	5
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	4
		9. Video memiliki durasi yang cukup	4
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	4
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	5
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	4

	13. Sese kali menggunakan ilustrasi cerita pendek	5
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	5
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	4
Total Skor		63
Skor Maksimal		75

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

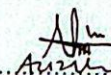
Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

- ✓ 1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 15 Mei 2025

Peserta Didik


.....
.....

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : Bayu Panungkas

Nomor Absen : 9

Kelas : 7

Sekolah : SMPN 1 Songgon

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
- 2) Skor 4: Setuju
- 3) Skor 3: Cukup Setuju
- 4) Skor 2: Kurang Setuju
- 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	4
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	2
		3. Penggunaan gambar yang jelas	1
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	5
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	4
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	2
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	4
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	3
		9. Video memiliki durasi yang cukup	1
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	5
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	5
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	4

	13. Sese kali menggunakan ilustrasi cerita pendek	4
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	5
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	1
Total Skor		50
Skor Maksimal		75

66,67

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

- ✓ 1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 15 Mei 2025

Peserta Didik



Bayu Panungkas

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : CLARISTA ADELIA maharani

Nomor Absen : 10

Kelas : 7

Sekolah : SMPN 1 SONGGON

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
- 2) Skor 4: Setuju
- 3) Skor 3: Cukup Setuju
- 4) Skor 2: Kurang Setuju
- 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	4
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	2
		3. Penggunaan gambar yang jelas	5
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	4
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	4
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	4
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	5
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	3
		9. Video memiliki durasi yang cukup	4
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	2
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	5
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	4

	13. Sese kali menggunakan ilustrasi cerita pendek	2
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	8
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	4
Total Skor		57
Skor Maksimal		75 ⁷⁶

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

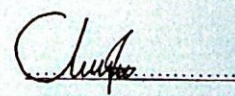
Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

- ✓ 1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 15 Mei 2025

Peserta Didik


CLARISTA ADELIA M.

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : pesta putra pratama

Nomor Absen : 11

Kelas : 7

Sekolah : SMP Negeri 1 Songgon

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
- 2) Skor 4: Setuju
- 3) Skor 3: Cukup Setuju
- 4) Skor 2: Kurang Setuju
- 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju

4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	5
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	3
		3. Penggunaan gambar yang jelas	5
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	1
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	3
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	3
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	5
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	2
		9. Video memiliki durasi yang cukup	4
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	5
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	4
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	5

	13. Sesekali menggunakan ilustrasi cerita pendek	3
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	5
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	4
Total Skor		57
Skor Maksimal		78

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan

- ✓ 1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan



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

Banyuwangi, 18 Mei 2025

Peserta Didik



.....

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : dwi dita utami

Nomor Absen : 12

Kelas : 7

Sekolah : SMPN 1 Songgon

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
- 2) Skor 4: Setuju
- 3) Skor 3: Cukup Setuju
- 4) Skor 2: Kurang Setuju
- 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju
4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	5
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	3
		3. Penggunaan gambar yang jelas	5
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	A
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	5
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	5
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	5
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	A
		9. Video memiliki durasi yang cukup	A
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	5
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	5
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	5

	13. Sesekali menggunakan ilustrasi cerita pendek	3
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	5
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	5
Total Skor		68
Skor Maksimal		75

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

- ✓ 1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 15 Mei 2025

Peserta Didik



dwi dita u.

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : Enjelya Dwi Anesa Grahayu

Nomor Absen : 13

Kelas : VII

Sekolah : SMPN 1 SONGGON

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
 - 2) Skor 4: Setuju
 - 3) Skor 3: Cukup Setuju
 - 4) Skor 2: Kurang Setuju
 - 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju
4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	4
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	3
		3. Penggunaan gambar yang jelas	5
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	5
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	4
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	5
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	5
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	4
		9. Video memiliki durasi yang cukup	4
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	3
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	5
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	3

	13. Sesekali menggunakan ilustrasi cerita pendek	5
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	5
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	4
Total Skor		64
Skor Maksimal		75

85,3

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

- ✓ 1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

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

Banyuwangi, 15 Mei 2015

Peserta Didik

[Signature]
.....

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : Fefy...Nofyila...Putri.....

Nomor Absen : 19.....

Kelas : 7.....

Sekolah : SMPN 1 SONGGON.....

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
 - 2) Skor 4: Setuju
 - 3) Skor 3: Cukup Setuju
 - 4) Skor 2: Kurang Setuju
 - 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju
4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	4
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	1
		3. Penggunaan gambar yang jelas	5
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	4
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	4
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	5
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	5
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	4
		9. Video memiliki durasi yang cukup	5
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	5
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	5
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	4

	13. Sesekali menggunakan ilustrasi cerita pendek	5
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	5
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	5
Total Skor		66
Skor Maksimal		75

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

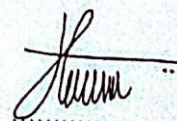
Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 15... Mei 2025

Peserta Didik



Fefy....Nofyia.P.

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : FIMA FEBRIANI

Nomor Absen : 15

Kelas : 7

Sekolah : SMPN 1 SONGGON

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
- 2) Skor 4: Setuju
- 3) Skor 3: Cukup Setuju
- 4) Skor 2: Kurang Setuju
- 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju
4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	5
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	3
		3. Penggunaan gambar yang jelas	4
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	5
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	4
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	3
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	5
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	4
		9. Video memiliki durasi yang cukup	1
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	3
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	5
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	5

	13. Sesekali menggunakan ilustrasi cerita pendek	4
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	3
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	5
Total Skor		61
Skor Maksimal		75

C. Saran dan Rekomendasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

- ✓ 1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak digunakan



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

Banyuwangi, 15 Mei 2025

Peserta Didik

FIMA Febriani

Angket Respon Peserta Didik

A. Identitas

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Materi : Mawas Diri dan Introspeksi dalam Menjalani Kehidupan

Nama : Intan.dwi...Karniyya.....

Nomor Absen : 16.....

Kelas : 7.....

Sekolah : Smpn...1...Songgon.....

Peneliti : Aprilta Agintalila

B. Aspek Penilaian

Petunjuk:

1. Sebelum mengisi lembar validasi ini, pastikan anda telah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Tulislah identitas diri pada tempat yang sudah disediakan.
3. Mohon memberikan penilaian dengan cara memberi angka pada setiap kolom yang tersedia.

Kriteria Penilaian:

- 1) Skor 5: Sangat Setuju
 - 2) Skor 4: Setuju
 - 3) Skor 3: Cukup Setuju
 - 4) Skor 2: Kurang Setuju
 - 5) Skor 1: Sangat Kurang Setuju
4. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Komponen	Skor
1	Keterpahaman Materi oleh Peserta Didik	1. Materi disampaikan dengan urutan yang logis	5
		2. Kalimat tidak terlalu kompleks	3
		3. Penggunaan gambar yang jelas	5
		4. Peserta didik merasa lebih paham setelah mempelajari materi	5
		5. Peserta didik tertarik untuk belajar lebih lanjut	5
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar	6. Gaya bahasa komunikatif	5
		7. Kontras warna antara teks dan latar belakang nyaman dibaca	4
		8. Tersedia pertanyaan yang mendorong partisipasi	5
		9. Video memiliki durasi yang cukup	4
		10. Ada fitur otomatis guna memberikan umpan balik	3
3	Daya Tarik Penyajian	11. Tata letak rapi	4
		12. Menggunakan gaya bahasa yang akrab tetapi tetap ilmiah	5

	13. Sesekali menggunakan ilustrasi cerita pendek	4
	14. Tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga ada poin-poin	5
	15. Tidak terlalu berat atau ringan dibandingkan dengan kemampuan peserta didik	4
	Total Skor	66
	Skor Maksimal	75

C. Saran dan Rekomendasi

ketika ada tangga bisa naik dan jika ada ular bisa turun

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi mawas diri dan introspeksi dalam menjalani kehidupan kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Songgon ini dinyatakan:

1. ☒ Layak digunakan tanpa revisi
2. ☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. ☐ Tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Banyuwangi, 15 Mei 2025

Peserta Didik



Lampiran XI: DOKUMENTASI



Wawancara kepada pendidik dan peserta didik





Peserta didik mengerjakan *QuizWhizzer*

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



Penyebaran Angket



Meminta Surat Selesai Penelitian



Dokumentasi Bersama kelas VII

Lampiran XII: BIODATA PENULIS

BIODATA PENULIS**A. Biodata Penulis**

Nama : Aprilta Agintalila
 NIM : 212101010101
 Tempat Tanggal Lahir : Banyuwangi, 19 April 2002
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Alamat : Songgon-Banyuwangi
 Email : apriltaagintalila@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. RA Perwanida Songgon
2. Min 2 banyuwangi
3. MTs N 10 Banyuwangi
4. MAN 2 Banyuwangi
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember