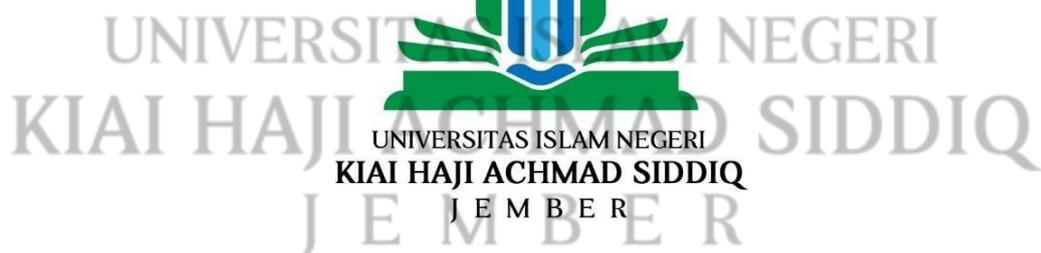


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA PADA KELAS II
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA BONDOWOSO**

SKRIPSI



Oleh :
Alvin Hidayatullah
211101040030

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
2025**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA PADA KELAS II
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA BONDOWOSO**

Diajukan kepada Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

SKRIPSI



Disusun Oleh :
Alvin Hidayatullah
211101040030

**UNIVERSITAS ISLAM NEGRI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA PADA KELAS II
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA BONDOWOSO**

SKRIPSI

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

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

Oleh :

Alvin Hidayatullah
Nim : 211101040030

Disetujui Pembimbing



Ahmad Winarno, M.Pd.I
NIP: 198607062019031004

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA PADA KELAS II
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA BONDOWOSO

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 Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis
Tanggal : 26 Juni 2025
Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I.
NIP: 198705222015031005

Muhammad Junsidi, M.Pd.I.
NIP: 198211192023211011

Anggota :

1. Dr. Mukaffan, M.Pd.I.

2. Ahmad Winarno, M.Pd.I.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



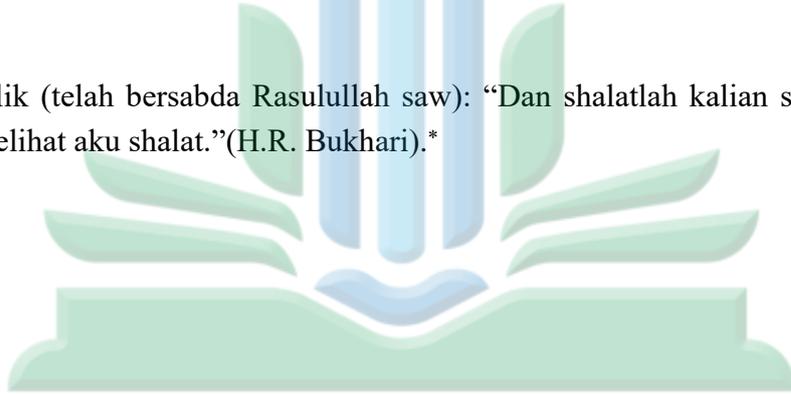
Dr. A. Abdul Muis, S.Ag., M.Si
NIP: 19630424000031005



MOTTO

عَنْ مَالِكٍ (قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ): وَصَلُّوا كَمَا رَأَيْتُمُونِي أُصَلِّي (رواه البخاري)

Dari Malik (telah bersabda Rasulullah saw): “Dan shalatlah kalian sebagaimana kalian melihat aku shalat.”(H.R. Bukhari).*



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

* Kitab *Fiqh Bulugh Al-Maram li Bayaan Al-Ahkaam Asy-Syar'iyah*. Cetakan pertama, 1443 H. Syaikh Prof. Dr. Muhammad Musthafa Az-Zuhaily. Penerbit Maktabah Daar Al-Bayan. 1:530



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Seiring dengan ucapan syukur dan ketulusan skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Alm Abah dan Umik tercinta (Asy'ari dan Fatimah) yang selalu memberikan doa terbaik dan kasih sayangnya yang luar biasa untuk saya dan yang telah menjadi seorang teladan yang baik bagi putra putrinya.
2. Kedua kakak saya (Ulfa Nur Jannah) dan (Ilham Rohman) yang tanpa henti selalu mendukung, mendampingi dan mengarahkan saya.
3. Seluruh guru dan dosen saya yang dengan suka rela memberikan banyak ilmu dan pengalamannya kepada saya.
4. Istri saya (Yusiana Rusfita Dewi) yang terus menerus mensupport dan memberikan semangat kepada saya.



ABSTRAK

Alvin Hidayatullah, 2024: *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso.*

Kata Kunci: Media Pembelajaran Ular Tangga, Mata Pelajaran Fikih Bab Salat

Media merupakan benda atau alat yang digunakan untuk memepermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam dunia pendidikan banyak sekali macam macam media seperti media visual, audio, audiovisual dan juga media berupa game salah satunya media permainan ular tangga.. Dengan adanya media memberikan inovasi baru terhadap kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik tidak jenuh dengan metode ceramah yang setiap ahri dilakukan oleh para pendidik. Media ular tangga ini dapat digunakan dalam setiap mata pelajaran salah satunya seperti pelajaran fikih bab Salat sebagai terobosan baru untuk lebih memahamkan peserta didik tentang Salat.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk Membuat dan Mengembangkan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas 2 Di MI At-Taqwa Bondowoso. 2) Untuk Menguji Keefektifan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas 2 Di MI At-Taqwa Bondowoso. 3) Untuk Mengetahui Respon Siswa pada Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas 2 Di MI At-Taqwa Bondowoso.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation.*). Dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan: Pertama, media ular tangga yang dikembangkan berupa banner dengan ukuran 200cm ×200cm dipadukan dengan media NANAS MANIS (nama-nama Salat fardlu dalam islam) dengan tambahan kartu pintar untuk menambah wawasan pesertadidik. Kedua, setelah mendapatkan hasil penelitian baik dari validasi para ahli yaitu ahli media, ahli bahsa, ahli materi, dan ahli pembelajaran diamana media ini mendapat nilai persentase rata rata 78% dinyatakan layak untuk digunakan dan juga dengan adanya hasil dari post tes peserta didik dengan persentase 90% peserta didik sudah memahami pembelajaran. Maka media ular tangga yang peneliti kembangkan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi fikih bab Salat. Ketiga, respon siswa berdasarkan perolehan hasil yang di lakukan dengan membandingkan nilai antara pre test dan post test oleh peserta didik mengalami peningkatan pemahaman peserta didik yang cukup signifikan sehingga peserta didik dapat dengan cepat menguasai materi yang disampaikan. Dengan adanya perolehan data di atas menunjukan bahwa media permainan ular tangga dinyatakan layak dan valid untuk digunakan dalam pelajaran fikih bab Salat di kelas 2 MI At_Taqwa Bondowoso.

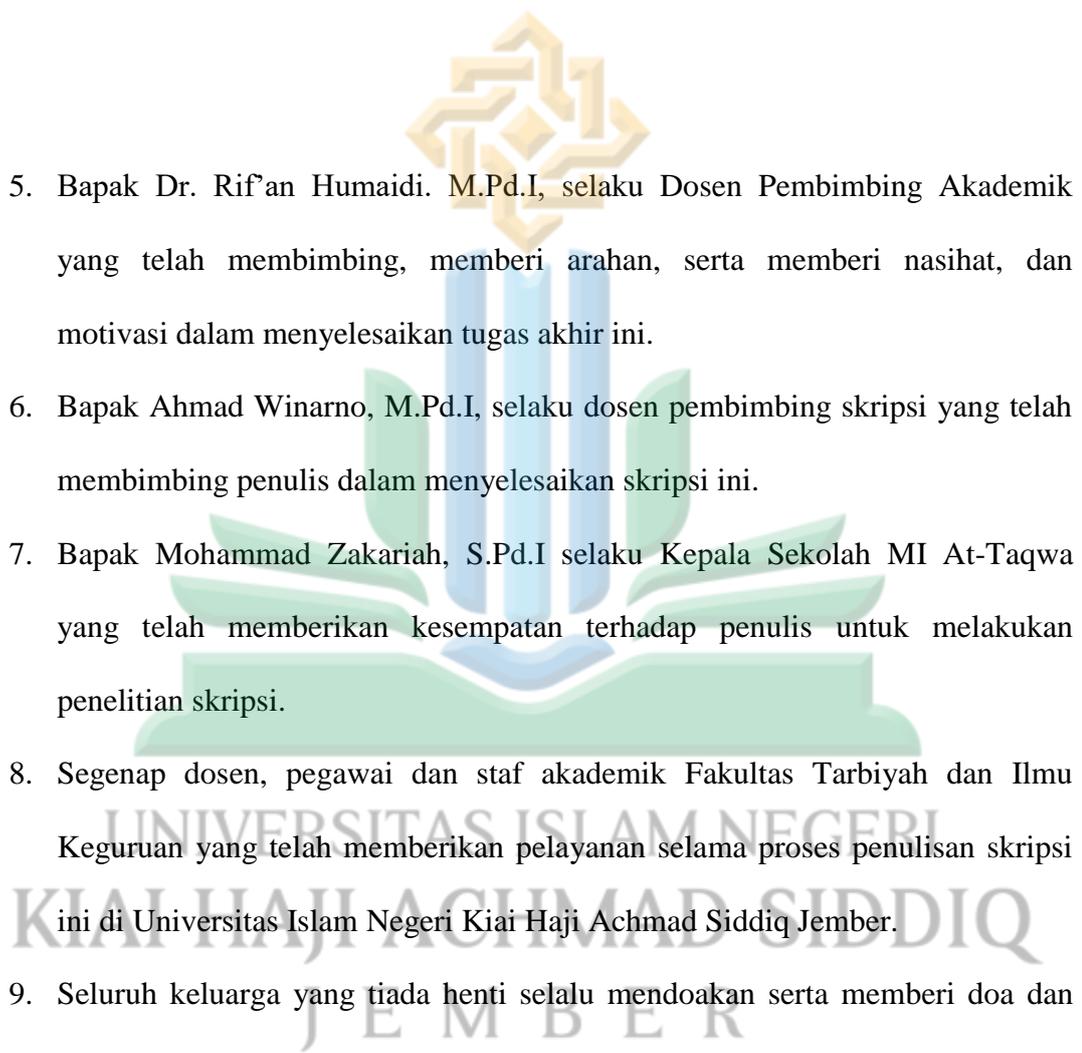


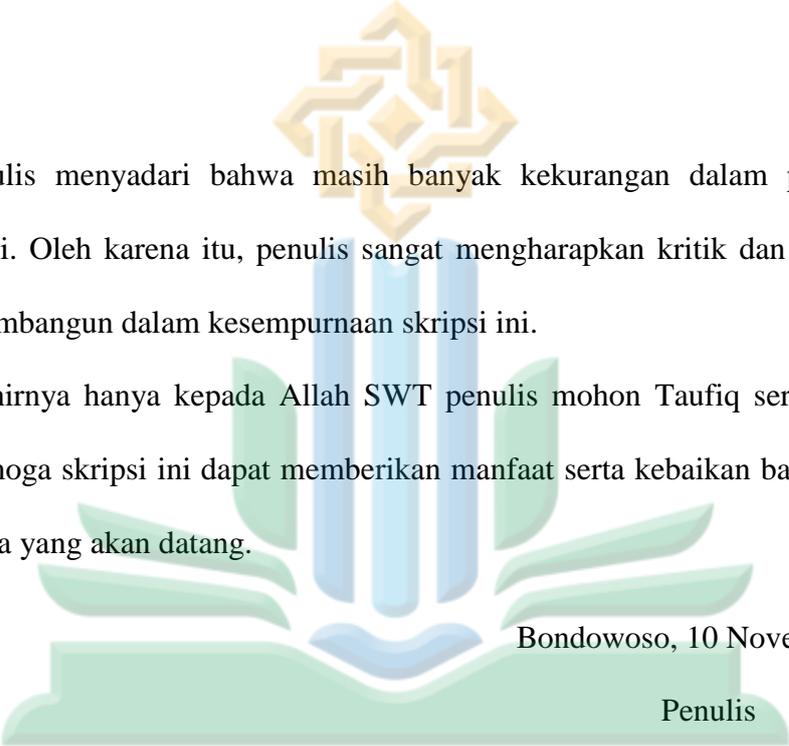
KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa kita pada zaman yang terang benderang melalui agama yang di ridhoi oleh Allah SWT. yakni agama Islam.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyusun skripsi ini bukanlah keberhasilan secara individu melainkan banyak sekali dukungan dan bantuan dari pihak-pihak tertentu. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama mahasiswa menuntut ilmu
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 fasilitas akademik selama perkuliahan.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan fasilitas akademik selama perkuliahan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan arahan terhadap penulis untuk menulis skripsi.

- 
5. Bapak Dr. Rif'an Humaidi. M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
 6. Bapak Ahmad Winarno, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
 7. Bapak Mohammad Zakariah, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MI At-Taqwa yang telah memberikan kesempatan terhadap penulis untuk melakukan penelitian skripsi.
 8. Segenap dosen, pegawai dan staf akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan pelayanan selama proses penulisan skripsi ini di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
 9. Seluruh keluarga yang tiada henti selalu mendoakan serta memberi doa dan dukungan dalam setiap langkah yang saya pilih.
 10. Teman teman seperjuangan di pondok pesantren al bidayah dan baitul ilmi yang telah saling membantu dan mendukung satu sama lain hingga kita semua bisa menyelesaikan studi sampai akhir.
 11. Teman teman seperjuangan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember khususnya PGMI D1 angkatan 2021 yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.



Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dalam kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis mohon Taufiq serta hidayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kebaikan bagi pembaca pada masa yang akan datang.

Bondowoso, 10 November 2024

Penulis

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



Alvin Hidayatullah

NIM: 211101040030



DAFTAR ISI

COVER	i
PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.....	9
F. Definisi Istilah.....	11
BAB II	14
KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu.....	14
B. Kajian Teori.....	25
BAB III	40
METODE PENELITIAN	40
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	40
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	45
C. Uji Coba Produk.....	45

D. Desain Uji Coba.....	46
1. Subek Uji Coba.....	47
2. Jenis Data.....	50
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	52
4. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV.....	66
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	66
A. Sejarah Media Yang Dikembangkan.....	66
B. Profil MI At-Taqwa.....	67
C. Penyajian Data Uji Coba.....	71
1. Hasil Analisis.....	71
2. Hasil Desain.....	75
3. Hasil Pengembangan.....	78
4. Hasil Implementasi.....	88
5. Hasil Evaluasi.....	94
D. Analisis Data.....	95
E. Revisi Produk.....	98
BAB V.....	100
KAJIAN DAN SARAN	100
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	100
B. Saran Pemanfaatan Produk, Diseminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut	104
C. Kesimpulan.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	116
DATA DIRI	146



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 3.1 Penskoran Skala Likert.....	63
Tabel 3.2 Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	64
Tabel 3.3 Presentase Nilai peserta Didik.....	65
Tabel 4.1 Jumlah Siswa MI At-Taqwa Bndowoso.....	70
Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran.....	75
Tabel 4.3 Validasi Media Pembelajaran Ular Tangga.....	87
Tabel 4.4 Komentar Dan Saran Ahli.....	94
Tabel 4.5 Hasil Revisi.....	98

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



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kartu Pintar.....	76
Gambar 4.2 Proses Mencetak Banner.....	81
Gambar 4.3 Memotong Kertas Karton.....	82
Gambar 4.4 Memotong Pohon Nanas.....	82
Gambar 4.5 Membuat Nanas Besar.....	83
Gambar 4.6 Membuat Nanas Kecil.....	83
Gambar 4.7 Dadu Untuk Medi.....	84
Gambar 4.8 Media Kartu Pintar.....	85
Gambar 4.9 Penyampaian Materi Pembelajaran.....	89
Gambar 4.10 Menyampaikan Cara Bermain Dengan Guru Mapel.....	90
Gambar 4.11 Penerpan Media Permainan Ular Tangga.....	90
Gambar 4.12 Peserta Didik Membaca Kartu Pintar.....	91
Gambar 4.13 Peserta Didik Menempelkan Buah Nanas.....	92
Gambar 4.14 Presentasi Kesimpulan Materi.....	93
Gambar 4.15 Penyebaran Soal Post Test.....	93
Gambar 4.16 Pengerjaan soal post test.....	97
Gambar 4.17 Buku Panduan Media Ular Tangga.....	93



BAB I

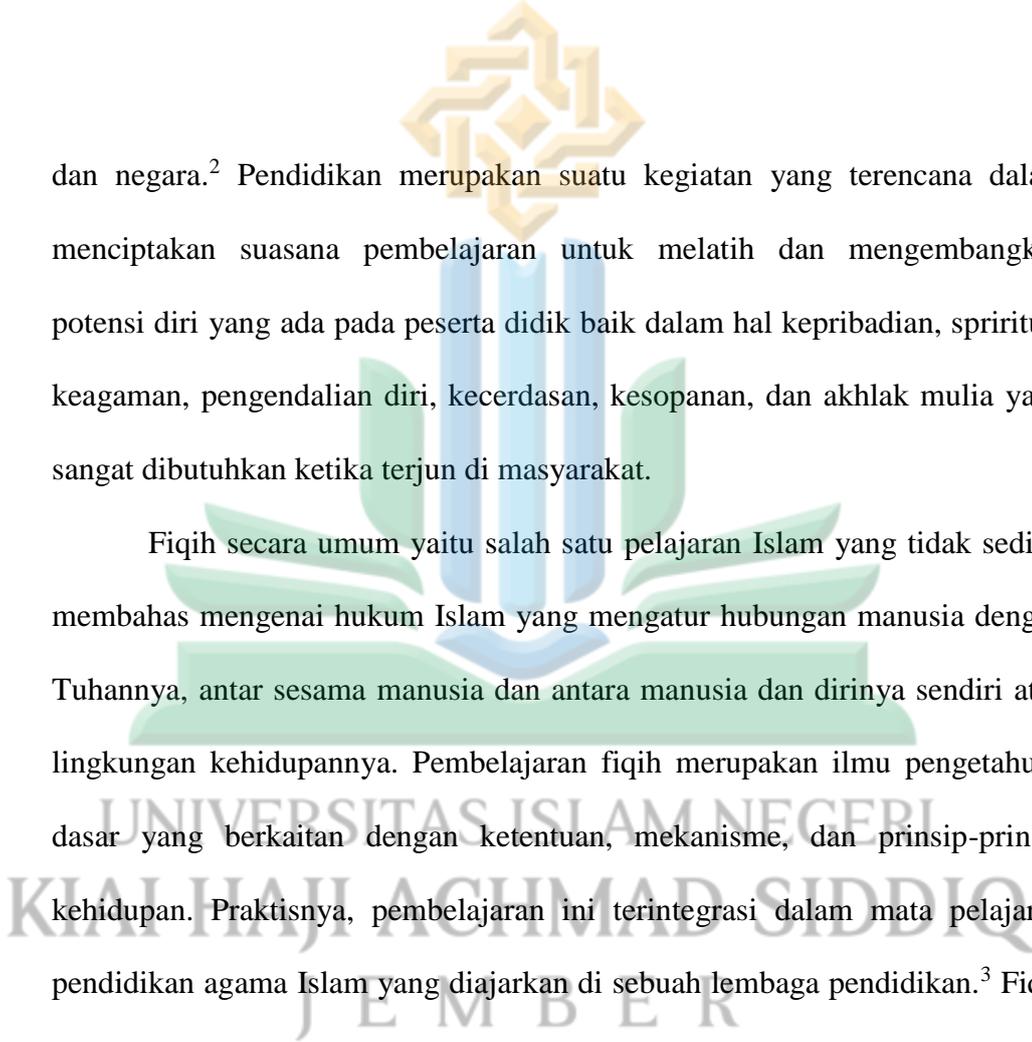
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan merupakan salah satu usaha pokok untuk memberikan nilai-nilai kebatinan yang ada dalam hidup rakyat yang berkebudayaan kepada tiap-tiap turunan baru (penyerahan kultur), tidak hanya berupa pemeliharaan tetapi juga dengan maksud memajukan serta memperkembangkan kebudayaan, menuju ke arah keseluruhan hidup kemanusiaan.¹ Ki Hadjar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha yang kita lakukan dalam memberikan nilai-nilai kebatinan kepada masyarakat sebagai bekal menjalankan kehidupan sehari-hari, dan juga pendidikan sebagai tonggak dalam pemeliharaan dan pengembangan kebudayaan yang bertujuan untuk memakmurkan seluruh kehidupan manusia.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa

¹ Henricus Suparlan, "Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dan Sumbangannya Bagi Pendidikan Indonesia," *Jurnal Filsafat* 25, no. 1 (August 14, 2016): 56, <https://doi.org/10.22146/jf.12614>.



dan negara.² Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang terencana dalam menciptakan suasana pembelajaran untuk melatih dan mengembangkan potensi diri yang ada pada peserta didik baik dalam hal kepribadian, spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kesopanan, dan akhlak mulia yang sangat dibutuhkan ketika terjun di masyarakat.

Fiqih secara umum yaitu salah satu pelajaran Islam yang tidak sedikit membahas mengenai hukum Islam yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhannya, antar sesama manusia dan antara manusia dan dirinya sendiri atau lingkungan kehidupannya. Pembelajaran fiqih merupakan ilmu pengetahuan dasar yang berkaitan dengan ketentuan, mekanisme, dan prinsip-prinsip kehidupan. Praktisnya, pembelajaran ini terintegrasi dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diajarkan di sebuah lembaga pendidikan.³ Fiqih merupakan sebuah ilmu yang mengajarkan tentang syari'at dalam beragama dan juga menjelaskan hukum-hukum islam dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sesuai dengan tuntunan Rasulullah. Dalam pembelajaran fiqih dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan dasar yang diajarkan di setiap lembaga pendidikan khususnya lembaga berbasis islami untuk mengajarkan tata cara berkehidupan yang sesuai dengan ajaran islam sehingga dapat membentuk iman yang kuat. Termasuk mengenai tata cara dan bacaan Salat juga merupakan bagian dari ilmu pembelajaran fiqih yang di pelajari disetiap

² "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," *Kemendikbud, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 2016, https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf.

³ Firman Mansir, "Urgensi Pembelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah: Pembelajaran Fiqih," *AL-WIJDĀN Journal of Islamic Education Studies* 5, no. 2 (November 30, 2020): 167–79, <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v5i2.538>.

lembaga pendidikan islami dan sebagaimana termaktub dalam al-quran mengenai Salat yakni pada surah Al-Ankabut ayat 45:

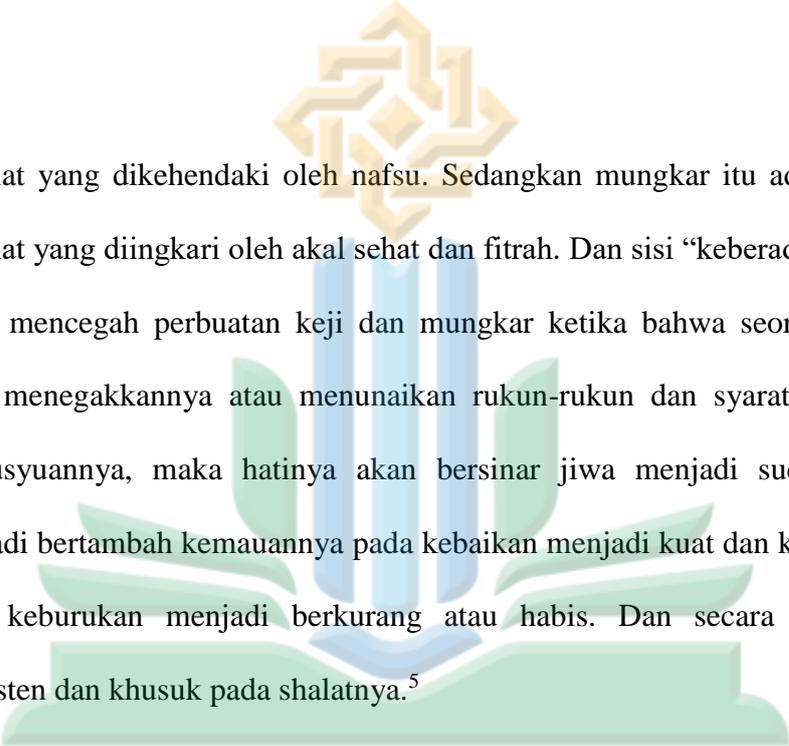
أَتْلُ مَا أُوْحِيَ إِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَأَقِمِ الصَّلَاةَ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَىٰ عَنِ
الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ ۚ وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُونَ

Artinya: Bacalah (Nabi Muhammad) Kitab (Al-Qur'an) yang telah diwahyukan kepadamu dan tegakkanlah Salat. Sesungguhnya Salat itu mencegah dari (perbuatan) keji dan mungkar. Sungguh, mengingat Allah (Salat) itu lebih besar (keutamaannya daripada ibadah yang lain). Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan.⁴

Allah memerintahkan agar seorang untuk membaca wahyunya atau kitabnya, yaitu kitab Al-Qur'an yang agung ini. Maksud “membaca al-qur-an”

Adalah mengikutinya dengan cara mematuhi apa saja yang diperintakkannya dan menjauhi apa saja yang dilarangnya dan berpegang kepada petunjuknya dan membenarkan apa aja yang diinformasikannya dan merenungkan apa maknanya dan membaca lafazhnya. Maka, membaca lafadzh menjadi bagian dari maknanya dan termasuk darinya. Apabila makna tilawah al-kitab itu demikian maknanya, maka diketahuilah bahwa semuanya masuk dalam “membaca al-qur'an”. Maka firmanNya, “dirikanlah shalat” adalah termasuk dalam kategori menyambungkan athaf sesuatu yang bermakna khusus kepada yang bermakna umum karena keutamaan shalat itu sendiri dan semuanya yang berkaitannya dengannya. Dan firman allah, “sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan-perbuatan) keji dan mungkar”, perbuatan keji itu adalah segala dosa yang tergolong besar dan terhitung keji yaitu segala bentuk

⁴ “Surat Al-'Ankabut Ayat 45: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online,” accessed June 23, 2024, <https://quran.nu.or.id/al-'ankabut/45>.



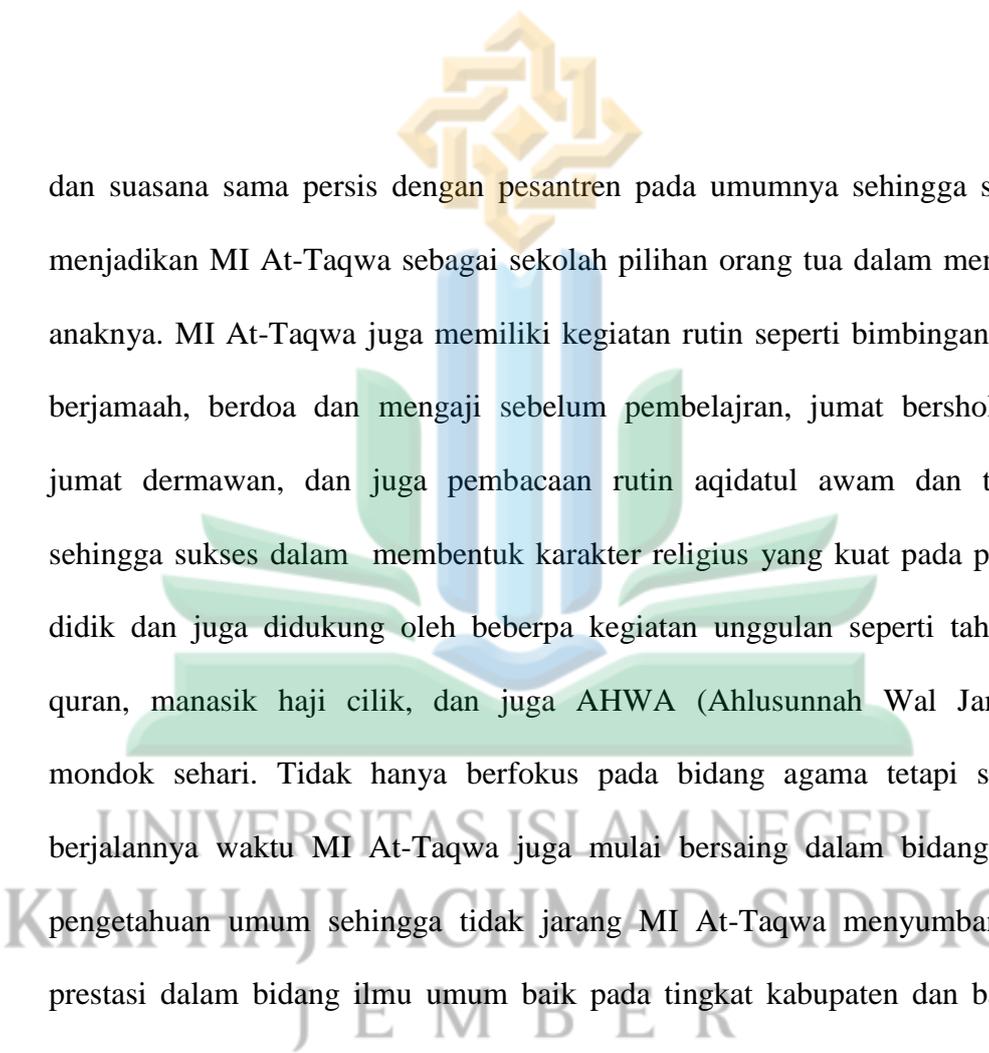
maksiat yang dikehendaki oleh nafsu. Sedangkan mungkar itu adalah setiap maksiat yang diingkari oleh akal sehat dan fitrah. Dan sisi “keberadaan shalat” dapat mencegah perbuatan keji dan mungkar ketika bahwa seorang hamba yang menegakkannya atau menunaikan rukun-rukun dan syarat-syarat dan kekhusyuannya, maka hatinya akan bersinar jiwa menjadi suci imannya menjadi bertambah kemauannya pada kebaikan menjadi kuat dan kemauannya pada keburukan menjadi berkurang atau habis. Dan secara pasti akan konsisten dan khusuk pada shalatnya.⁵

Jika Madrasah Ibtidaiyah (disingkat MI) tersebut mengenalkan prestasi-prestasi, keunggulan, manajemen, kualitas akademik dan non akademik, serta hubungan baiknya dengan masyarakat, maka rasa percaya itu akan muncul pada masyarakat dan akan menimbulkan sebuah pencitraan yang sangat berharga bagi lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang bersangkutan.⁶

Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa merupakan sekolah favorit yang pernah meraih pencapaian sebagai lembaga terbesar di Indonesia pada tahun 2019 dengan jumlah peserta didik terbanyak dan juga 100 tenaga pendidik beserta staf dan jajarannya. Dengan menjunjung kultur madrasah yang berstandart Dunia Akhirat serta dengan menyongsong jargon “MIA RASA PESANTREN” yakni menjadikan sekolah sebagai tempat belajar dengan kurikulum, kultur,

⁵ “Surat Al-‘Ankabut Ayat 45 Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir | Baca Di TafsirWeb,” accessed June 23, 2024, <https://tafsirweb.com/7271-surat-al-ankabut-ayat-45.html>.

⁶ Muhammad Junaidi and Asmi Faiqatul Himmah, “PENERAPAN STRATEGI ACADEMIC BRANDING DALAM MENINGKATKAN KREDIBILITAS MASYAKAT,” *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 2 (2023): 115–28.



dan suasana sama persis dengan pesantren pada umumnya sehingga sukses menjadikan MI At-Taqwa sebagai sekolah pilihan orang tua dalam mendidik anaknya. MI At-Taqwa juga memiliki kegiatan rutin seperti bimbingan Salat berjamaah, berdoa dan mengaji sebelum pembelajaran, jumat bershawat, jumat dermawan, dan juga pembacaan rutin aqidatul awam dan tashrif sehingga sukses dalam membentuk karakter religius yang kuat pada peserta didik dan juga didukung oleh beberapa kegiatan unggulan seperti tahfidzul quran, manasik haji cilik, dan juga AHWA (Ahlusunnah Wal Jamaah) mondok sehari. Tidak hanya berfokus pada bidang agama tetapi seiring berjalannya waktu MI At-Taqwa juga mulai bersaing dalam bidang ilmu pengetahuan umum sehingga tidak jarang MI At-Taqwa menyumbangkan prestasi dalam bidang ilmu umum baik pada tingkat kabupaten dan bahkan tingkat nasional.

Berdasarkan pra observasi⁷ di MI At-Taqwa Bondowoso yang peneliti lakukan bahwa pemahaman peserta didik tentang Salat sudah bisa dikatakan cukup baik karena para peserta didik di haruskan untuk ikut serta dalam kegiatan Salat dhuha dan Salat duhur berjamaah dengan adanya guru pembimbing yang selalu memberi arahan kepada peserta didik ketika melakukan gerakan atau bacaan yang salah, tidak hanya itu peserta didik juga sudah dibiasakan untuk melafadzkan bacaan Salat dengan benar dan fasih, meskipun demikian masih ada beberapa peserta didik terutama di kelas rendah

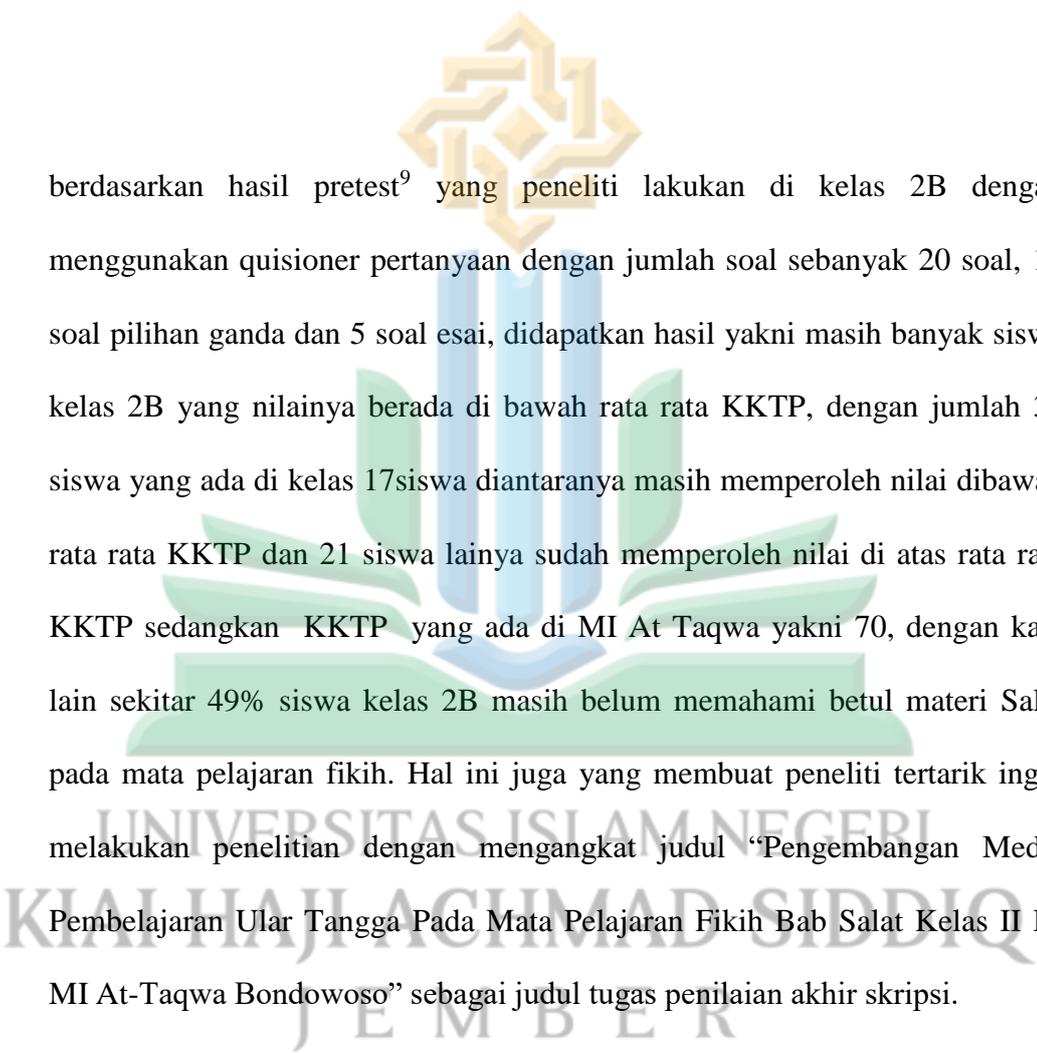
⁷ "Observasi MI At-Taqwa Bersama Kepala Sekolah," Oktober 2024.

yang kurang memahami tentang Salat ataupun bacaan Salat sehingga hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MI At-Taqwa.

Asatidz/ah di MI At-Taqwa baru baru ini sudah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media terutama guru guru muda yang baru bergabung dengan keluarga MI At-Taqwa, guru muda juga mengajarkan seberapa pentingnya melakukan pembelajaran dengan menggunakan media tidak hanya berceramah saja namun ada inovasi baru agar para peserta didik bisa lebih semangat dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Media yang sering digunakan di MI At-Taqwa yakni berupa media teknologi atau audiovisual, beberapa asatidz⁸ disana mengatakan bahwa menggunakan media elektronik seperti game computer atau LCD adalah pilihan yang banyak disukai karena mudah dioperasikan dan juga lebih menarik sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Asatidz yang mengajar mata pelajaran fikih juga lebih sering menggunakan media yang berbasis elektronik lebih tepatnya sering menggunakan LCD proyektor saja sebagai media pembelajaran dan hanya terpaku pada satu media pembelajaran oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang berbeda yakni berupa media pembelajaran ular tangga.

Penerapan media audiovisual yang sering digunakan juga tidak berdampak sangat signifikan terhadap pengetahuan para peserta didik sehinggalah masih ada beberapa peserta didik di kelas rendah yang kurang dalam memahami materi terutamanya pada pelajaran fikih bab Salat,

⁸ "Wawancara Bersama Ustadzah Ulfa Nur Jannah S.Pd Wali Kelas 2B Dan Ustadz Nasir S.Pd Guru Mapel Fiqih," Oktober 2024.



berdasarkan hasil pretest⁹ yang peneliti lakukan di kelas 2B dengan menggunakan quisioner pertanyaan dengan jumlah soal sebanyak 20 soal, 15 soal pilihan ganda dan 5 soal esai, didapatkan hasil yakni masih banyak siswa kelas 2B yang nilainya berada di bawah rata rata KKTP, dengan jumlah 38 siswa yang ada di kelas 17siswa diantaranya masih memperoleh nilai dibawah rata rata KKTP dan 21 siswa lainnya sudah memperoleh nilai di atas rata rata KKTP sedangkan KKTP yang ada di MI At Taqwa yakni 70, dengan kata lain sekitar 49% siswa kelas 2B masih belum memahami betul materi Salat pada mata pelajaran fikih. Hal ini juga yang membuat peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas II Di MI At-Taqwa Bondowoso” sebagai judul tugas penilaian akhir skripsi.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas 2 Di MI At-Taqwa Bondowoso?
2. Bagaimana Efektifitas Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas 2 Di MI At-Taqwa Bondowoso?
3. Bagaimana Respon Siswa Pada Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas 2 Di MI At-Taqwa Bondowoso?

⁹ “Pre Test Pada Peserta Didik Materi Sholat Di Kelas 2B,” 07 November 2024.



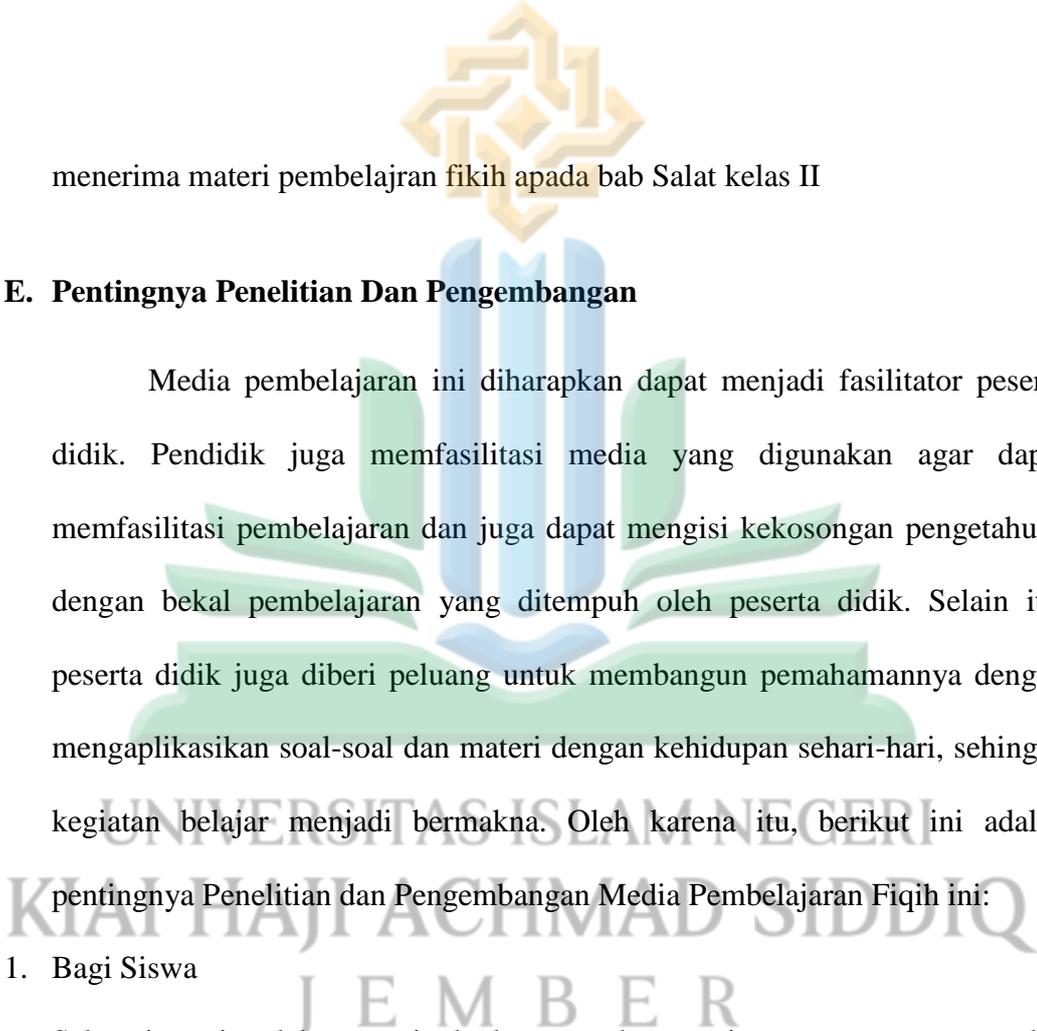
C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Membuat dan Mengembangkan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas 2 Di MI At-Taqwa Bondowoso.
2. Untuk Menguji Keefektifan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas 2 Di MI At-Taqwa Bondowoso.
3. Untuk Mengetahui Respon Siswa pada Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas 2 Di MI At-Taqwa Bondowoso.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang penulis rancang nantinya akan terealisasi dalam bentuk media ular tangga raksasa, dan spesifikasi dari produk adalah berikut :

1. Media ular tangga tentunya akan disesuaikan pada pembelajaran Fikih siswa kelas II Materi Salat
2. Media ular tangga menggunakan pemilihan kata yang mudah dimengerti agar tidak membingungkan bagi peserta didik.
3. Media ular tangga juga dilengkapi dengan beberapa gambar yang lebih menarik dan lebih berwarna agar suasana saat pembelajaran terasa menjadi lebih menyenangkan.
4. Sebagai penyempurna media ini peneliti juga memberikan soal soal yang memudahkan para peserta didik dalam mengasah kemampuan belajar pada saat



menerima materi pembelajaran fikih apada bab Salat kelas II

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi fasilitator peserta didik. Pendidik juga memfasilitasi media yang digunakan agar dapat memfasilitasi pembelajaran dan juga dapat mengisi kekosongan pengetahuan dengan bekal pembelajaran yang ditempuh oleh peserta didik. Selain itu, peserta didik juga diberi peluang untuk membangun pemahamannya dengan mengaplikasikan soal-soal dan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga kegiatan belajar menjadi bermakna. Oleh karena itu, berikut ini adalah pentingnya Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih ini:

1. Bagi Siswa

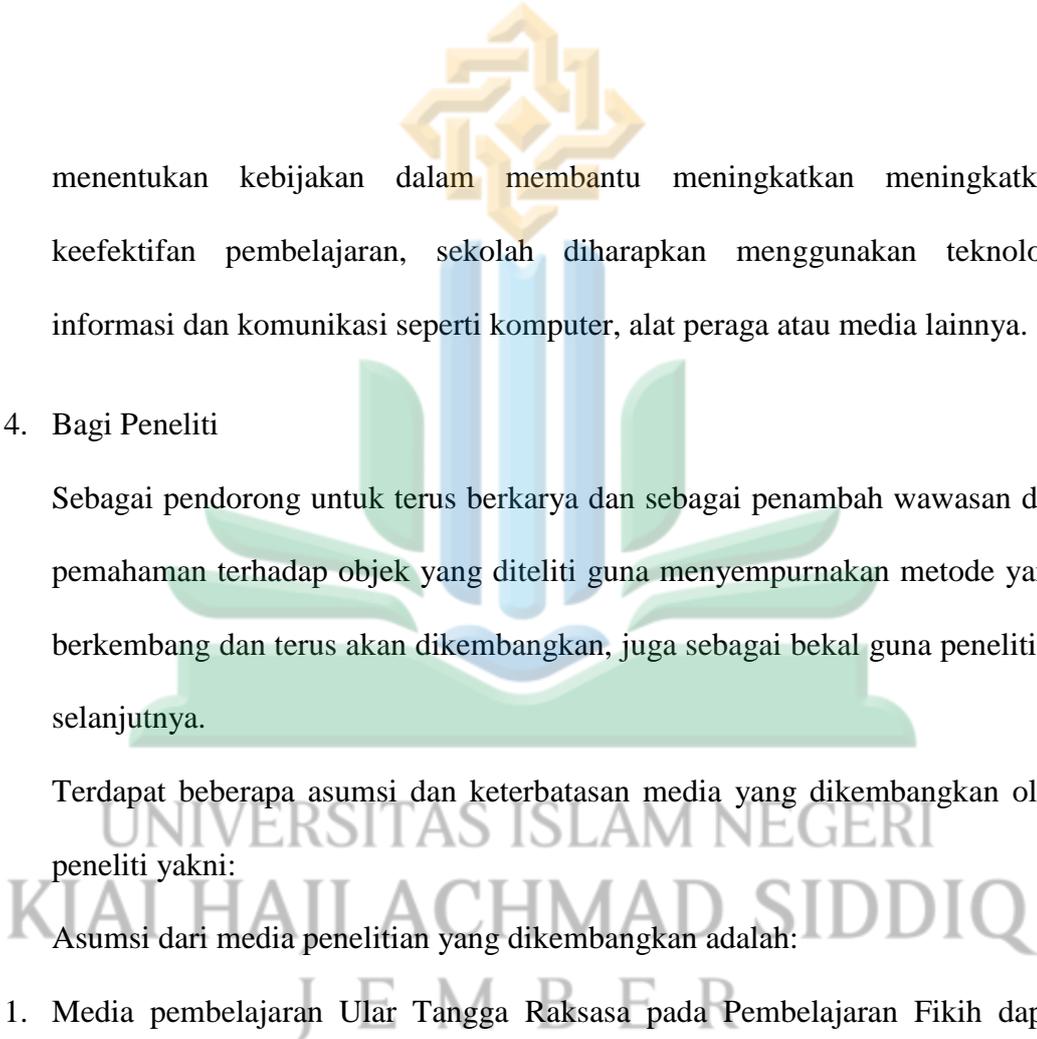
Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang tata cara dan bacaan Salat yang baik dan benar, dan juga diharapkan dengan media ini siswa lebih semangat dan senang dalam belajar.

2. Bagi Guru

Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa, dan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran fikih yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk



menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

4. Bagi Peneliti

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

Terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan media yang dikembangkan oleh peneliti yakni:

Asumsi dari media penelitian yang dikembangkan adalah:

1. Media pembelajaran Ular Tangga Raksasa pada Pembelajaran Fikih dapat digunakan oleh semua kelas II di sekolah dasar/ Madrasah ibtdaiyah pada materi Salat.
2. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam proses belajar.
3. Media pembelajran Ular Tangga Raksasa dapat meningkatkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial di antara siswa.
4. Produk yang dikembangkan bisa selalu digukan karena berbentuk benda bukan aplikasi online.
5. Produk ini dapat menambah daya tarik siswa dalam mempelajari Materi pembelajaran Fikih Bab Salat

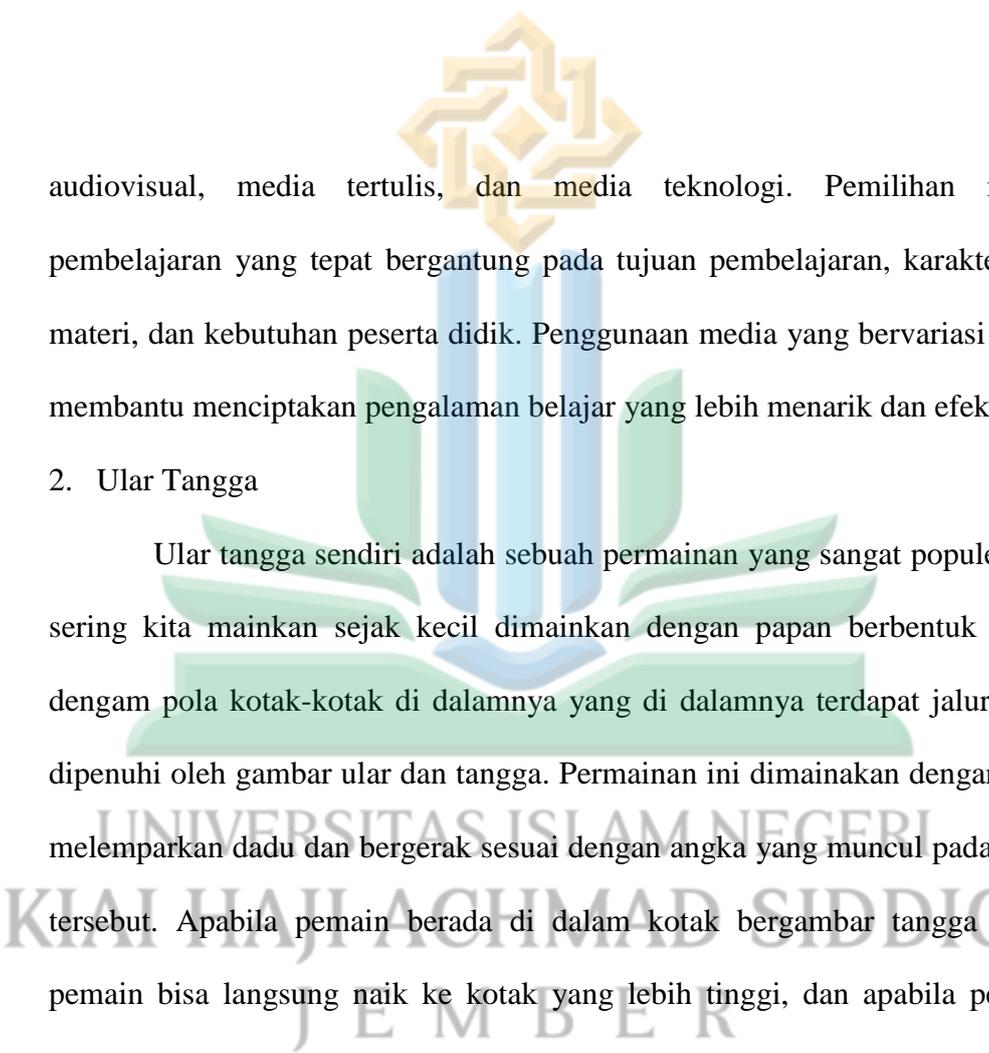
Adapun beberapa keterbatasan dari media penelitian yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Ular Tangga Raksasa materi Fiqih bab Salat tidak memuat materi yang kompleks atau abstrak yang memerlukan pendekatan lebih mendalam.
2. Media pembelajaran Ular Tangga Raksasa yang dikembangkan hanya diujicobakan di MI At-Taqwa Bondowoso.
3. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran Fiqih dengan menggunakan media Ular Tangga Raksasa pada materi Salat kelas II.
4. Media pembelajaran Ular Tangga Raksasa yang dikembangkan ini hanya diuji pada tahap efektifitas dari segi kognitif siswa yaitu hasil belajar siswa. Media pembelajaran Ular Tangga Raksasa memerlukan ruang yang cukup besar untuk dapat digunakan secara efektif. Dapat menjadi kendala di ruang kelas yang terbatas atau area kelas yang sempit.

F. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat, bahan, ataupun sarana yang digunakan oleh pengajar untuk membantu mereka agar lebih mudah dalam menyampaikan materi dan juga untuk mempermudah para peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Ada beberapa jenis media yang banyak digunakan dalam mengajar seperti media visual, media audio,



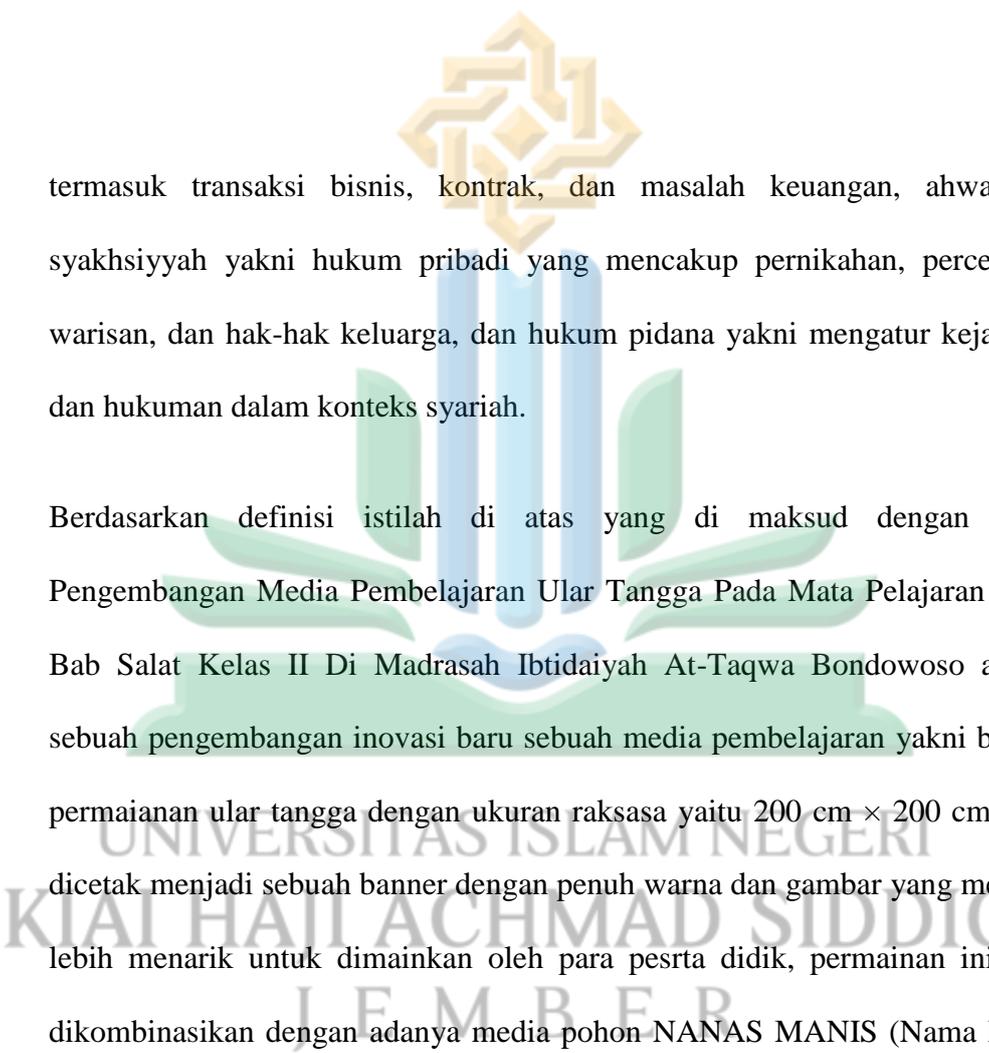
audiovisual, media tertulis, dan media teknologi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat bergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media yang bervariasi dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

2. Ular Tangga

Ular tangga sendiri adalah sebuah permainan yang sangat populer dan sering kita mainkan sejak kecil dimainkan dengan papan berbentuk kotak dengan pola kotak-kotak di dalamnya yang di dalamnya terdapat jalur yang dipenuhi oleh gambar ular dan tangga. Permainan ini dimainkan dengan cara melemparkan dadu dan bergerak sesuai dengan angka yang muncul pada dadu tersebut. Apabila pemain berada di dalam kotak bergambar tangga maka pemain bisa langsung naik ke kotak yang lebih tinggi, dan apabila pemain berada di kotak bergambar ular maka pemain harus turun ke kotak yang lebih rendah.

3. Pembelajaran Fikih

Pembelajaran fikih sendiri merupakan sebuah studi yang mempelajari tentang hukum hukum islam yang mencakup aturan aturan praktis dalam menjalani kehidupan sehari hari. Fikih sendiri sangat bermanfaat untuk membantu umat Islam memahami bagaimana menerapkan ajaran Islam dalam berbagai aspek kehidupan mereka, dalam fiqih mencakup pembahasan tentang ibadah yakni mengatur tata cara pelaksanaan ibadah seperti shalat, puasa, zakat, dan haji, muamalah yakni mengatur interaksi sosial dan ekonomi,



termasuk transaksi bisnis, kontrak, dan masalah keuangan, ahwal as-syakhsyiah yakni hukum pribadi yang mencakup pernikahan, perceraian, warisan, dan hak-hak keluarga, dan hukum pidana yakni mengatur kejahatan dan hukuman dalam konteks syariah.

Berdasarkan definisi istilah di atas yang di maksud dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih Bab Salat Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso adalah sebuah pengembangan inovasi baru sebuah media pembelajaran yakni berupa permainan ular tangga dengan ukuran raksasa yaitu 200 cm × 200 cm yang dicetak menjadi sebuah banner dengan penuh warna dan gambar yang menjadi lebih menarik untuk dimainkan oleh para peserta didik, permainan ini juga dikombinasikan dengan adanya media pohon NANAS MANIS (Nama Nama Salat Fardlu Dalam Islam) yang membuat permainan menjadi lebih seru dan ada juga kartu pintar yang berisi tentang pernyataan seputar Salat yang menjadi tambahan pengetahuan untuk peserta didik. Media ini hanya berfokus pada mata pelajaran fikih bab Salat di kelas II dengan tujuan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan juga membuat peserta didik tidak cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian kajian pustaka diisi dengan mencantumkan penelitian terdahulu yang mirip dan memiliki kesamaan dengan produk penelitian yang akan peneliti lakukan. Selain itu, peneliti harus membuat rangkuman dari beberapa penelitian yang terpublikasi maupun belum terpublikasi. Di bawah ini ada beberapa contoh penelitian yang memiliki kesamaan dengan penelitian saat ini.

a. Skripsi yang ditulis oleh:

1. Penelitian skripsi dari Rika Rahmawati berjudul “Modifikasi Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Penguasaan Simple English Vocabulary Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”.¹⁰ Dengan fokus masalah yakni 1. Bagaimana desain modifikasi media pembelajaran ular tangga, 2. Bagaimana kelayakan media ular tangga, 3. Bagaimana respon siswa kelas IV dalam menggunakan produk media ular tangga. Berdasarkan hasil dari beberapa uraian di atas yang dapat disimpulkan adalah bahwasanya media ular tangga yang di pakai terbukti efektif apabila digunakan oleh peserta didik dalam memahami kosakata bahasa Inggris, dan hal tersebut lebih membuat peserta didik mahir dan

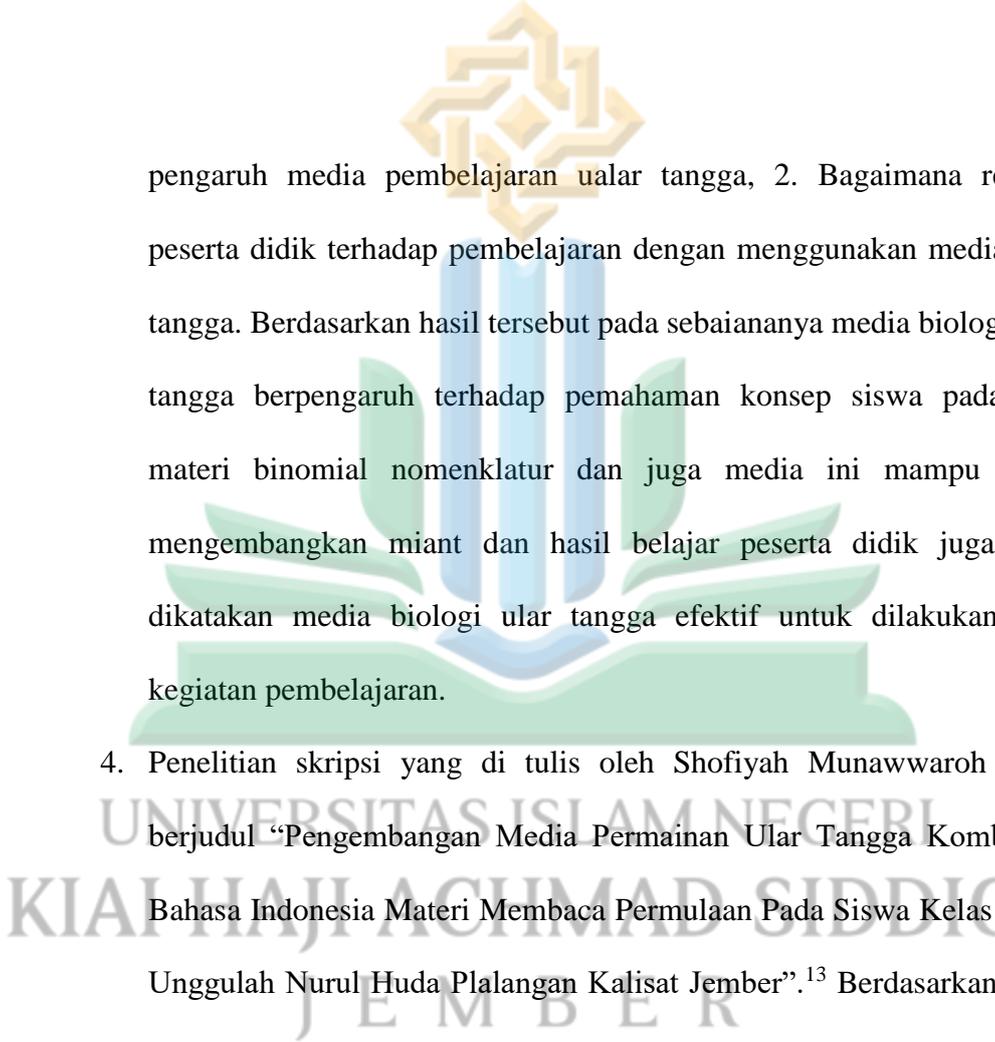
¹⁰ Rika Rahmawati, “Modifikasi Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Penguasaan Simple English Vocabulary Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar,” *Repository UPI*, 2020.

percaya diri dalam kegiatan belajar atau dalam menguasai bahasa Inggris serta dapat dibuktikan jika media yang dipakai dalam pembelajaran tersebut yaitu media ular tangga lebih cocok cocok digunakan dalam menguasai kosakata bahasa inggris sederhana.

2. Penelitian skripsi dari Muhamad Nurhasan yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Android Pada Pembelajaran Fisika”.¹¹ Dengan fokus penelitian 1. Bagaimana desain produk media ular tangga yang berbasis android, 2. Efektivitas media ular tangga yang berbasis android, 3. Bagaimana respon siswa terhadap media ular tangga yang berbasis android. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kelayakan media aplikasi ular tangga yang diterapkan dalam pembelajaran fisika pada materi suhu dan kalor dinyatakan berhasil dan memperoleh nilai presentase 84,59%, media aplikasi ular tangga sangat mudah digunakan dalam pembelajaran baik oleh pendidik atau peserta didik sehingga siswa yang menggunakan aplikasi ini mudah memahami materi yang disampaikan.
3. Penelitian skripsi yang ditulis oleh Akhmat Sofiyan yang berjudul “Pengaruh Media Biologi Ular Tangga (Biolarga) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Sub Materi Binomial Nomenklatur”.¹² Dengan fokus penelitian yakni 1. Bagaimana

¹¹ Muhamad Nurhasan, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Android Pada Pembelajaran Fisika” (skripsi, <https://ummetro.ac.id/>, 2021), <https://lib.ummetro.ac.id/>.

¹² AKHMAT SOFIYAN;., *Pengaruh Media Biologi UlarTangga (Biolarga) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Sub Materi Binomial Nomenklatur* (UNIVERSITAS TIDAR, 2022), [//repositori.untidar.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D12432%26keywords%3D](https://repositori.untidar.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D12432%26keywords%3D).
D.



pengaruh media pembelajaran ular tangga, 2. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga. Berdasarkan hasil tersebut pada sebaiananya media biologi ular tangga berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada sub materi binomial nomenklatur dan juga media ini mampu lebih mengembangkan minat dan hasil belajar peserta didik juga bisa dikatakan media biologi ular tangga efektif untuk dilakukan saat kegiatan pembelajaran.

4. Penelitian skripsi yang di tulis oleh Shofiyah Munawwaroh yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Kombinasi Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember”.¹³ Berdasarkan hasil tersebut menggunakan metode penelitian pengembangan RND dengan salah satu model yang sering digunakan yaitu ADDIE memuat dalam lima langkah yaitu langkah pertama dengan menganalisis, yang kedua adalah mendesain, ketiga adalah mengembangkan atau menciptakan produk, keempat yaitu mengaplikasikan atau menerapkan media tersebut, dan yang terakhir yaitu mengevaluasi terhadap media yang digunakan. Dari fase tersebut menjadi bahan bacaan untuk peserta didik kelas satu Sekolah Dasar Swasta Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

¹³ Shofiyatul Munawwaroh, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Kombinasi Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember,” *Digital Library UINKHAS Jember*, 2023.

5. Penelitian skripsi yang di tulis oleh Jihan Safitri yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember”.¹⁴ Berdasarkan hasil tersebut kelayakan media tangga ular tangga pada mata pelajaran PKN atau Pendidikan Pancasila di kelas IV madrasah ibtidaiyah al hidayah Mangli Jember bisa di liat hasilnya setelah melewati uji coba validitas. Kelayakan ini digunakan sebagai materi referensi sebelum media diujikan dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk menentukan hasil kelayakan media permainan ular tangga terlebih dahulu dikonsultasikan kepada 4 validator ahli yaitu pertama validator ahli dalam mengembangkan media, kedua yaitu validator ahli mencakup bidang materi pelajaran, ketiga yaitu validator ahli yang menilai tulisan dan bahasa, terakhir validator ahli yang menguasai pada saat pembelajaran. Setelah melalui 4 tahapan tersebut didapatkan skor nilai dengan rata -rata yaitu 91,25% berarti media ini dikatakan layak dan juga mampu untuk di uji kelayakannya kepada peserta didik. Hasil dari respon peserta didik pada tes berskala kecil adalah 90% dan tes uji berskala besar 89%. Maka dari itu dapat di tarik kesimpulan pada pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga cocok di di terapkan pada saat pembelajaran PKN atau juga disebut dengan

¹⁴ Jihan Safitri, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember,” *Digital Library UINKHAS Jember*, 2024.

Pendidikan Pancasila untuk Kelas IV di madrasah ibtidaiyah (MI) al hidayah Mangli Jember.

b. Artikel Jurnal Oleh:

1. Penelitian artikel jurnal yang ditulis oleh Dina Ratna Kumala, Zaidatur Rohmah, Muhammad Kris Yuan Hidayatulloh yang berjudul “Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo”.¹⁵

Berdasarkan hasil penelitian tersebut adalah media pembelajaran ular tangga yang digunakan mampu meningkatkan minat belajar juga keterampilan siswa di SDN Bandarkedungmulyo 1, yang mampu memberikan wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan menjadikan peserta didik lebih aktif sehingga membuat siswa sangat nyaman dan tidak cepat bosan.

2. Penelitian artikel jurnal yang ditulis oleh Anjelina Wati yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.¹⁶ Berdasarkan dari beberapa penjelasan diatas menunjukkan media pembelajaran ular tangga selain lebih meningkatkan hasil hasil siswa, tetapi juga mampu meningkatkan KKM peserta didik sebanyak 45% dan menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah lebih disarankan untuk peserta

¹⁵ Dina Ratna Kumala, Zaidatur Rohmah, and Muhammad Kris Yuan Hidayatulloh, “Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD Di Bandarkedungmulyo,” *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (December 20, 2020): 44–47.

¹⁶ Anjelina Wati, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (May 9, 2021): 68–73, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

didik sehingga bisa memahami dan memotivasi peserta didik demi mencapai hasil pembelajaran yang unggul.

3. Penelitian artikel jurnal yang ditulis oleh Lina Novita, Fitri Siti Sundari yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital”.¹⁷ Berdasarkan hasil penelitian tersebut suasana belajar yang nyaman juga dapat diciptakan dari penggunaan media pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular tangga sehingga peserta didik juga tidak merasa bosan hal ini juga menjadi pemicu semangat dan menginspirasi peserta didik untuk belajar dan juga menjadi memotivasi belajar untuk peserta didik. Dengan kata lain, menggunakan media belajar permainan ular tangga membantu meningkatkan hasil pembelajaran, motivasi, dan minat belajar untuk belajar meningkatkan siswa kelas IV SDN Pengadilan 2 kota Bogor.

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rika Rahmawati, 2020, Modifikasi Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Penguasaan Simple English Vocabulary Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil dari beberapa uraian di atas yang dapat disimpulkan adalah bahwasanya media ular tangga yang di pakai terbukti efektif apabila digunakan oleh peserta didik dalam memahami kosakata bahasa Inggris, dan hal	Media ular tangga, penelitian RnD model ADDIE	Mata pelajaran bahasa inggris materi simple vocabulary

¹⁷ Lina Novita and Fitri Siti Sundari, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 3 (June 2, 2020): 716–24, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>.

		tersebut lebih membuat peserta didik mahir dan percaya diri dalam kegiatan belajar atau dalam menguasai bahasa Inggris serta dapat dibuktikan jika media yang dipakai dalam pembelajaran tersebut yaitu media ular tangga lebih cocok digunakan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris sederhana.		
2.	Muhammad Nurhasan, 2021, Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Android Pada Pembelajaran Fisika	Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kelayakan media aplikasi ular tangga yang terapkan dalam pembelajaran fisika pada materi suhu dan kalor dinyatakan berhasil dan memperoleh nilai presentase 84,59%, media aplikasi ular tangga sangat mudah digunakan dalam pembelajaran baik oleh pendidik atau peserta didik sehingga siswa yang menggunakan aplikasi ini mudah memahami materi yang disampaikan.	Media ular tangga, penelitian RnD model ADDIE	Mata pelajaran fisika
3.	Akhmat Sofiyan, 2022, Pengaruh Media Biologi UlarTangga (Biolarga) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Sub Materi Binomial	Berdasarkan hasil tersebut pada sebaiananya media biologi ular tangga berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada sub materi binomial nomenklatur dan juga media ini mampu lebih	Media ular tangga	Penelitian kuantitatif eksperimen, mata pelajaran biologi

	Nomenklatur	mengembangkan miant dan hasil belajar peserta didik juga bisa dikatakan media biologi ular tangga efektif untuk dilakukan saat kegiatan pembelajaran.		
4.	Shofiyah Munawwaroh, 2023, Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Kombinasi Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember	Berdasarkan hasil tersebut menggunakan metode penelitian pengembangan RND dengan salah satu model yang sering digunakan yaitu ADDIE memuat dalam lima langkah yaitu langkah pertama dengan menganalisis, yang kedua adalah mendesain, ketiga adalah mengembangkan atau menciptakan produk, keempat yaitu mengaplikasikan ataun menerapkan media tersebut, dan yang terakhir yaitu mengevaluasi terhadap media yang digunakan. Dari fase tersebut menjadi bahan bahan bacaan untuk pesrta didik kelas satu Sekolah Dasar Swasta Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember pada mata pelajaran bahasa Indonesia.	Media ular tangga, Penelitian RnD model ADDIE	Materi bahasa Indonesia
5.	Jihan Safitri, 2024, Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada	Berdasarkan hasil tersebut kelayakan media tangga ular tangga pada mata pelajaran PKN atau	Media ular tangga, penelitian RnD model	Materi Pendidikan Pancasila

	<p>Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember</p>	<p>Pendidikan Pancasila di kelas IV madrasah ibtidaiyah al hidayah Mangli Jember bisa di liat hasilnya setelah melewati uji coba validitas. Kelayakan ini digunakan sebagai materi referensi sebelum media diujikan dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk menentukan hasil kelayakan media permainan ular tangga terlebih dahulu dikonsultasikan kepada 4 validator ahli yaitu pertama validator ahli dalam mengembangkan media, kedua yaitu validator ahli mencakup bidang materi pelajaran, ketiga yaitu validator ahli yang menilai tulisan dan bahasa, terakhir validator ahli yang menguasai pada saat pembelajaran. Setelah melalui 4 tahapan tersebut didapatkan skor nilai dengan rata -rata yaitu 91,25% berarti media ini dikatakan layak dan juga mampu untuk di uji kelayakannya kepada peserta didik. Hasil dari respon peserta didik pada tes berskala kecil adalah 90% dan tes uji berskala besar 89%. Maka dari itu dapat di</p>	<p>ADDIE</p>	
--	--	--	--------------	--

		tarik kesimpulan pada pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga cocok di di terapkan pada saat pembelajaran PKN atau juga disebut dengan Pendidikan Pancasila untuk Kelas IV di madrasah ibtidaiyah (MI) al hidayah Mangli Jember.		
6.	Dina Ratna Kumala, Zaidatur Rohmah, Muhammad Kris Yuan Hidayatulloh, 2020, Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmul yo	Berdasarkan hasil penelitian tersebut adalah media pembelajaran ular tangga yang digunakan mampu meningkatkan minat belajar juga keterampilan siswa di SDN Bandarkedungmulyo 1, yang mampu memberikan wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan menjadikan peserta didik lebih aktif sehingga membuat siswa sangat nyaman dan tidak cepat bosan.	Media ular tangga	Penelitian kualitatif deskriptif, meningkatkan minat belajar
7.	Anjelina Wati, 2021, Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan dari beberapa penjelasan diatas menunjukkan media pembelajaran ular tangga selain lebih meningkatkan hasil siswa, tetapi juga mampu meningkatkan KKM peserta didik sebanyak 45% dan menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah	Media ular tangga, penelitian RnD model ADDIE	Meningkatkan hasil belajar

		lebih disarankan untuk peserta didik sehingga bisa memahami dan memotivasi peserta didik demi mencapai hasil pembelajaran yang unggul.		
8.	Lina Novita, Fitri Siti Sundari, 2020, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital	Berdasarkan hasil penelitian tersebut suasana belajar yang nyaman juga dapat diciptakan dari penggunaan media pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular tangga sehingga peserta didik juga tidak merasa bosan hal ini juga menjadi pemicu semangat dan menginspirasi peserta didik untuk belajar dan juga menjadi memotivasi belajar untuk peserta didik. Dengan kata lain, menggunakan media belajar permainan ular tangga membantu meningkatkan hasil pembelajaran, motivasi, dan minat belajar untuk belajar meningkatkan siswa kelas IV SDN Pengadilan 2 kota Bogor.	Media Ular Tangga	Penelitian Tindakan Kelas (PTK), meningkatkan hasil belajar

Dari tabel diatas bisa peneliti simpulkan bahwa bebrapa penelitian terdahulu yang dilakukan memiliki beberapa persamaan baik dari segi model penelitian ataupun mata pelajaran dan juga tentunya mempunyai bebrapa perbedaan, persamaan tersebut terletak pada medianya yang tentunya semua

penelitian diatas menggunakan media ular tangga, tetapi media ular tangga yang peneliti gunakan memiliki beberapa perbedaan yang signifikan.

2. Kajian Teori

a. Media Pembelajaran

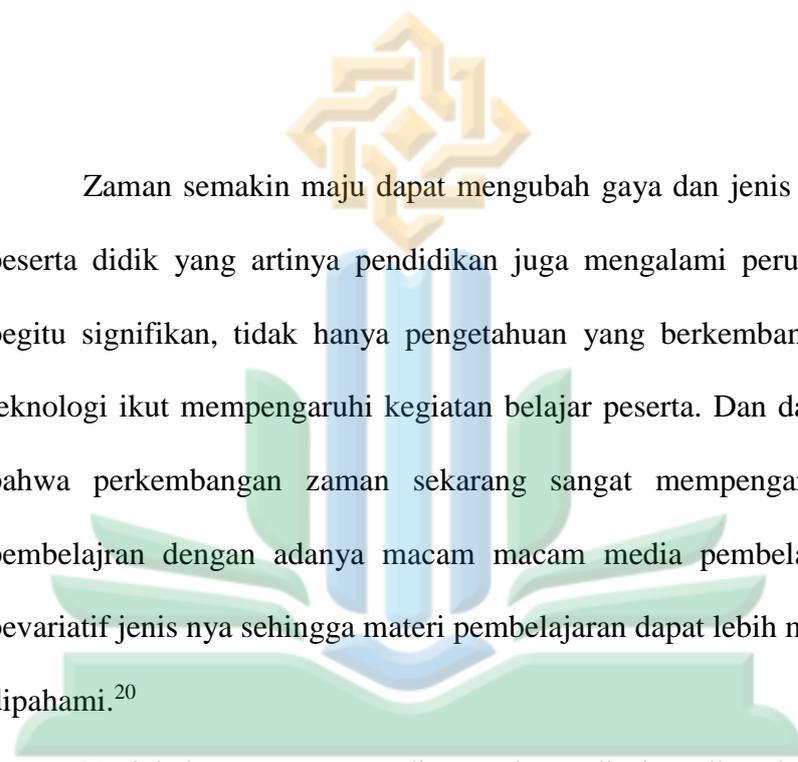
1. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah benda atau alat yang biasa digunakan untuk membantu lancarnya pembelajaran agar menjadi lebih efektif, efisien dan optimal. Pada zaman sekarang proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas tidak hanya menggunakan media cetak seperti buku dan papan tulis, di zaman sekarang sudah banyak media yang lebih bervariasi seperti media yang bisa digunakan oleh para pengajar muda atau *fresh graduate*, contohnya seperti media visual, media audio, dan juga media audio visual.¹⁸

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi alat yang memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar.¹⁹

¹⁸ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (January 19, 2023): 01–17, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

¹⁹ Indri Lutfia Ayu Umami and Imron Fauzi, "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Powerpoint Interaktif Bernuansa Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *JESE: Journal of Elementary School Education* 2, no. 01 (2025): 27–37.



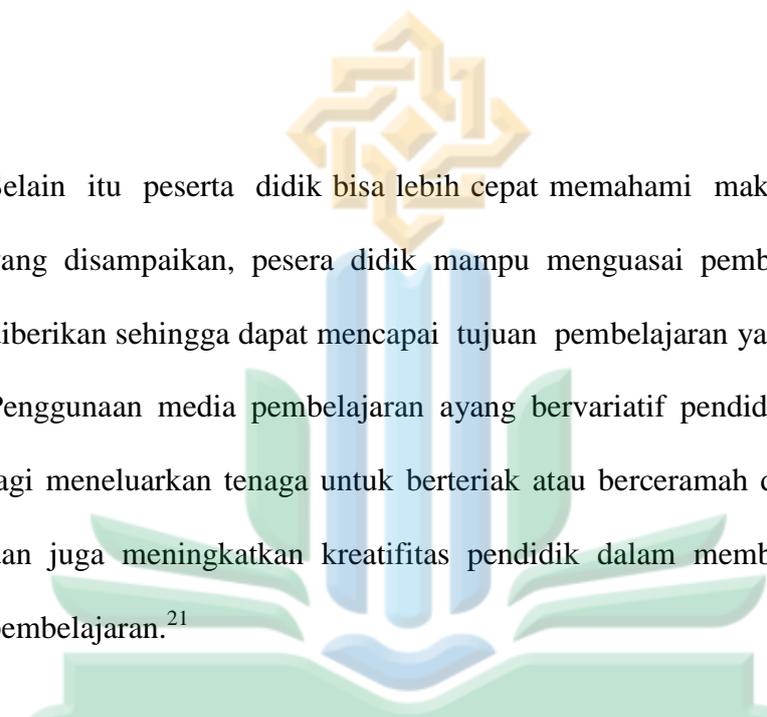
Zaman semakin maju dapat mengubah gaya dan jenis cara belajar peserta didik yang artinya pendidikan juga mengalami perubahan yang begitu signifikan, tidak hanya pengetahuan yang berkembang tapi juga teknologi ikut mempengaruhi kegiatan belajar peserta. Dan dapat dikatakan bahwa perkembangan zaman sekarang sangat mempengaruhi proses pembelajaran dengan adanya macam macam media pembelajaran yang bervariasi jenis nya sehingga materi pembelajaran dapat lebih mudah untuk dipahami.²⁰

Dari beberapa paparan di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah kompen penting dalam mensukseskan sebuah pembelajaran yang dilakukan, media juga sebagai alat bantu atau sebuah jembatan bagi pendidik yakni dapat mempermudah jalannya pembelajaran dan lebih cepat mencapai tujuan yang diinginkan dan juga media pembelajaran merupakan sebuah kesukaan anak di masa sekolah dasar yang nalurinya hanya ingin bermain dengan media diharapkan para peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memberikan manfaat dalam proses belajar diantaranya yaitu dapat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik dan memberikan suasana berbeda yang akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan dalam kegiatan pembelajaran.

²⁰ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (TAHTA MEDIA GROUP, 2021).



Selain itu peserta didik bisa lebih cepat memahami makna dari materi yang disampaikan, peserta didik mampu menguasai pembelajaran yang diberikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi pendidik tidak perlu lagi mengeluarkan tenaga untuk berteriak atau berceramah di depan kelas dan juga meningkatkan kreatifitas pendidik dalam memberikan materi pembelajaran.²¹

Secara umum ada beberapa manfaat media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu adalah menjadikan komunikasi antara guru dan murid menjadi lebih aktif tidak pasif yang menjadikan anak merasa senang dan mampu untuk berekspresi yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Ada beberapa juga manfaat media yang sering kita temui seperti manfaat media yang di tulis Kemp dan Dayton yang mencakup bahasan tentang manfaat media yang lebih luas dan terperinci yakni:

- a. Proses kegiatan belajar mengajar saat menggunakan media menjadi lebih menarik dan terarah.
- b. kegiatan pembelajaran didalam kelas menggunakan media menjadikan para peserta didik lebih aktif dan semangat.
- c. Media pembelajaran yang digunakan dengan baik dan sesuai maka dapat mengefisienkan waktu dan tenaga pendidik..

²¹ 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>.

d. Peningkatan nilai hasil belajar peserta didik lebih terlihat jelas pada saat menggunakan media pembelajaran.

e. Memberikan kepada pendidik untuk lebih aktif dan produktif saat menyampaikan materi pembelajaran.²²

Banyak sekali manfaat dari media pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik, dengan adanya keunggulan dan juga bantuan dari media dalam mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi. Manfaat yang disebutkan diatas dapat menjadi alasan kuat mengapa pada zaman sekarang sangat di perlukan media dalam setiap pembelajaran sekaligus untuk dapat menaikkan mutu belajar peserta didik Indonesia menjadi satu tingkat lebih maju, efektif dan efisien sehingga membuat para pelajar Indonesia dapat bersaing dalam aspek pembelajaran yang menjadikan anak Indonesia lebih hebat dan cerdas.

3. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar biasanya menggunakan media untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi, media yang digunakan biasanya menyesuaikan dengan materi dan kebutuhan belajar, ada banyak jenis media yang dapat digunakan antar lain yaitu: media visual seperti gambar, poster, dll, ada juga media audio seperti radio, rekaman suara, dll, dan juga ada media audio visual seperti video animasi, LCD proyektor, dll. Keragaman media ini selain memudahkan pendidik

²² Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (June 29, 2018), <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

dalam mengajar juga dapat membuat anak lebih aktif dan menyenangkan.²³

Ada beberapa media yang lain juga yang sering digunakan dalam pembelajaran, seperti media cetak, media bunyi atau audio, LCD Proyektor, media peraga, dan juga media benda miniatur atau tiruan. Pelajaran menjadi lebih mudah apabila menggabungkan dari beberapa media yang ada sehingga lebih memudahkan pada saat kegiatan belajar berlangsung.²⁴

- a. Media Visual adalah media atau alat yang digunakan pendidik dalam bentuk visual yang nyata seperti gambar, poster, benda nyata, dll
- b. Media Audio adalah media yang menggunakan sumber bunyi sebagai alat bantu untuk mengajar seperti radio, rekaman, lagu/musik, dll
- c. Media cetak adalah media yang disajikan dalam bentuk fisik/dicetak seperti brosur, lembaran teks, kartu belajar, dll
- d. Media proyeksi gerak manusia adalah media yang merujuk pada penggunaan teknologi dalam mempermudah pembelajaran seperti video, proyektor 3D, animasi, dll

²³ Meirani Meirani and Rossa Ayuni, "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu," *Jurnal Economic Edu* 1, no. 2 (January 24, 2021), <https://jurnal.umb.ac.id/index.php/ecoedu/article/view/1360>.

²⁴ Ina Magdalena et al., "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III | BINTANG," August 5, 2021, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1381>.

- e. Media benda tiruan adalah media yang dibuat untuk merepresentasikan objek nyata dalam pembelajaran seperti, patung, karya kerajinan, model 3D, dll

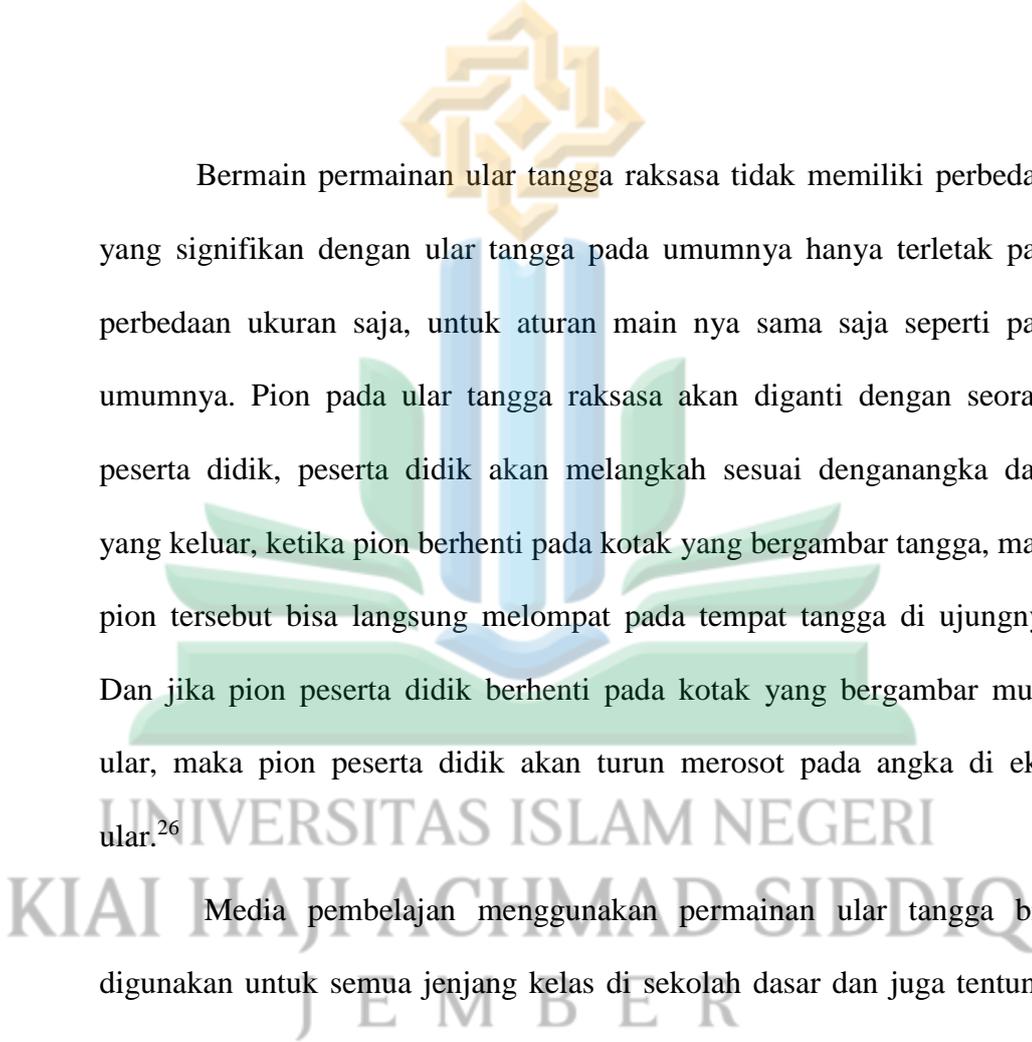
Dari penjelasan diatas bisa di atarik kesimpulan bahwa ada banyak jenis jenis media yang sering digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung contohnya media visual, media audiovisual, media audio, media film animasi, media computer LCD, media *real* (nyata), media gambar dan juga media menggunakan aplikasi. Dari beberapa jenis media yang ada dapat digunakan dalam setiap keadaan menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

b. Ular Tangga

1. Pengertian Ular Tangga

Ahli sejarah menyebutkan bahwa permainan "Ular Tangga" diciptakan oleh Saint Gyandev yaitu pada abad ke-13 masehi. Ular tangga juga dapat dikatakan sebagai permainan yang menggunakan papan sebagai medianya, permainan ular tangga memang diperuntukan kepada anak-anak yang biasanya dimainkan oleh 2 anak atau lebih. Papan permainan ular tangga berbentuk kotak kotak kecil sebanyak 100 kotak dan juga didalamnya terdapat gambar yang lucu dan menarik dan tentunya terdapat gambar "Tangga" atau "Ular" yang menghubungkan dengan kotak lainnya.²⁵

²⁵ Siti Rahmah, *Media Ular Tangga Meningkatkan Kemahiran Membaca Bahasa Arab Sederhana* (Penerbit P4I, 2023).



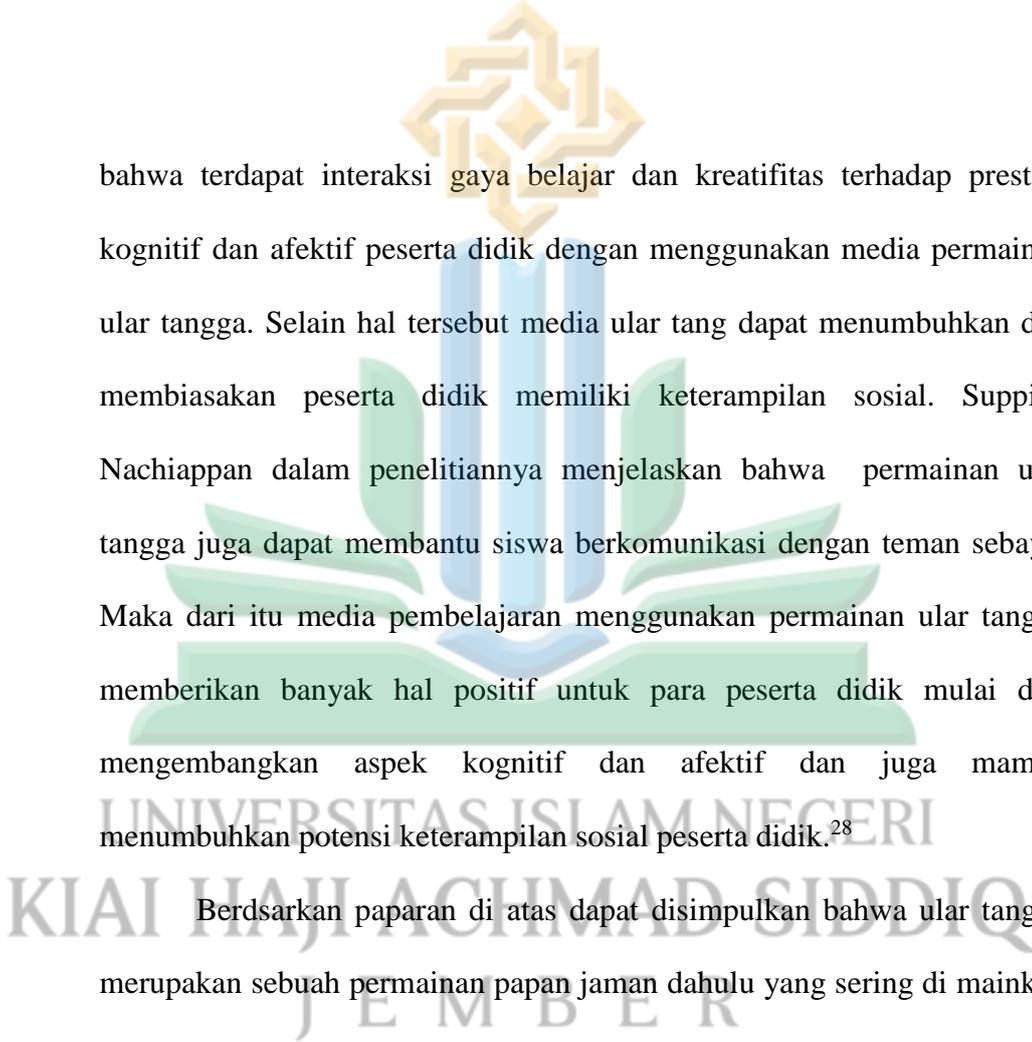
Bermain permainan ular tangga raksasa tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan ular tangga pada umumnya hanya terletak pada perbedaan ukuran saja, untuk aturan main nya sama saja seperti pada umumnya. Pion pada ular tangga raksasa akan diganti dengan seorang peserta didik, peserta didik akan melangkah sesuai dengan angka dadu yang keluar, ketika pion berhenti pada kotak yang bergambar tangga, maka pion tersebut bisa langsung melompat pada tempat tangga di ujungnya. Dan jika pion peserta didik berhenti pada kotak yang bergambar mulut ular, maka pion peserta didik akan turun merosot pada angka di ekor ular.²⁶

Media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga bisa digunakan untuk semua jenjang kelas di sekolah dasar dan juga tentunya bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, karena pada permainan ular tangga berisi tentang semua materi yang akan disampaikan hari itu dan juga terdapat sebuah pertanyaan pertanyaan yang dapat mengasah kemampuan berfikir anak, dan juga tentunya karna adanya media ini pembelajaran terasa lebih menyenangkan.²⁷

Pembelajaran menggunakan media ular tangga selain menyenangkan juga mampu menumbuhkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, interaksi pembelajaran ini tercipta karena kreatifitas dan keaktifan peserta didik dalam bertanya. Mukh, dkk menjelaskan

²⁶ Vinda Ayu Prihatini and Mursid, "Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini," *Journal of Early Childhood and Character Education* 2, no. 1 (2022).

²⁷ Imam Baiquni, "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika," 2016.



bahwa terdapat interaksi gaya belajar dan kreatifitas terhadap prestasi kognitif dan afektif peserta didik dengan menggunakan media permainan ular tangga. Selain hal tersebut media ular tang dapat menumbuhkan dan membiasakan peserta didik memiliki keterampilan sosial. Suppiah Nachiappan dalam penelitiannya menjelaskan bahwa permainan ular tangga juga dapat membantu siswa berkomunikasi dengan teman sebaya. Maka dari itu media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga memberikan banyak hal positif untuk para peserta didik mulai dari mengembangkan aspek kognitif dan afektif dan juga mampu menumbuhkan potensi keterampilan sosial peserta didik.²⁸

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa ular tangga merupakan sebuah permainan papan jaman dahulu yang sering di mainkan oleh 2 anak atau lebih yang berbentuk sebuah papan dengan terdapat bentuk kotak kotak di dalamnya dan juga terdapat gambar ular dan tangga dengan itu permainan ini dinamakan ualar tangga. Pada dasarnya ular tangga raksasa tidak jauh beda dengan ular tangga yang biasa hanya saja berbeda pada ukuran dan bidak permainanya, cara bermainnya pun sama yakni memutar dadu berukuran besar sehingga terdapat sebuah angka dan pemain menjalankan pionnya sesuai dengan angka yang keluar, siapa yang mendapatkan tangga maka mereka bisa langsung naik ke kotak yang lebih tinggi, sedangkan ketikan mendapatkan gambar ular pemain harus turun ke kotak yang lebih bawah.

²⁸ Moch Chabib, Ery Tri Djatmika, and Dedi Kuswandi, "Efektivitas Pengembangan Media Permainan UlarTangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD," n.d.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Sama halnya dengan media pembelajaran lainnya, media pembelajaran ular tangga raksasa juga memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga dengan itu pendidik bisa tau apakah media yang digunakan bisa efektif atau tidak.

Kelebihan Media Ular Tangga adalah

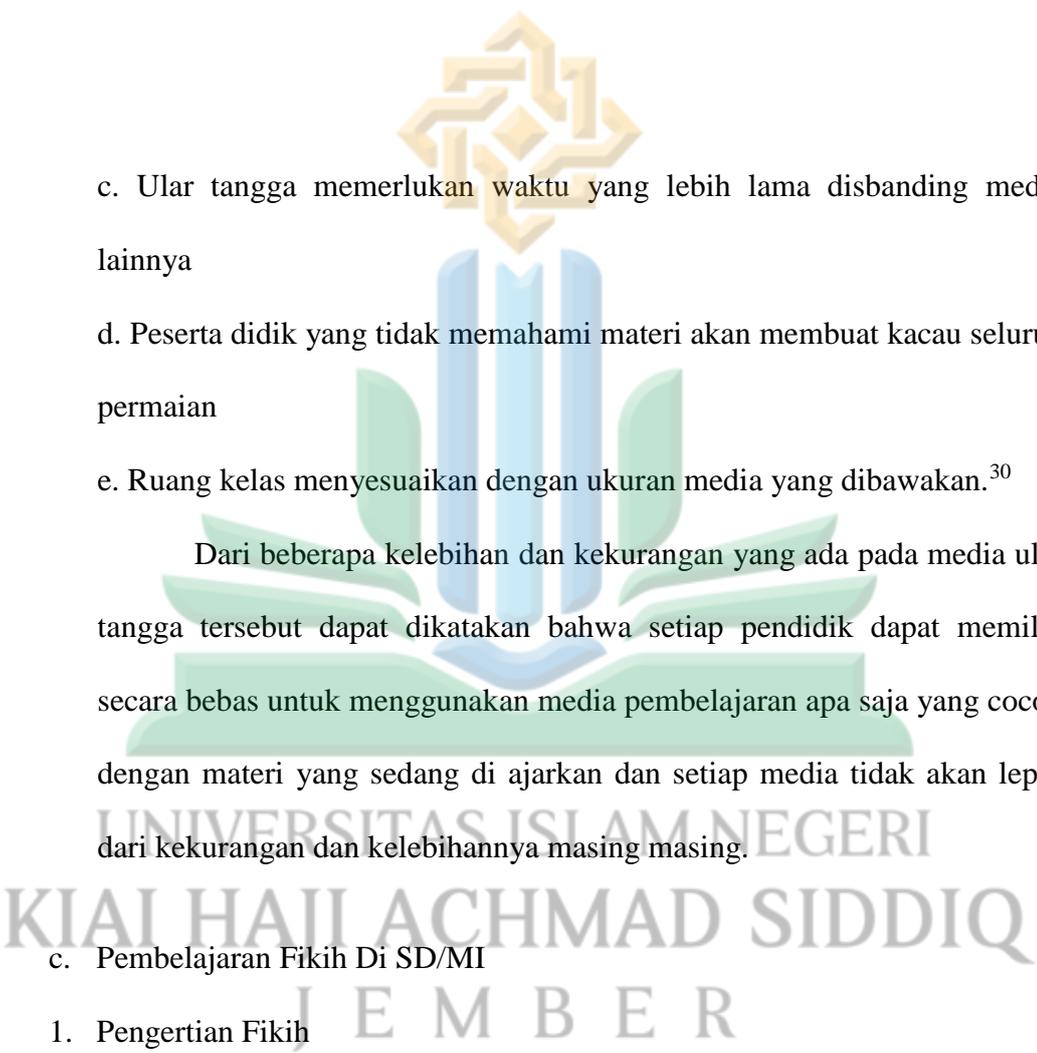
- a. Dapat di gunakan dalam proses pembelajaran karena kegiatan ini menyenangkan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar sambil bermain,
- b. permainan ular tangga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, karena dapat belajar sambil bermain.
- c. Selain itu juga karena ukurannya yang besar papan catur ini bisa di jangkau atau terlihat oleh seluruh peserta didik.²⁹

Menarik perhatian dan menjadi permainan yang menyenangkan merupakan sebuah kelebihan yang dimiliki dalam media pembelajaran ular tangga, namun media ular tangga raksasa ini juga memiliki kekurangan.

Kekurangan Media Ular Tangga adalah

- a. Media yang peneliti buat memerlukan persiapan yang lama sampai benar benar matang
- b. peserta didik bisa cepat merasa bososa apabila tidak memahami cara untuk bermain

²⁹ Eko Pujiyanto, "Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga," *Eduscotech* 1, no. 2 (August 1, 2020): 1–10.

- 
- c. Ular tangga memerlukan waktu yang lebih lama dibanding media lainnya
 - d. Peserta didik yang tidak memahami materi akan membuat kacau seluruh permainan
 - e. Ruang kelas menyesuaikan dengan ukuran media yang dibawakan.³⁰

Dari beberapa kelebihan dan kekurangan yang ada pada media ular tangga tersebut dapat dikatakan bahwa setiap pendidik dapat memilih secara bebas untuk menggunakan media pembelajaran apa saja yang cocok dengan materi yang sedang di ajarkan dan setiap media tidak akan lepas dari kekurangan dan kelebihan masing masing.

c. Pembelajaran Fikih Di SD/MI

1. Pengertian Fikih

Kata “fiqih” secara etimologis berarti "paham" atau "paham yang mendalam". Selain itu “fiqih” juga dapat dimaknai dengan "mengetahui sesuatu dan memahaminya dengan baik". Secara pengertian morfologi, kata fiqih berasal dari kata faqiha-yafqahu-fiqhan yang berarti “mengerti atau paham”. Pada masa imam Syâfi'i(150-204H/767-822M), para ulama' Syafi'iyah menyampaikan definisi kata fikih dengan lebih terperinci, arena pada zaman tersebut ilmu fikih mulai berkembang cukup pesat dan menyesuaikan dengan kebutuhan permasalahan yang ada pada masyarakat untuk mendapat jawaban atau kepastian hukum. Atau

³⁰ Aprilia Sindi Fadila, Friendha Yuanta, and Diah Yovita Suryarini, “Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar,” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (July 15, 2021): 12, <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.922>.



didefinisikan dengan kata kata berikut, “Ilmu yang menerangkan segala hukum agama yang berhubungan dengan perbuatan para mukallaf yang digali dari dalil-dalil yang jelas (terperinci).”³¹

Menurut terminologi, kata fikih memiliki arti yang mengarah terhadap ilmu pengetahuan keagamaan yang didalamnya membahas tentang seluruh ajaran agama, baik dalam aspek akidah, akhlak, ataupun amaliah (ibadah), tentunya sesuai dengan tuntunan syariah islamiyah. Tetapi seiring berjalannya zaman ilmu fikih juga di golongan sebagai bagian dari syariah islamiyah.³²

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa fikih merupakan salah satu pembelajaran hukum islam yang membahas tentang bagaimana cara kita melakukan kehidupan sehari hari yang sesuai dengan tuntunan syariat. Di dalamnya membahas tentang tata cara Salat, berzakat, shodaqoh, berhaji, bermuamalah (transaksi), warisan, dan juga pernikahan yang merupakan sebuah ibadah yang bisa dilakukan dalam kehidupan sehari hari dengan disertai dalil dalil untuk memperkuat kepercayaan masyarakat, sehingga masyarakat dapat melakukan ibadah fiqih tanpa adanya paksaan dari siapapun.

³¹ Arif Shaifudin, “Fiqih Dalam Perspektif Filsafat Ilmu: Hakikat Dan Objek Ilmu Fiqih,” *Al-Manhaj: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 1, no. 2 (2019).

³² Maulana Saifudin Shofa, “Pengertian Syari’ah, Fiqih, Dan Undang-Undang Kebutuhan Manusia Kepada Syari’ah Dan Hukum Perbedaan Antar Syari’ah Samawi,” *FIHROS* 7, no. 1 (March 2023).

2. Pengertian Fikih Di SD/MI

Pembelajaran fikih di jenjang sekolah dasar pada hakekatnya adalah pesan yang akan menjadi bekal peserta didik yang didalamnya mengatur bagaimana cara kita melakukan hubungan baik dengan Allah ataupun dengan makhluk ciptaan Allah. Pembelajaran fikih di sekolah dasar memiliki tujuan yang kuat seperti: (1) memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta didik tentang konsep hukum agama Islam yang pada hakekatnya hanya memberikan cara pelaksanaan hubungan manusia dengan Allah, yang sudah dikemas dalam lingkup fikih ibadah, dan pelaksanaan hubungan antara manusia dengan makhluk lainnya, yang sudah dikemas dalam lingkup fikih muamalah. (2) mengaplikasikan pada kehidupan sehari-hari mereka apa yang telah mereka pelajari pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.³³

Pembelajaran fikih yang dipelajari di sekolah dasar biasanya mencakup kegiatan amaliah peserta didik dalam keseharian (direct learning) mereka. Akan tetapi, pemaparan materi mengenai ibadah Salat, tidak hanya terbatas pada syarat, rukun, sunnah dan batalnya Salat saja akan tetapi juga mencantumkan sedikit tentang bab adab dan hikmah yang dipelajari ketika akan melaksanakan Salat dan juga menambahkan pembahasan yang relevan mengikuti perkembangan zaman sehingga peserta didik mampu menguasai dimensi akhlak (pembinaan

³³ Abd Haris, Ainul Yaqin, and Nur Fitri Amalia, "Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Proses Pembelajaran Fiqih Di MI Miftahul Hasan Tegalsono," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 10, no. 2 (June 25, 2023): 212–22, <https://doi.org/10.69896/modeling.v10i2.1589>.

moral) & makna fungsional (manfaat) dari ibadah.³⁴

Fikih merupakan salah satu mata pelajaran yang juga ada disekolah dasar, biasanya pelajaran fikih di sekolah dasar hanya menjelaskan tentang 2 hal, yaitu ibadah dan muamalah.. Berikut adalah materi fikih kelas II MI semester 1 yang perlu diketahui untuk persiapan memulai semester ganjil.

1. Azan dan Ikamah

Pada bab ini, siswa akan mengetahui sejarah azan beserta cara-cara yang dilakukan Nabi Muhammad saw.

2. Pentingnya Azan dan Ikamah

Siswa harus mengetahui bahwa azan dan ikamah adalah seruan agar umat Islam menghentikan semua kegiatan untuk menunaikan ibadah wajib.

3. Gerakan dan Bacaan Salat Fardu

Siswa akan diajarkan gerakan dan bacaan Salat wajib, yaitu Salat zuhur, asar, magrib, isya dan subuh. Mereka juga akan berlatih menyerasikan gerakan dan bacaan Salat.

4. Ketentuan Salat Fardu

Siswa akan belajar tentang ketentuan-ketentuan Salat fardu agar Salatnya sah. Materi ini juga bermanfaat untuk memberi pemahaman pada siswa

³⁴ Khoirul Budi Utomo, "Strategi Dan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam MI," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 5, no. 2 (November 19, 2018): 145–56, <https://doi.org/10.69896/modeling.v5i2.331>.

agar menjalankan perilaku disiplin sebagai implementasi dari pengalaman menjalankan shalat fardlu.³⁵

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fikih merupakan bagian dari pembelajaran agama islam yang bertujuan memberikan pedoman tata cara dalam melakukan ibadah di kehidupan sehari hari kepada masyarakat agar dapat memahami, menghayati dan mengamalkan syariat islam yang menjadi landaan pandangan hidup. Oleh karna itu pembelajaran fikih di SD/MI menjadi sangat penting ditanamkan sejak dini kepada peserta didik agar menjadi dasar untuk mengetahui tata cara Salat, berzakat, berpuasa, berhaji, bermuamalah (transaksi) yang akan menjadi bekal nanti ketika terjun di masyarakat langsung.

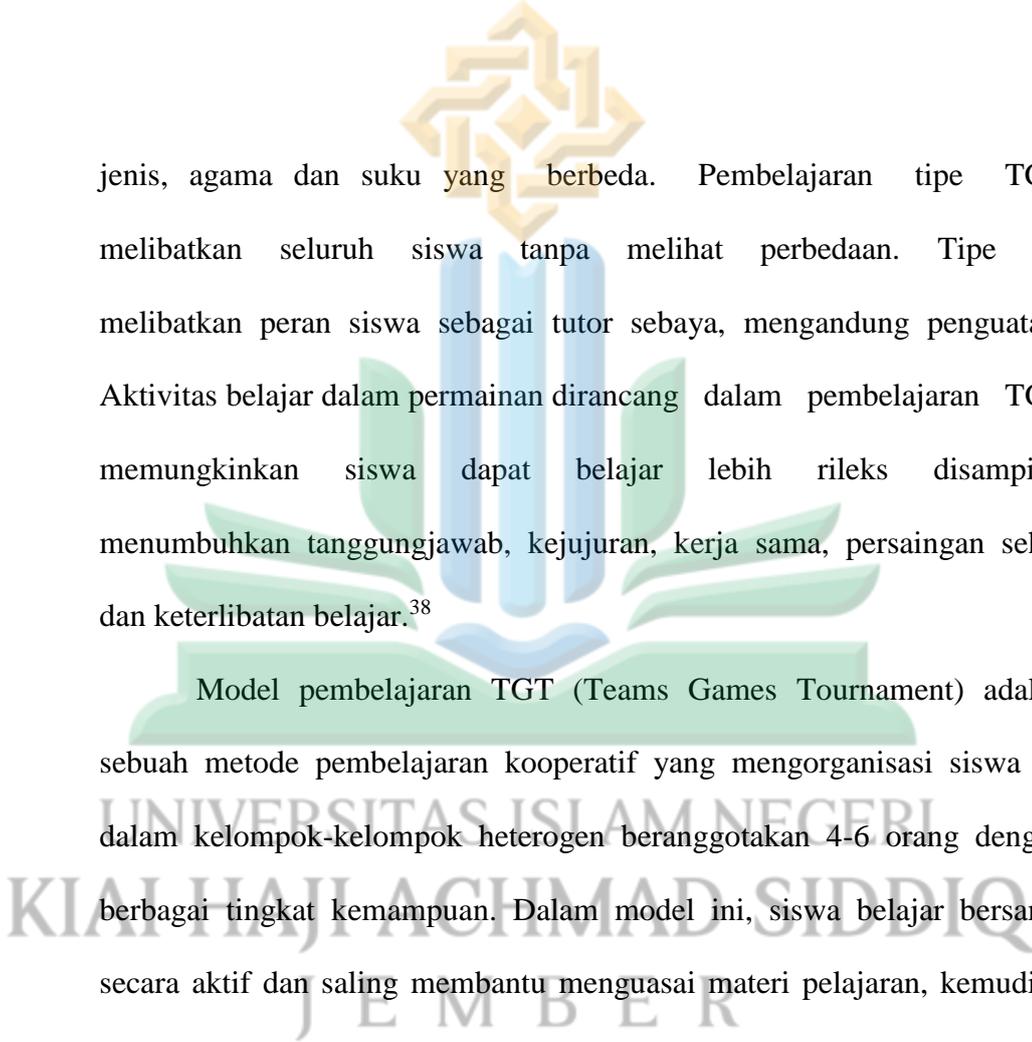
d. Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament)

TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar.³⁶ Pengertian metode secara kebahasaan berarti dengan cara yang telah diatur dan terpikirkan baik-baik untuk mencapai suatu maksud.³⁷ TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan,

³⁵ mujaidi, "Buku Fiqih MI Kelas II," 2020, https://sikurma.kemendiknas.go.id/portal/Buku/view_book/Wk10THd3TGdyNUM0RFhIbWpoV3h0QT09.

³⁶ Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (October 29, 2019): 147–56.

³⁷ Mukaffan Mukaffan, "TREND EDUTAINMENT DALAM METODE PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2013): 306–20.



jenis, agama dan suku yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung penguatan. Aktivitas belajar dalam permainan dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.³⁸

Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) adalah sebuah metode pembelajaran kooperatif yang mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok heterogen beranggotakan 4-6 orang dengan berbagai tingkat kemampuan. Dalam model ini, siswa belajar bersama secara aktif dan saling membantu menguasai materi pelajaran, kemudian mengikuti turnamen akademik berupa kuis yang diadakan secara rutin antar kelompok.

³⁸ I. Wayan Sugiata, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2 (2018): 78–87, <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.



BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

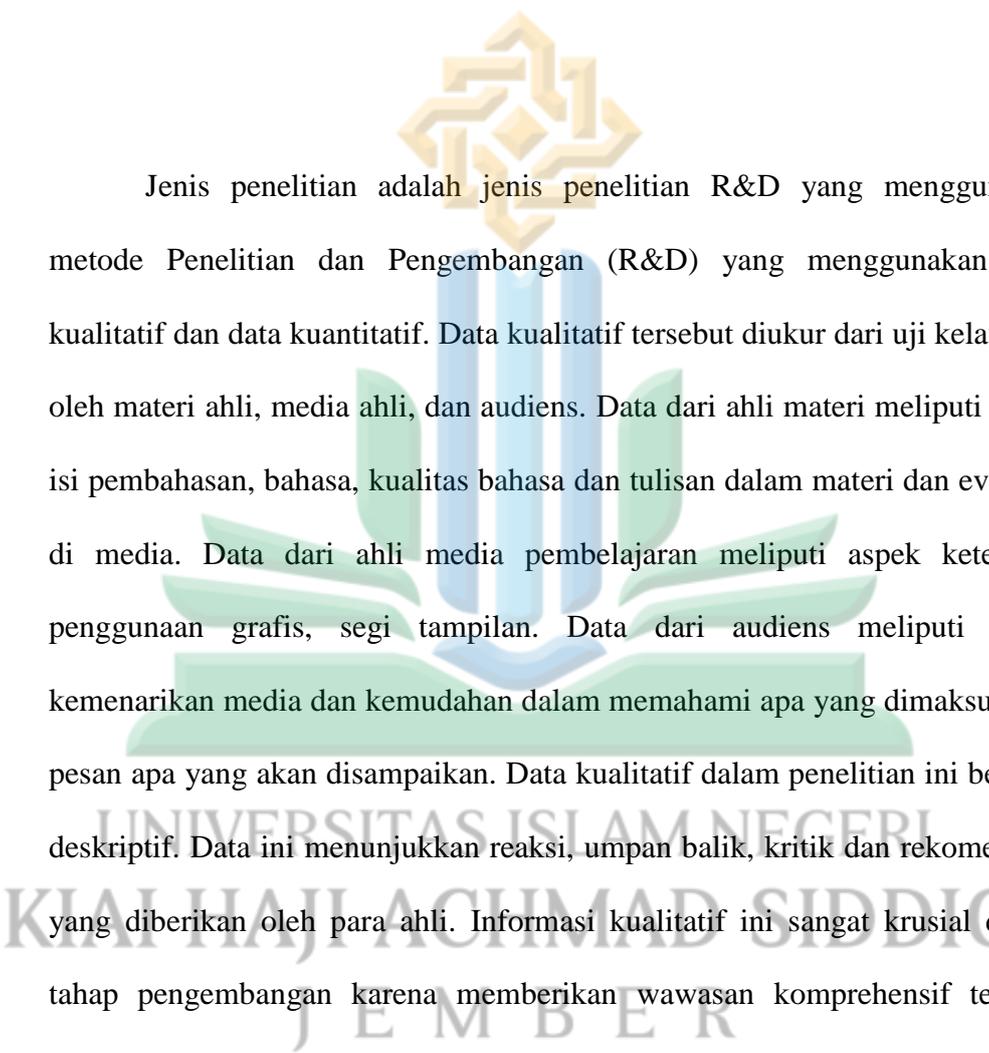
A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.³⁹ Penelitian ini termasuk ke dalam Metode Penelitian dan Pengembangan. Artinya, penelitian ini dapat menggunakan pemikiran analisis kebutuhan untuk menciptakan produk yang diinginkan. Begitu pula, penelitian ini menggunakan pemikiran analisis kebutuhan untuk mencari model desain produk. Nama lain dari longitudinal tersebut adalah pendekatan bertahap.⁴⁰

Dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini, memiliki sifat yang searah dan juga longitudinal. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan sistematis yang bertujuan agar mendapatkan sebuah produk media pembelajaran yang baru, maupun menyempurnakan yang telah dirancang dan juga menguji keefektifan produk yang dibuat atau yang dikembangkan tersebut. Untuk menghasilkan produk atau model baru, atau menyempurnakan yang sudah ada, dan menguji keefektifannya.

³⁹ Sigit Purnama, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)," *Literasi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (March 10, 2016): 19–32, [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).

⁴⁰ Elok Robiatul Adawiyah, Ahmad Winarno, and Saifaldin Idris Onia, "Effectiveness of Interactive Learning Media Development Based on Articulate Storyline 3 in Elementary School Education," *EDUCARE: Journal of Primary Education* 5, no. 2 (2024): 83–96.



Jenis penelitian adalah jenis penelitian R&D yang menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif tersebut diukur dari uji kelayakan oleh materi ahli, media ahli, dan audiens. Data dari ahli materi meliputi aspek isi pembahasan, bahasa, kualitas bahasa dan tulisan dalam materi dan evaluasi di media. Data dari ahli media pembelajaran meliputi aspek ketepatan penggunaan grafis, segi tampilan. Data dari audiens meliputi aspek kemenarikan media dan kemudahan dalam memahami apa yang dimaksud dan pesan apa yang akan disampaikan. Data kualitatif dalam penelitian ini bersifat deskriptif. Data ini menunjukkan reaksi, umpan balik, kritik dan rekomendasi yang diberikan oleh para ahli. Informasi kualitatif ini sangat krusial dalam tahap pengembangan karena memberikan wawasan komprehensif tentang elemen-elemen yang harus diperbaiki, sehingga produk akhir mencapai mutu yang maksimal. Data penelitian yang di dapatkan mesti data empiris yang berkriteria valid, reliabel dan objektif.⁴¹

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan karena model ini memberikan fleksibilitas dalam penyesuaian media pembelajaran serta menekankan evaluasi berkelanjutan pada setiap tahap, sehingga dapat meminimalisir kekurangan dan meningkatkan kualitas produk akhir. Oleh karena itu, model ADDIE sangat tepat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Fikih bab Salat di

⁴¹ Wiwin Yuliani and Nurmauli Banjarnahor, "Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan Dan Konseling," *Quanta : Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 5, no. 3 (December 1, 2021): 111–18, <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>.

Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa kelas II.

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Research And Deveolpment (R&D) adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan dan menguji produk yang akan diterapkan di bidang pendidikan. Ada beragam jenis model penelitian yang dapat digunakan panduan dalam penelitian *Research and Development*. Ada beberapa model pengembangan diantaranya yaitu model KEMP, model Dick And Carrey, model Assure, model Hannafin & Peck, model Gagne and Briggs dan model ADDIE.⁴² Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model pengembangan, yaitu model ADDIE. Dalam studi ini, penulis menerapkan model pengembangan, yaitu model ADDIE. Model ini memiliki sejumlah fungsi, salah satunya adalah perancangan pembelajaran yang generik, yang mempermudah proses yang terstruktur. Hal tersebut terdapat terjadi karena dalam proses pembuatan media pembelajaran menggunakan perencanaan dan evaluasi untuk pembelajaran yang berfokus kelas maupun secara *online*.

Model ADDIE adalah salah satu model untuk desain pembelajaran secara sistematis. Rimiszowski menyatakan bahwa pada tahap desain materi ajar dan pengembangan, sistematika sebagai elemen prosedural dari pendekatan sistem telah diterapkan dalam berbagai praktik metodologi untuk mendesain dan mengembangkan teks, materi audiovisual, serta materi

⁴² Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Reseach and Development)," *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA (JPPPI)* 1, no. 2 (2021).

pembelajaran berbasis komputer.⁴³ Model yang mencakup tahap-tahap dalam pengembangan model dengan lima langkah-langkah pengembangan yang mencakup: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*

Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE

1. *Analysis*

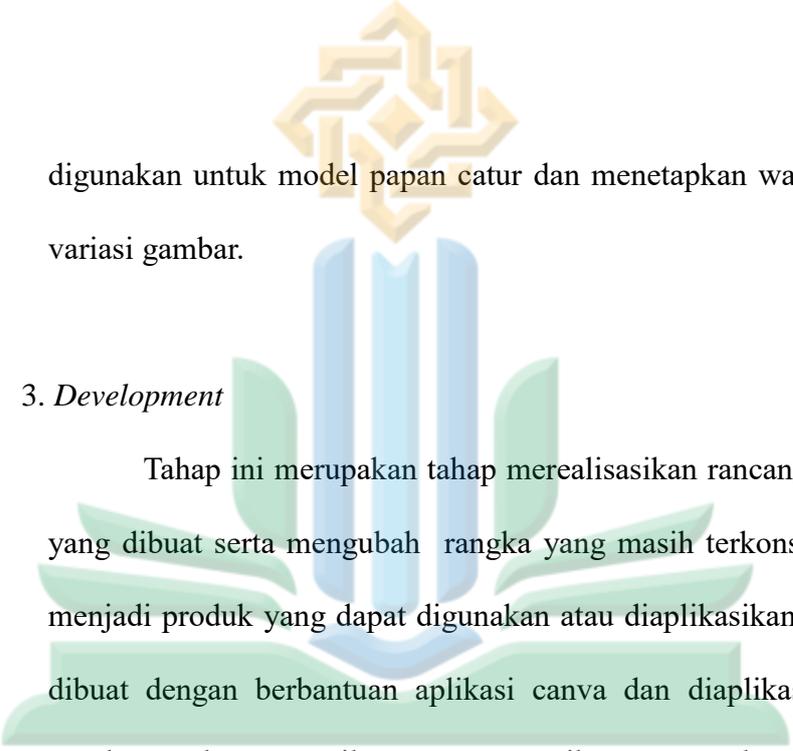
Tahap ini merupakan tahap analisis terhadap suatu permasalahan yang ada di sekolah dengan melaksanakan observasi

dan wawancara mengenai permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II-B MI At-Taqwa Bondowoso, mengungkapkan bahwa terdapat permasalahan mengenai kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dalam. Hal ini mengakibatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fikih menjadi rendah. Solusi yang tepat agar dapat mengatasi masalah tersebut adalah adanya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan, salah satunya pengembangan media ular tangga raksasa.

2. *Design*

Tahap ini merupakan tahap penyusunan produk atau media yang telah ditentukan, yaitu media permainan ular tangga raksasa. Langkah penyusunannya adalah dengan menetapkan desain yang

⁴³ Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022).



digunakan untuk model papan catur dan menetapkan warna dengan variasi gambar.

3. *Development*

Tahap ini merupakan tahap merealisasikan rancangan produk yang dibuat serta mengubah rangka yang masih terkonsep konkret menjadi produk yang dapat digunakan atau diaplikasikan. Media ini dibuat dengan berbantuan aplikasi canva dan diaplikasikan lagi untuk membuat tampilan yang menarik menggunakan fitur yang terdapat pada canva. Tahap pengembangan produk ini menghasilkan media pembelajaran ular tangga raksasa pada muatan materi salat kelas II-B MI At-Taqwa Bondowoso.

4. *Implementation*

Media yang telah dibuat harus diimplementasikan atau diterapkan di dalam kelas. Media permainan ular tangga yang telah dibuat harus melalui beberapa rangkaian kegiatan penilaian serta dianalisis oleh para ahli guna untuk mendapat pesan dan masukan, agar dapat menghasilkan media yang layak diterapkan untuk pelajaran fikih di MI At-Taqwa Bondowoso. Penerapan media harus sesuai dengan buku panduan yang telah peneliti buat untuk memudahkan peserta didik dalam memainkan media pembelajaran ular tangga raksasa.

5. *Evaluation*

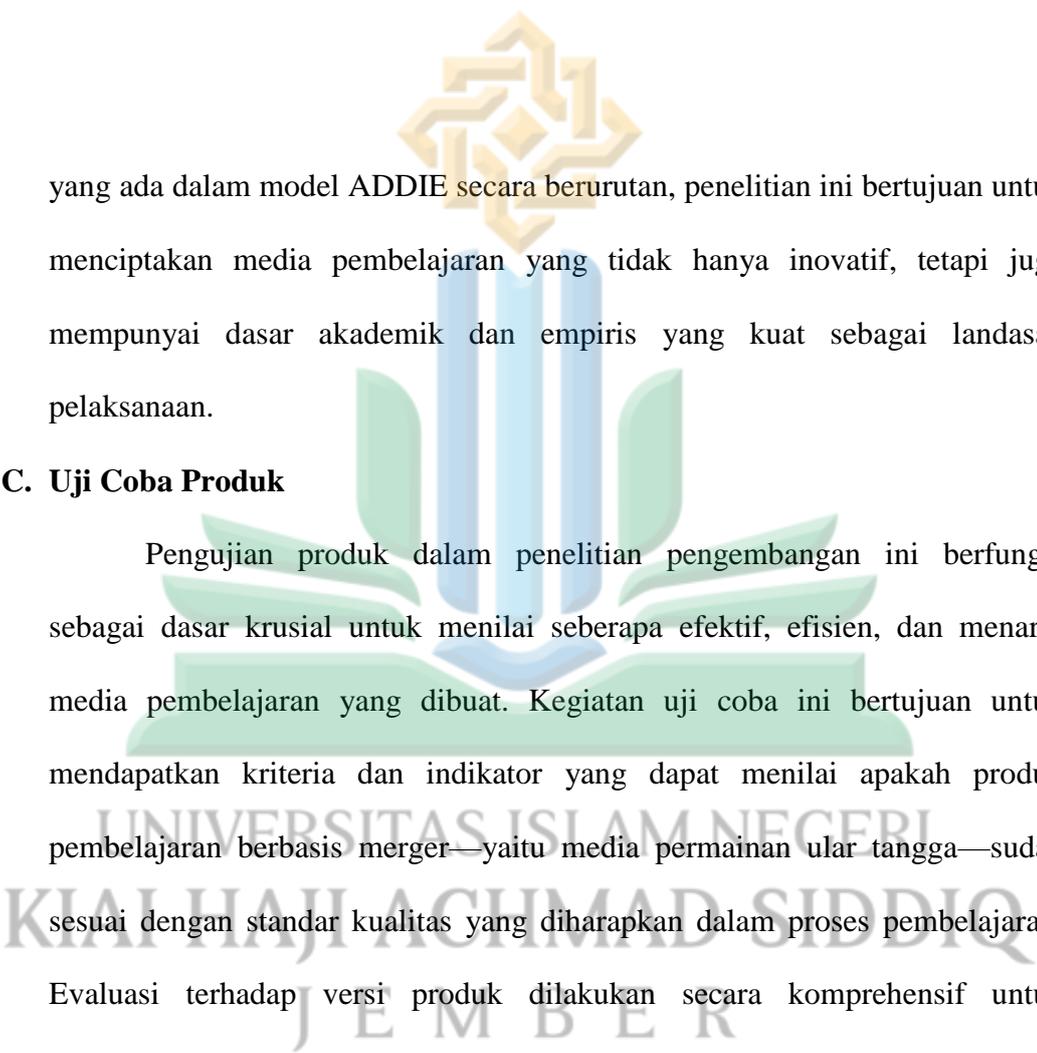
Tahap ini merupakan tahap evaluasi atau perbaikan. Data yang telah dikumpulkan sebelumnya dari lembar angket penilaian validator ahli media, bahasa, materi serta pembelajaran harus dianalisis untuk menghasilkan media ular tangga yang layak untuk diterapkan. Lembar pre test dan post test dari peserta didik juga harus dianalisis untuk melihat keabsahan dan kelayakan dari media ular tangga yang telah dikembangkan. Dan menilai sejauh mana tujuan pengembangan tercapai adalah sasaran utama dari proses evaluasi.⁴⁴

Teknik pengumpulan data diterapkan mempunyai kontribusi signifikan. Evaluasi yang menyeluruh ini merupakan factor utama dalam menentukan sejauh mana sasaran pengembangan telah berhasil dicapai dan memastikan bahwa produk siap untuk diimplementasikan secara lebih luas.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan adalah tahap di mana pengembangan media dievaluasi dalam bentuk media konduktor ular oleh para ahli media, pakar materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Desain penelitian produk bertujuan untuk menguji efektivitas media belajar yang dibuat berdasarkan aspek konten, media dan penilaian. Lima langkah itu adalah: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Melalui lima langkah

⁴⁴ Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Reseach and Development)."

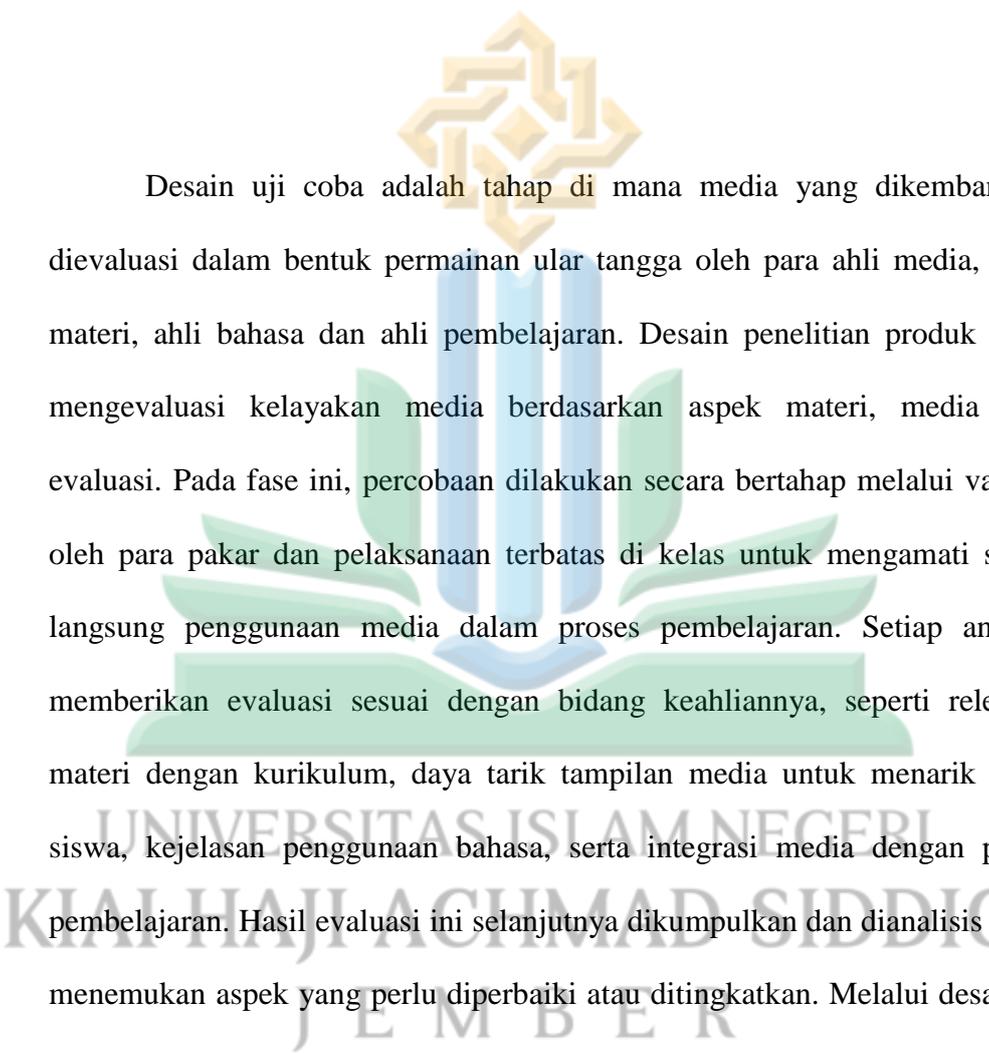


yang ada dalam model ADDIE secara berurutan, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga mempunyai dasar akademik dan empiris yang kuat sebagai landasan pelaksanaan.

C. Uji Coba Produk

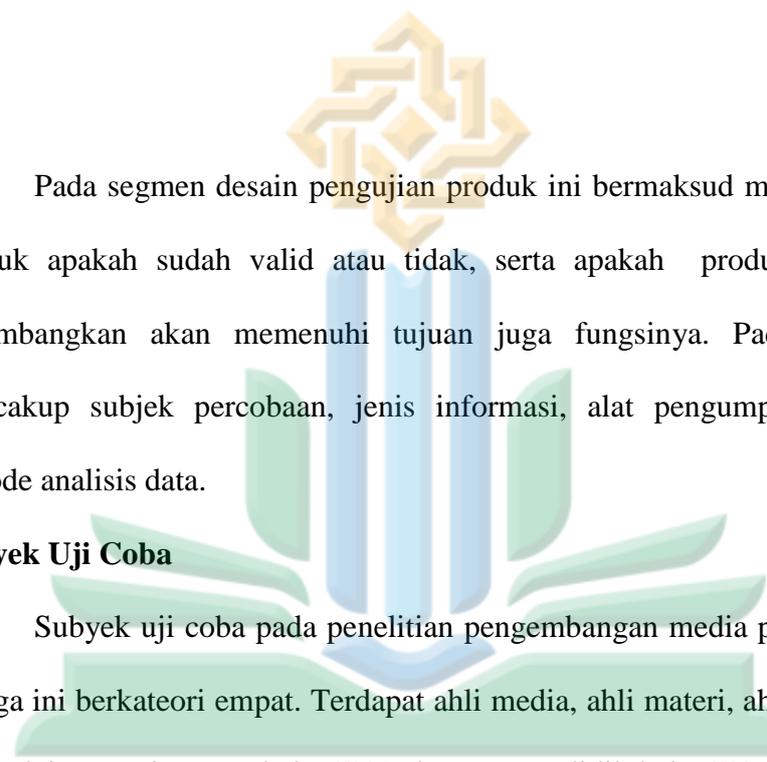
Pengujian produk dalam penelitian pengembangan ini berfungsi sebagai dasar krusial untuk menilai seberapa efektif, efisien, dan menarik media pembelajaran yang dibuat. Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk mendapatkan kriteria dan indikator yang dapat menilai apakah produk pembelajaran berbasis merger—yaitu media permainan ular tangga—sudah sesuai dengan standar kualitas yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Evaluasi terhadap versi produk dilakukan secara komprehensif untuk memperoleh data empiris yang sah, yang akan dipakai dalam menilai kelayakan penggunaan produk dalam konteks pembelajaran di kelas, serta mengidentifikasi tanggapan atau respons peserta didik sebagai pengguna utama media tersebut. Respon tersebut mencakup seberapa jauh peserta didik merasa dibantu dalam memahami materi, merasakan keterlibatan yang menyenangkan dalam aktivitas belajar, dan menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran. Versi produk dimaksudkan untuk menerima data untuk menentukan kelayakan dan respons peserta didik, atau banding, dari produk yang diproduksi. Studi ini mencakup upaya ahli, upaya kelompok kecil, dan upaya besar.

D. Desain Uji Coba



Desain uji coba adalah tahap di mana media yang dikembangkan dievaluasi dalam bentuk permainan ular tangga oleh para ahli media, pakar materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Desain penelitian produk untuk mengevaluasi kelayakan media berdasarkan aspek materi, media serta evaluasi. Pada fase ini, percobaan dilakukan secara bertahap melalui validasi oleh para pakar dan pelaksanaan terbatas di kelas untuk mengamati secara langsung penggunaan media dalam proses pembelajaran. Setiap anggota memberikan evaluasi sesuai dengan bidang keahliannya, seperti relevansi materi dengan kurikulum, daya tarik tampilan media untuk menarik minat siswa, kejelasan penggunaan bahasa, serta integrasi media dengan proses pembelajaran. Hasil evaluasi ini selanjutnya dikumpulkan dan dianalisis untuk menemukan aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Melalui desain uji coba yang terencana, peneliti dapat memastikan bahwa media yang dibuat tidak hanya memenuhi standar akademis, tetapi juga fungsional dan efektif ketika digunakan dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Setelah verifikasi dan revisi, uji coba terbatas dilakukan dalam kelompok kecil. Tes dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelayakan permainan ular tangga yang dimainkan oleh media dengan memberikan angket. Angket dianalisis dan digunakan sebagai referensi untuk revisi berdasarkan input guru dan peserta didik kelas. Setelah media dijalankan dalam revisi dan menyebarkan survei kepada peserta didik untuk mengukur kelayakan para pemimpin ular yang bermain media.



Pada segmen desain pengujian produk ini bermaksud memperlihatkan produk apakah sudah valid atau tidak, serta apakah produk yang telah dikembangkan akan memenuhi tujuan juga fungsinya. Pada tahap ini, mencakup subjek percobaan, jenis informasi, alat pengumpul data serta metode analisis data.

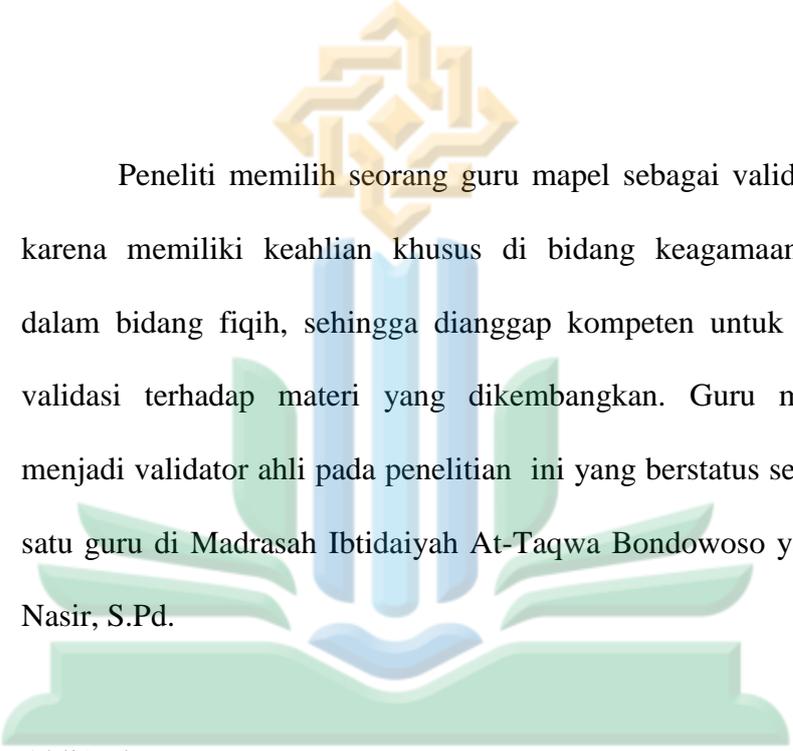
1. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba pada penelitian pengembangan media permainan ular tangga ini berkategori empat. Terdapat ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran yaitu guru kelas II-B, dan peserta didik kelas II-B MI At-Taqwa Bondowoso.

a. Ahli Media

Ahli media merupakan seseorang yang ahli di media pembelajaran. Ahli media pada pengembangan ini berjumlah satu orang. Pada penelitian ini peneliti mengambil salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang menjadi dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yaitu Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I dipilih sebagai validator media karena memiliki sejumlah karya ilmiah dan artikel yang berfokus pada bidang media, sehingga dianggap memiliki kompetensi dan keahlian yang memadai untuk melakukan validasi terhadap media yang dikembangkan.

b. Ahli Materi



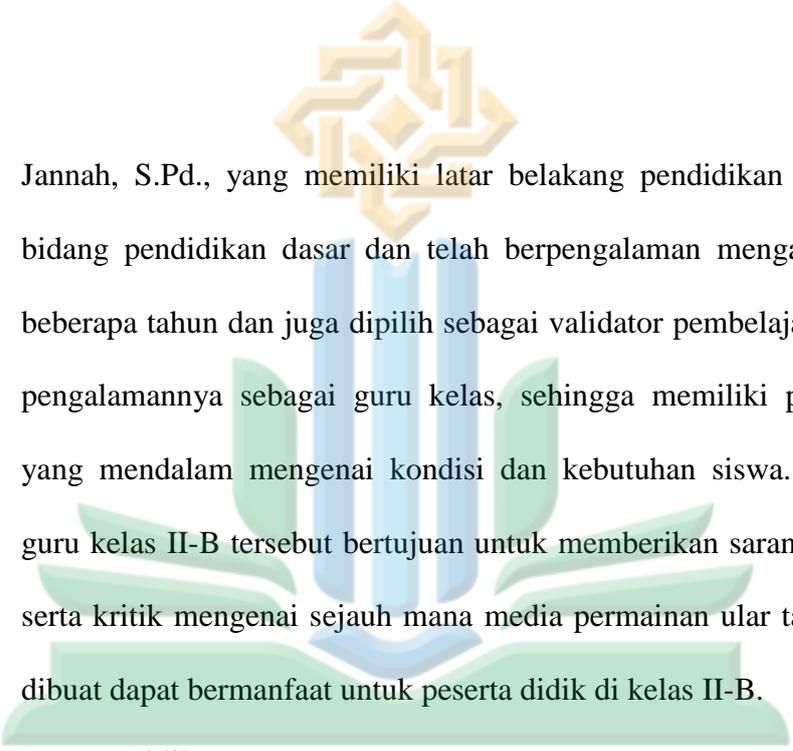
Peneliti memilih seorang guru mapel sebagai validator materi karena memiliki keahlian khusus di bidang keagamaan, terutama dalam bidang fiqih, sehingga dianggap kompeten untuk melakukan validasi terhadap materi yang dikembangkan. Guru mapel fiqih menjadi validator ahli pada penelitian ini yang berstatus sebagai salah satu guru di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso yaitu Ustadz Nasir, S.Pd.

c. Ahli Bahasa

Berdasarkan penelitian ini peneliti mengambil salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang menjadi dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yaitu Bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. Bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd dipilih sebagai validator bahasa karena memiliki latar belakang pendidikan yang relevan, yaitu telah menempuh pendidikan strata satu (S1) dan strata dua (S2) di bidang bahasa, sehingga dianggap memiliki kompetensi yang memadai untuk melakukan validasi bahasa pada media yang dikembangkan.

d. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran yang terlibat dalam penelitian ini adalah seorang pendidik yang langsung mengajar di lokasi penelitian, yaitu guru kelas II-B MI At-Taqwa Bondowoso, bernama ustadzah Ulfa Nur



Jannah, S.Pd., yang memiliki latar belakang pendidikan formal di bidang pendidikan dasar dan telah berpengalaman mengajar selama beberapa tahun dan juga dipilih sebagai validator pembelajaran karena pengalamannya sebagai guru kelas, sehingga memiliki pemahaman yang mendalam mengenai kondisi dan kebutuhan siswa. Partisipasi guru kelas II-B tersebut bertujuan untuk memberikan saran, penilaian, serta kritik mengenai sejauh mana media permainan ular tangga yang dibuat dapat bermanfaat untuk peserta didik di kelas II-B.

e. Peserta Didik

Peserta didik dalam penelitian ini menjadi subjek utama yang berperan secara langsung dalam pelaksanaan dan penilaian media pembelajaran yang dibuat. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik di kelas II-B MI At-Taqwa Bondowoso yang berjumlah 38 peserta didik, yang terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan dengan variasi dalam kemampuan belajar. Data dan informasi yang berkaitan dengan kualitas media didapatkan karena partisipasi peserta didik ini.

2. Jenis Data

Data dalam penelitian dan pengembangan (R&D) dapat digunakan sebagai landasan untuk menentukan tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan.⁴⁵ peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, diantaranya:

⁴⁵ *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, 2021,133.

1) Data Kualitatif

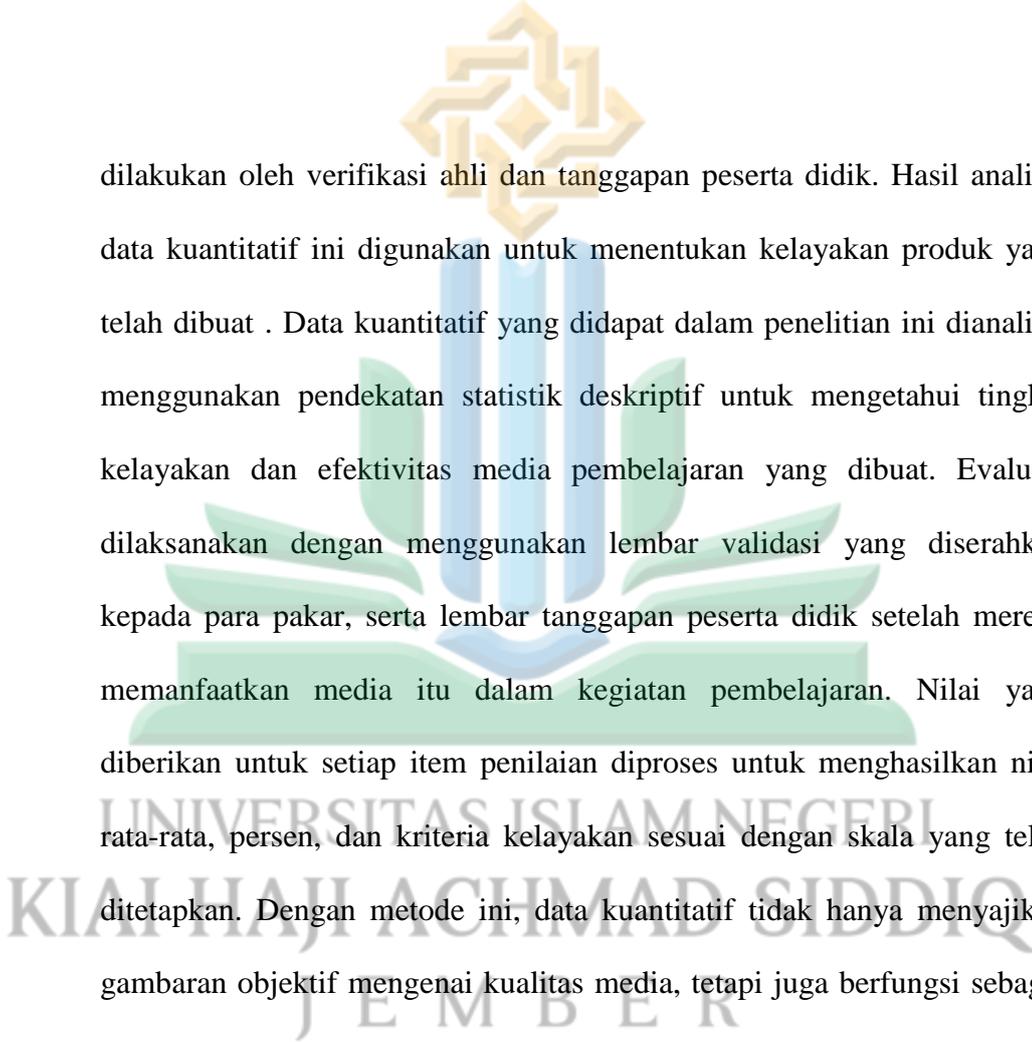
Data kualitatif bersifat deskriptif, terdiri dari kata-kata lisan atau tulisan mengenai perilaku manusia yang dapat diobservasi dalam bentuk penjelasan rinci, kutipan langsung, dan dokumentasi kasus.⁴⁶ Data kualitatif dalam penelitian ini dikumpulkan melalui berbagai jenis umpan balik berupa masukan, saran, dan tanggapan dari para responden, baik secara verbal maupun tulisan, selama proses verifikasi produk. Input tersebut dikumpulkan dengan memakai alat verifikasi atau lembar validasi yang telah disiapkan sebelumnya, yang diberikan kepada para ahli, guru, dan peserta didik. Selain menggunakan instrumen tertulis, data kualitatif juga dikumpulkan melalui pengamatan langsung selama penggunaan media pembelajaran, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta tanggapan spontan yang muncul selama penerapan media. Data ini bersifat deskriptif, yang merepresentasikan persepsi, pandangan, serta pengalaman pengguna mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan, dalam hal ini media permainan edukatif ular tangga berbasis pada materi fikih.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit).⁴⁷ Data kuantitatif dari hasil tes validasi. Data ini merupakan informasi yang berupa angka atau bisa diubah menjadi angka, dan dapat dianalisis dengan menggunakan metode statistic. Ini

⁴⁶ Oleh Ivanovich Agusta, "Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif" 27, no. 10 (2003): 179–88.

⁴⁷ Lia Suprihartini et al., "Pelatihan Penggunaan Aplikasi SPSS Untuk Statistik Dasar Penelitian Bagi Mahapeserta didik Sekota Pontianak," *Jurnal Kapuas* 3, no. 1 (January 2023).

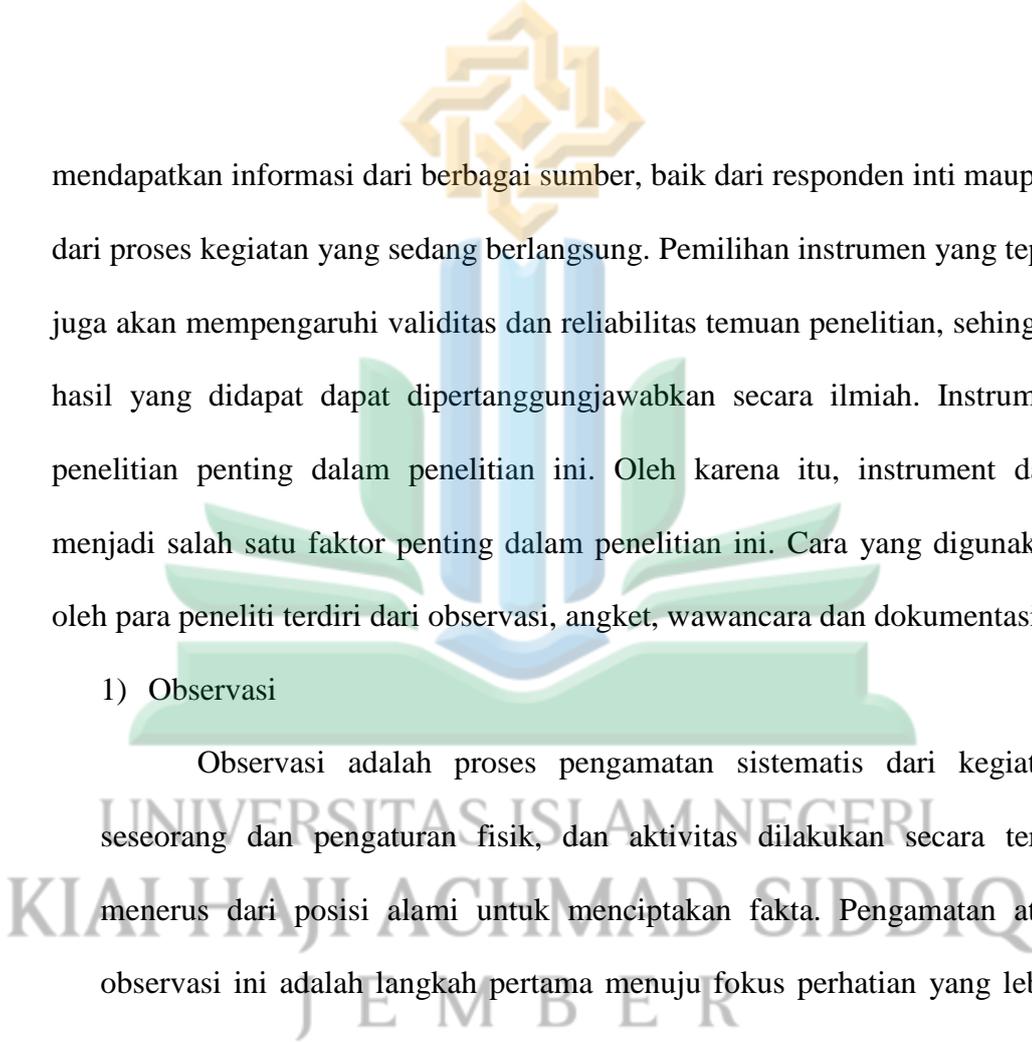


dilakukan oleh verifikasi ahli dan tanggapan peserta didik. Hasil analisis data kuantitatif ini digunakan untuk menentukan kelayakan produk yang telah dibuat. Data kuantitatif yang didapat dalam penelitian ini dianalisis menggunakan pendekatan statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dibuat. Evaluasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar validasi yang diserahkan kepada para pakar, serta lembar tanggapan peserta didik setelah mereka memanfaatkan media itu dalam kegiatan pembelajaran. Nilai yang diberikan untuk setiap item penilaian diproses untuk menghasilkan nilai rata-rata, persen, dan kriteria kelayakan sesuai dengan skala yang telah ditetapkan. Dengan metode ini, data kuantitatif tidak hanya menyajikan gambaran objektif mengenai kualitas media, tetapi juga berfungsi sebagai landasan yang solid dalam proses pengambilan keputusan terkait kelayakan media untuk digunakan, perluasan, atau revisi lebih lanjut.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan sebuah teknik atau opsi yang dapat digunakan peneliti untuk pengumpulan data. Bahkan dapat menjadi metode pengumpulan data yg dapat dijadikan sebagai metode independen dari metode analisis data dan data utama.⁴⁸ Dalam sebuah studi, khususnya yang berorientasi pada pengembangan, dibutuhkan instrumen pengukuran yang tepat dan relevan untuk mengumpulkan data yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Alat yang efektif akan membantu peneliti dalam

⁴⁸ M. Makbul, "Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian" (OSF, June 15, 2021), <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>.



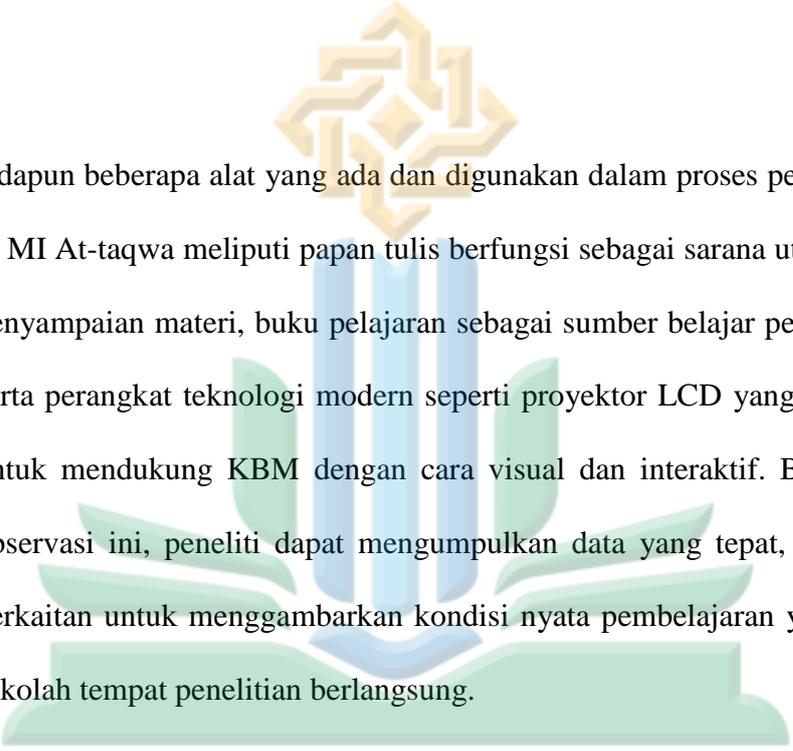
mendapatkan informasi dari berbagai sumber, baik dari responden inti maupun dari proses kegiatan yang sedang berlangsung. Pemilihan instrumen yang tepat juga akan mempengaruhi validitas dan reliabilitas temuan penelitian, sehingga hasil yang didapat dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Instrumen penelitian penting dalam penelitian ini. Oleh karena itu, instrument data menjadi salah satu faktor penting dalam penelitian ini. Cara yang digunakan oleh para peneliti terdiri dari observasi, angket, wawancara dan dokumentasi.

1) Observasi

Observasi adalah proses pengamatan sistematis dari kegiatan seseorang dan pengaturan fisik, dan aktivitas dilakukan secara terus menerus dari posisi alami untuk menciptakan fakta. Pengamatan atau observasi ini adalah langkah pertama menuju fokus perhatian yang lebih komprehensif (luas), yaitu pengamatan peserta, karena mereka mengamati hasil aktual sebagai cara mereka sendiri.⁴⁹ Pengamatan sebagai ukuran penilaian sering digunakan untuk menilai proses perilaku atau aktivitas individu yang dapat diamati. Kegiatan observasi dilakukan untuk mendapatkan sebuah informasi dan juga data.

Peneliti ini melakukan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Taqwa Bondowoso. Pengamatan tersebut diadakan secara langsung selama penelitian berlangsung. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dan untuk mengamati sejumlah media pembelajaran yang terdapat di MI At-taqwa Bondowoso.

⁴⁹ Hasyim Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)," *At-Taqaddum* 8, no. 1 (January 5, 2017): 21–46.

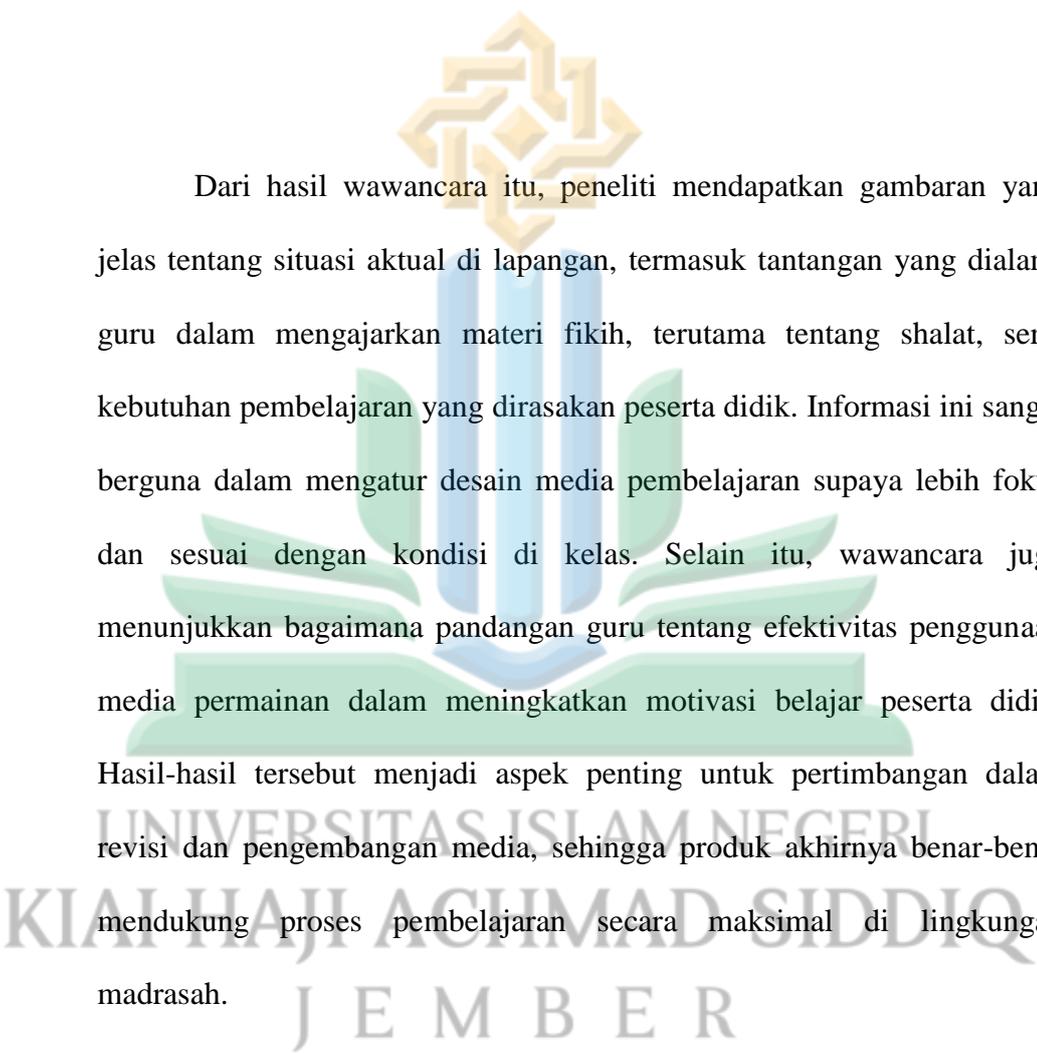


Adapun beberapa alat yang ada dan digunakan dalam proses pembelajaran di MI At-taqwa meliputi papan tulis berfungsi sebagai sarana utama dalam penyampaian materi, buku pelajaran sebagai sumber belajar peserta didik, serta perangkat teknologi modern seperti proyektor LCD yang digunakan untuk mendukung KBM dengan cara visual dan interaktif. Berdasarkan observasi ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang tepat, akurat dan berkaitan untuk menggambarkan kondisi nyata pembelajaran yang ada di sekolah tempat penelitian berlangsung.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

2) Wawancara

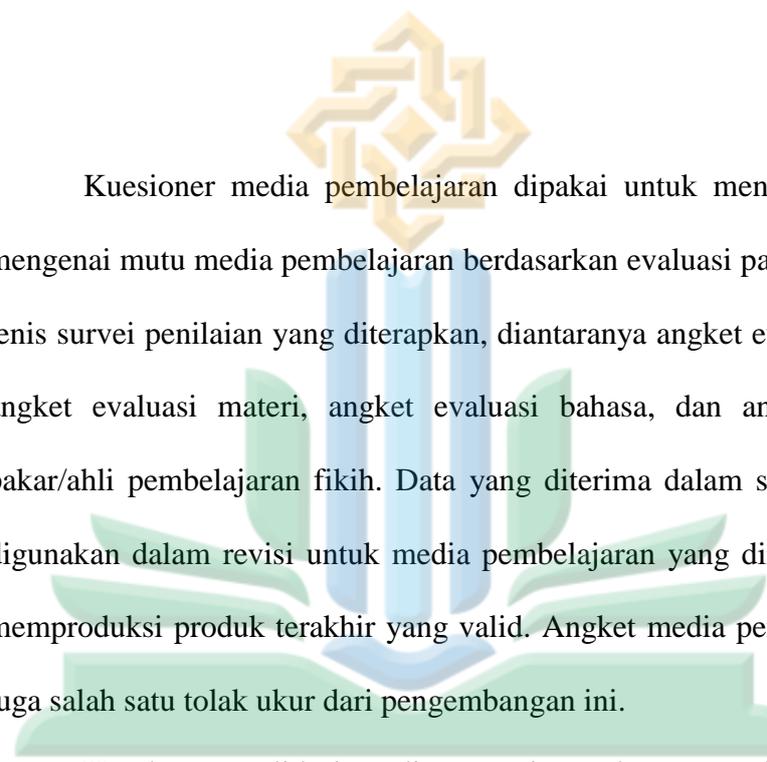
Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data tentang penggunaan media, kualitas fasilitas dan infrastruktur, materi tentang Salat, jumlah peserta didik kelas II-B dan guru mapel fikih. Pada saat proses wawancara dilakukan, peneliti menggali informasi secara mendetail dengan mengajukan berbagai pertanyaan tersruktur untuk memahami cara guru menerapkan media pembelajaran yang ada, melihat kualitas fasilitas di madrasah dan lain sebagainya. Wawancara dilakukan dengan para guru mapel fikih, dan kebutuhan peserta didik dianalisis ketika mereka mempelajari bab shalat. Data dari hasil wawancara diproses dan dianalisis. Hasil hasil wawancara secara sistematis dijelaskan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan keberhasilan produk yang digunakan.



Dari hasil wawancara itu, peneliti mendapatkan gambaran yang jelas tentang situasi aktual di lapangan, termasuk tantangan yang dialami guru dalam mengajarkan materi fikih, terutama tentang shalat, serta kebutuhan pembelajaran yang dirasakan peserta didik. Informasi ini sangat berguna dalam mengatur desain media pembelajaran supaya lebih fokus dan sesuai dengan kondisi di kelas. Selain itu, wawancara juga menunjukkan bagaimana pandangan guru tentang efektivitas penggunaan media permainan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil-hasil tersebut menjadi aspek penting untuk pertimbangan dalam revisi dan pengembangan media, sehingga produk akhirnya benar-benar mendukung proses pembelajaran secara maksimal di lingkungan madrasah.

3) Angket (Kuesioner)

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang perlu diisi oleh seseorang (responden). Survei atau kuesioner memungkinkan peneliti untuk menemukan status atau data pribadi seperti orang, pengalaman, pengetahuan, dll. Dalam studi ini, para peneliti menerapkan beberapa kuesioner untuk menerima data yang diprediksi. Survei yang diterapkan termasuk kuesioner validasi (validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, validasi ahli pembelajaran) dan survei respons peserta didik. Kuesioner yang peneliti gunakan adalah dalam bentuk tulis daftar pertanyaan secara tertulis, untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan guna pengembangan penelitian yang akan dilakukan.



Kuesioner media pembelajaran dipakai untuk mendapatkan data mengenai mutu media pembelajaran berdasarkan evaluasi para ahli. Empat jenis survei penilaian yang diterapkan, diantaranya angket evaluasi media, angket evaluasi materi, angket evaluasi bahasa, dan angket evaluasi pakar/ahli pembelajaran fikih. Data yang diterima dalam survei ini akan digunakan dalam revisi untuk media pembelajaran yang dirancang untuk memproduksi produk terakhir yang valid. Angket media pembelajaran ini juga salah satu tolak ukur dari pengembangan ini.

Untuk memvalidasi media permainan ular tangga ini, digunakan pengukuran skala likert. Skala Likert merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai persepsi, sikap, atau pandangan individu atau kelompok mengenai hal peristiwa atau fenomena sosial. Dengan kata lain, terdapat dua bentuk pertanyaan pada skala Likert. Artinya, ada bentuk pertanyaan positif untuk mengukur skala positif dan pertanyaan negatif untuk mengukur skala negatif.⁵⁰

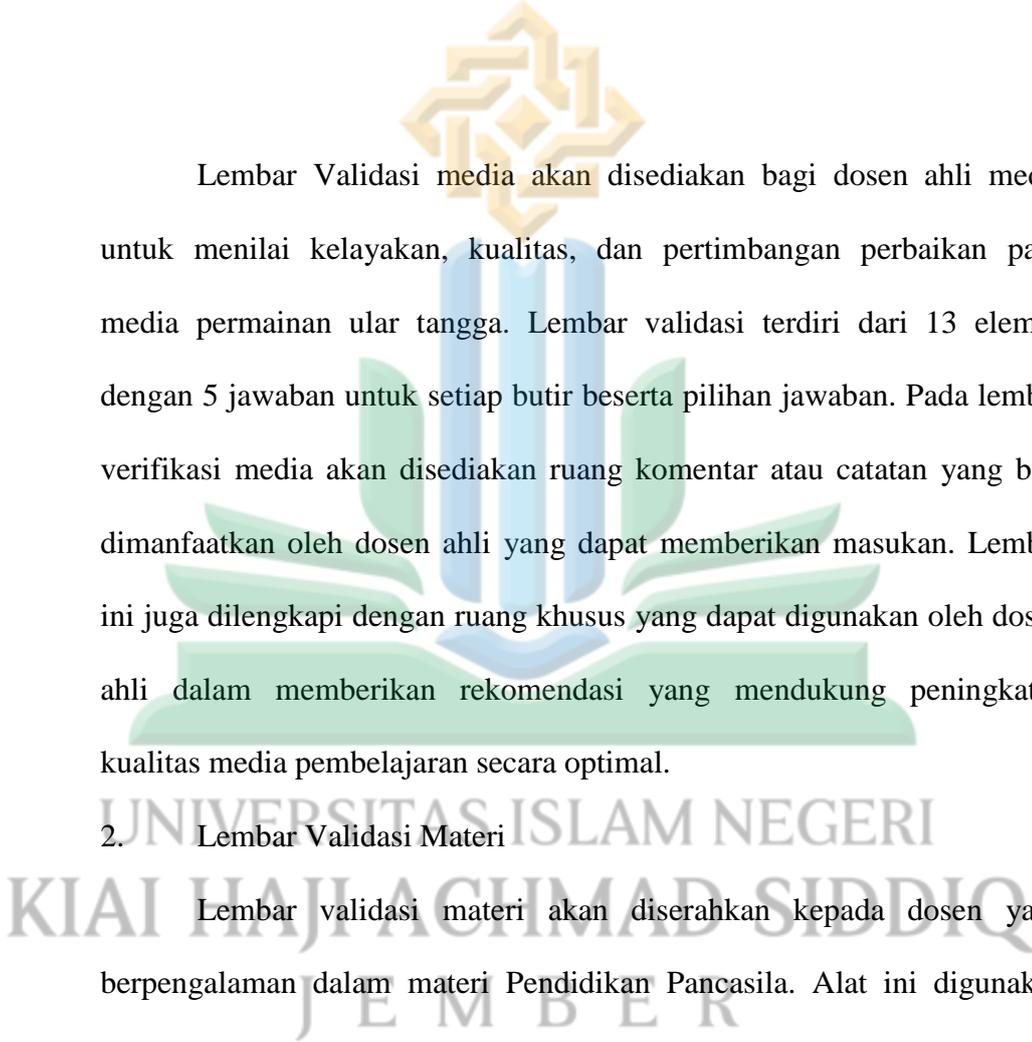
Persepsi responden diukur dengan skala Likert 5 poin, 1) Sangat Tidak Setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Netral, 4) Setuju, 5) Sangat Setuju dan jumlah item pertanyaan sejumlah 8 item.⁵¹

Lembar Evaluasi ini diberikan kepada:

1. Lembar Validasi Media

⁵⁰ Viktor Handrianus Pranatawijaya et al., "Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online," *Jurnal Sains Dan Informatika* 5, no. 2 (December 8, 2019): 128–37, <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.

⁵¹ Annisa Parasayu and Abdul Rohman, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Kualitas Hasil Audit Internal (Studi Persepsi Aparat Intern Pemerintah Kota Surakarta Dan Kabupaten Boyolali)," *Diponegoro Journal of Accounting* 3, no. 2 (2014): 165–74.



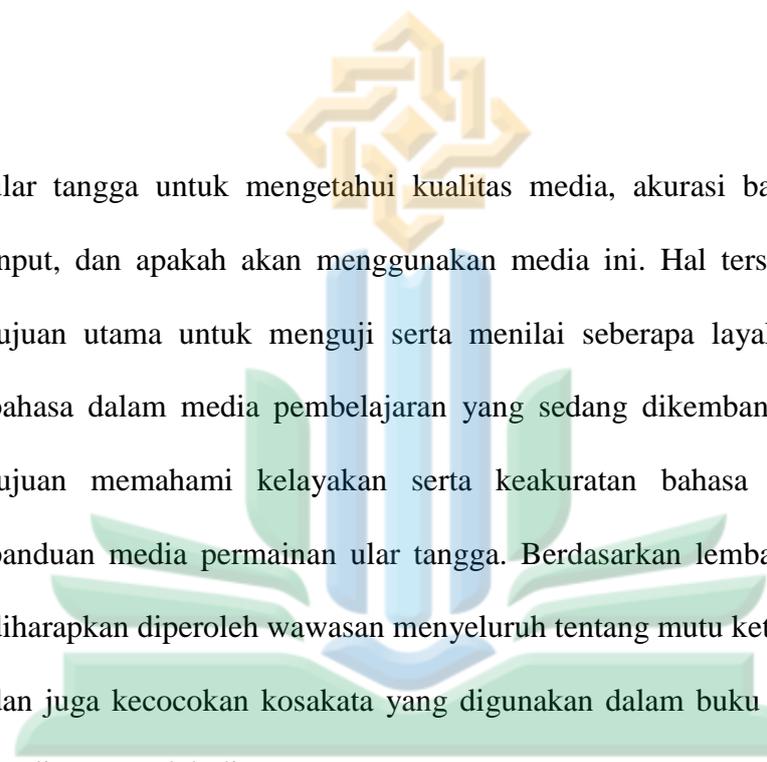
Lembar Validasi media akan disediakan bagi dosen ahli media untuk menilai kelayakan, kualitas, dan pertimbangan perbaikan pada media permainan ular tangga. Lembar validasi terdiri dari 13 elemen dengan 5 jawaban untuk setiap butir beserta pilihan jawaban. Pada lembar verifikasi media akan disediakan ruang komentar atau catatan yang bisa dimanfaatkan oleh dosen ahli yang dapat memberikan masukan. Lembar ini juga dilengkapi dengan ruang khusus yang dapat digunakan oleh dosen ahli dalam memberikan rekomendasi yang mendukung peningkatan kualitas media pembelajaran secara optimal.

2. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi akan diserahkan kepada dosen yang berpengalaman dalam materi Pendidikan Pancasila. Alat ini digunakan untuk menguji kelayakan bahan pembelajaran dari para peneliti, yaitu kelayakan materi. Alat ini juga berfungsi sebagai materi untuk bahan pertimbangan guna merevisi media permainan ular tangga dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila agar mendapatkan kualitas media, akurasi materi, input dan untuk menentukan kesesuaian. Dengan tujuan menemukan kelayakan dan keakuratan bahan. Lembar validasi berisi 9 butir dengan 5 alternatif jawaban. Lembar ini,

3. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar validasi bahasa akan disiapkan dan diserahkan kepada dosen yang mempunyai keahlian dalam bidang bahasa yang menguji kelayakan media. Peralatan ini untuk revisi permainan media permainan



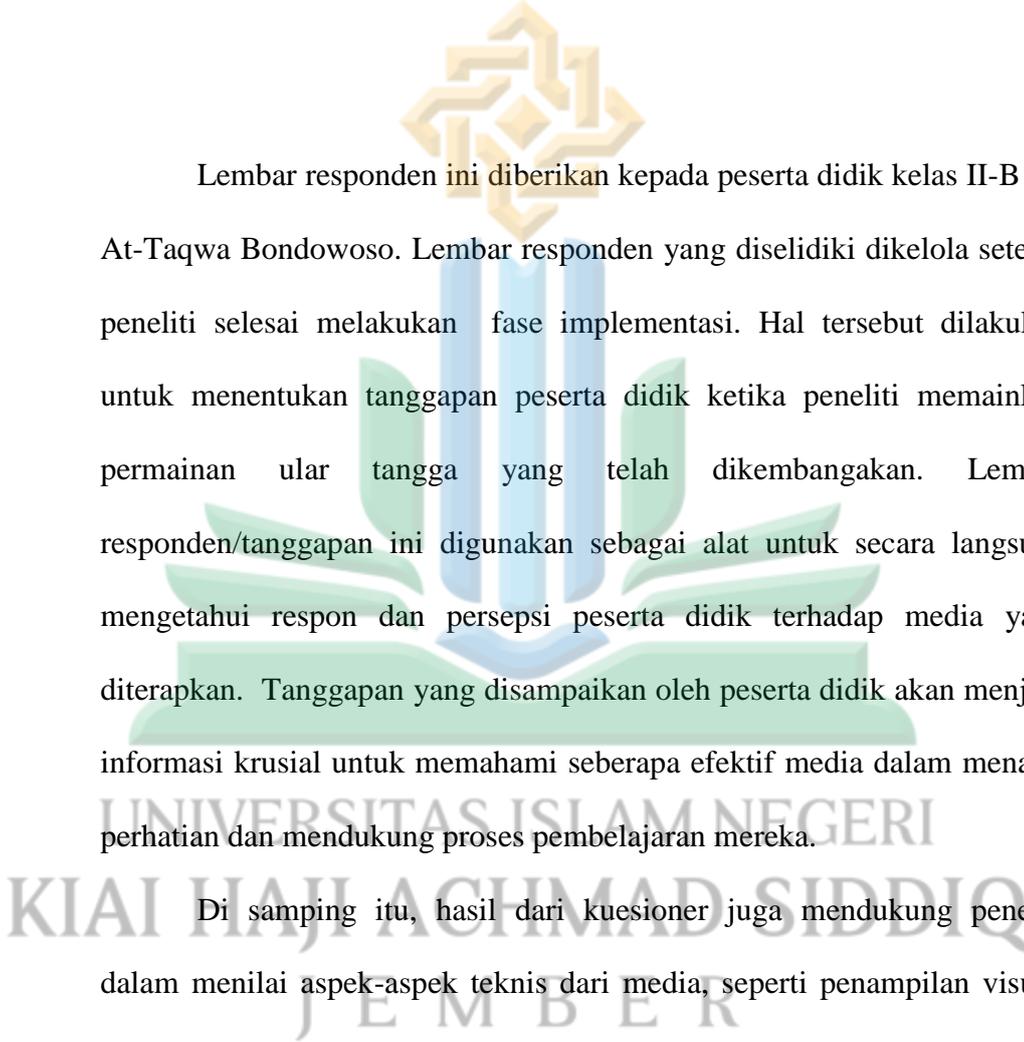
ular tangga untuk mengetahui kualitas media, akurasi bahasa, akuisisi input, dan apakah akan menggunakan media ini. Hal tersebut memiliki tujuan utama untuk menguji serta menilai seberapa layak penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dengan tujuan memahami kelayakan serta keakuratan bahasa dengan buku panduan media permainan ular tangga. Berdasarkan lembar validasi ini, diharapkan diperoleh wawasan menyeluruh tentang mutu keterbacaan teks, dan juga kecocokan kosakata yang digunakan dalam buku panduan serta media yang telah dirancang.

Lembar validasi ini memuat 10 elemen penilaian utama yang dirancang beserta 5 jawaban alternatif yang bisa dipilih oleh dosen ahli sebagai cara evaluasi terhadap butir-butir yang dinilai.

4. Lembar Validasi Ahli Pembelajaran Mapel Fikih

Lembar validasi ahli mata pelajaran fikih diserahkan kepada guru kelas II-B MI At-Taqwa Bondowoso. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh berbagai kritik dan saran yang membangun terhadap hasil pengembangan media berupa kelayakan dan kesesuaian produk yang dikembangkan. Lembar validasi dibuat sebagai alat evaluasi yang terdiri dari 10 butir dengan 5 item alternatif jawaban. Hasil dari validasi ini, diharapkan mampu menjadi acuan untuk melakukan perbaikan serta penyempurnaan media sebelum diterapkan dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar.

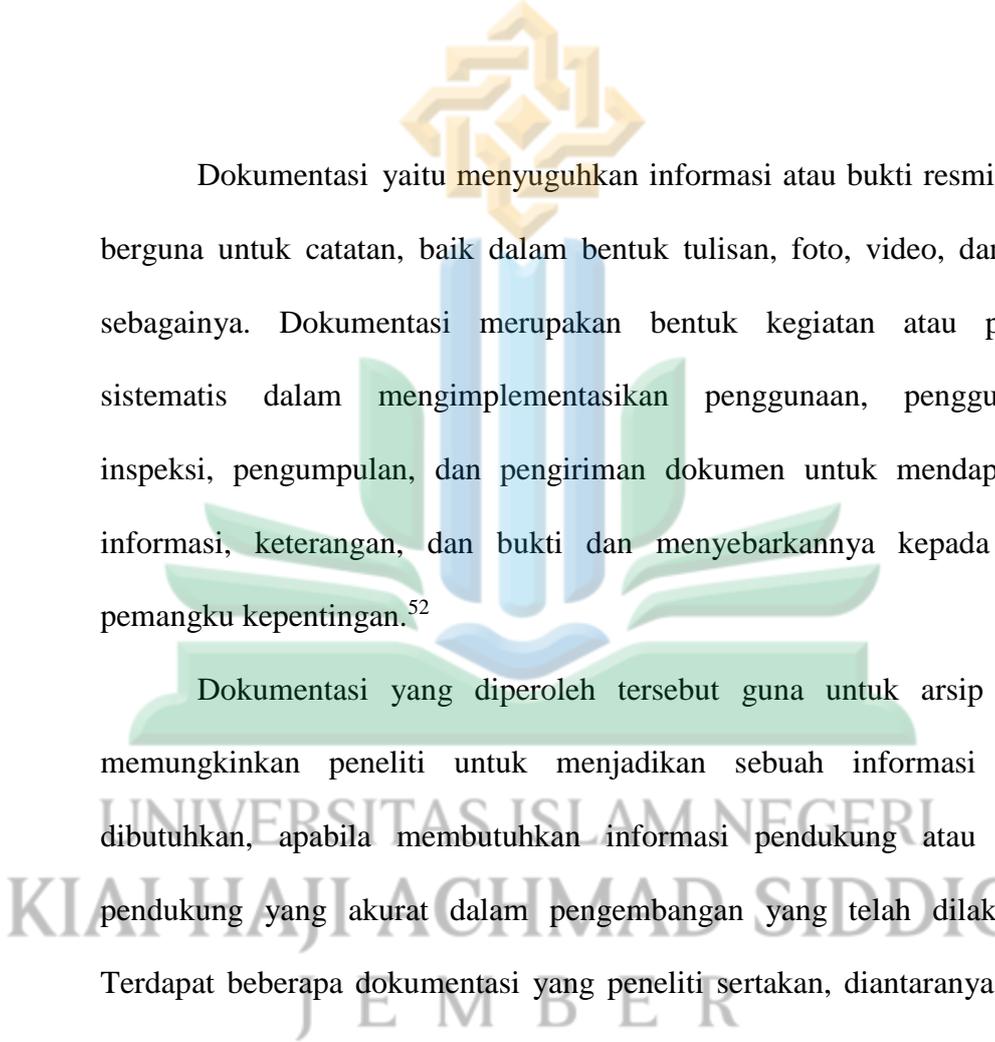
5. Lembar Responden Peserta didik



Lembar responden ini diberikan kepada peserta didik kelas II-B MI At-Taqwa Bondowoso. Lembar responden yang diselidiki dikelola setelah peneliti selesai melakukan fase implementasi. Hal tersebut dilakukan untuk menentukan tanggapan peserta didik ketika peneliti memainkan permainan ular tangga yang telah dikembangkan. Lembar responden/tanggapan ini digunakan sebagai alat untuk secara langsung mengetahui respon dan persepsi peserta didik terhadap media yang diterapkan. Tanggapan yang disampaikan oleh peserta didik akan menjadi informasi krusial untuk memahami seberapa efektif media dalam menarik perhatian dan mendukung proses pembelajaran mereka.

Di samping itu, hasil dari kuesioner juga mendukung peneliti dalam menilai aspek-aspek teknis dari media, seperti penampilan visual, kenyamanan penggunaan, serta pemahaman mengenai petunjuk permainan. Dengan kata lain, respon peserta didik tidak hanya mencerminkan kesan keseluruhan terhadap media, tetapi juga menunjukkan kelebihan dan kekurangan dari sudut pandang pengguna langsung. Data yang dikumpulkan dari peserta didik ini selanjutnya dianalisis sebagai acuan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan media, sehingga media pembelajaran yang dibuat benar-benar sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik di jenjang sekolah dasar.

4) Dokumentasi



Dokumentasi yaitu menyuguhkan informasi atau bukti resmi yang berguna untuk catatan, baik dalam bentuk tulisan, foto, video, dan lain sebagainya. Dokumentasi merupakan bentuk kegiatan atau proses sistematis dalam mengimplementasikan penggunaan, penggunaan, inspeksi, pengumpulan, dan pengiriman dokumen untuk mendapatkan informasi, keterangan, dan bukti dan menyebarkannya kepada para pemangku kepentingan.⁵²

Dokumentasi yang diperoleh tersebut guna untuk arsip yang memungkinkan peneliti untuk menjadikan sebuah informasi yang dibutuhkan, apabila membutuhkan informasi pendukung atau bukti pendukung yang akurat dalam pengembangan yang telah dilakukan. Terdapat beberapa dokumentasi yang peneliti sertakan, diantaranya hasil validasi dari para validator, penerapan media dan foto kegiatan belajar mengajar. Dokumentasi-dokumentasi tersebut disertakan untuk menjadi pendukung.

Dokumentasi yang terkumpul tidak hanya berperan sebagai bukti nyata dari pelaksanaan kegiatan penelitian, tetapi juga sebagai sumber data visual yang mendukung hasil analisis. Melalui dokumentasi yang terdiri dari foto, hasil validasi, dan catatan aktivitas pembelajaran, peneliti dapat menyajikan gambaran yang jelas tentang proses dan kondisi selama pengembangan serta pelaksanaan media. Selain itu, dokumen ini pun bermanfaat jika suatu saat dibutuhkan dalam proses verifikasi, penerbitan

⁵² Hajar Hasan, "Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri," *JURASIK (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)* 2, no. 1 (June 28, 2022): 23–30.

hasil penelitian, atau sebagai bahan refleksi serta evaluasi selanjutnya. Dengan adanya dokumentasi yang terstruktur dan sistematis, keaslian serta akuntabilitas proses penelitian dapat lebih terjamin.

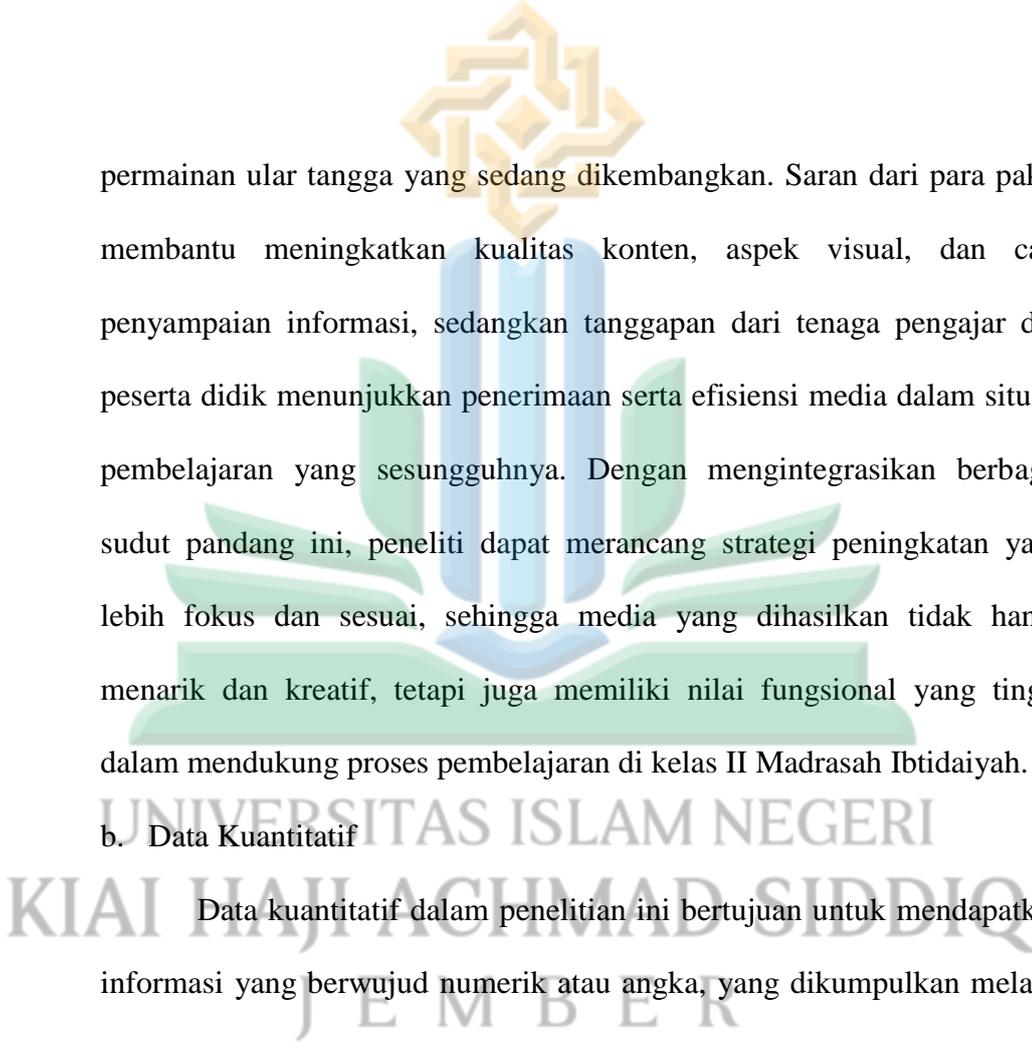
4. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian pengembangan media permainan ular tangga dilakukan dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Berikut adalah penjelasan mengenai teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif :

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang didapatkan dalam bentuk saran dan kritik yang diberikan oleh pengamatan, wawancara, komentar, ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan peserta didik. Data ini tidak hanya menunjukkan pandangan dan pengalaman pengguna mengenai media pembelajaran yang diciptakan, tetapi juga mencerminkan hal-hal yang perlu diperbaiki, ditingkatkan, atau dipertahankan. Pendekatan kualitatif ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menggali lebih jauh tentang kelebihan dan kekurangan media dari perspektif yang lebih subjektif tetapi penuh makna. Selanjutnya, data kualitatif yang telah dikumpulkan dianalisis secara deskriptif, yaitu dengan mengelompokkan temuan menurut tema atau kategori tertentu, menafsirkan makna dari setiap masukan, dan menarik kesimpulan dari pola-pola informasi yang ada. Selanjutnya, menganalisis secara deskriptif.

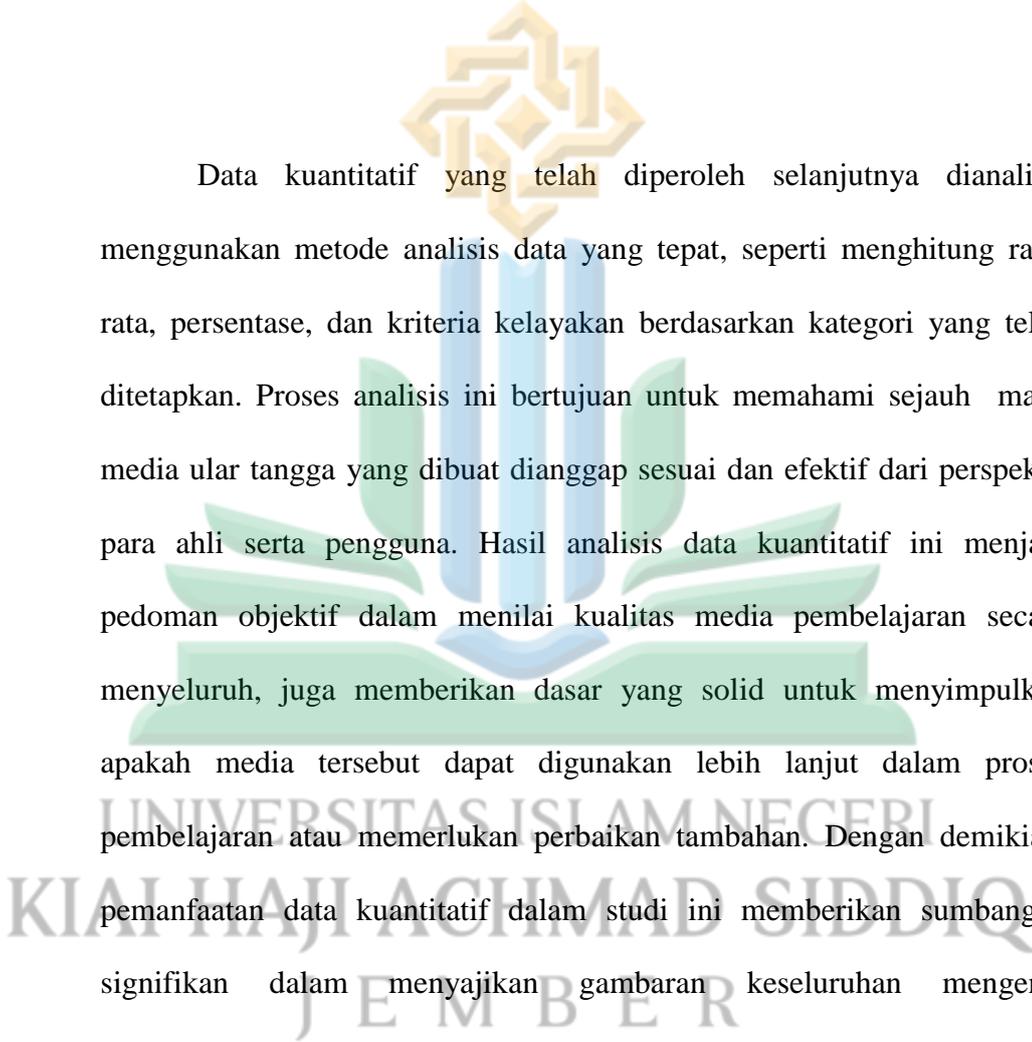
Hasil dari analisis data kualitatif ini berfungsi sebagai acuan atau referensi yang krusial dalam proses perbaikan dan penyempurnaan media



permainan ular tangga yang sedang dikembangkan. Saran dari para pakar membantu meningkatkan kualitas konten, aspek visual, dan cara penyampaian informasi, sedangkan tanggapan dari tenaga pengajar dan peserta didik menunjukkan penerimaan serta efisiensi media dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Dengan mengintegrasikan berbagai sudut pandang ini, peneliti dapat merancang strategi peningkatan yang lebih fokus dan sesuai, sehingga media yang dihasilkan tidak hanya menarik dan kreatif, tetapi juga memiliki nilai fungsional yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran di kelas II Madrasah Ibtidaiyah.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang berwujud numerik atau angka, yang dikumpulkan melalui instrumen berupa angket atau kuesioner yang disebarakan kepada berbagai pihak yang berfungsi sebagai responden, yaitu para ahli materi, media, pembelajaran, serta pengguna akhir dari media, yakni peserta didik kelas II-B MI At-Taqwa Bondowoso. Semua responden diminta untuk menilai berbagai aspek dari media ular tangga yang telah dikembangkan, seperti kesesuaian konten, tampilan visual, kemudahan penggunaan, efektivitas dalam menyampaikan materi, serta pencapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi tersebut memanfaatkan skala tertentu (contohnya skala Likert), sehingga memungkinkan peneliti mengonversi tanggapan kualitatif menjadi data kuantitatif yang bisa dianalisis secara statistic.



Data kuantitatif yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan metode analisis data yang tepat, seperti menghitung rata-rata, persentase, dan kriteria kelayakan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan. Proses analisis ini bertujuan untuk memahami sejauh mana media ular tangga yang dibuat dianggap sesuai dan efektif dari perspektif para ahli serta pengguna. Hasil analisis data kuantitatif ini menjadi pedoman objektif dalam menilai kualitas media pembelajaran secara menyeluruh, juga memberikan dasar yang solid untuk menyimpulkan apakah media tersebut dapat digunakan lebih lanjut dalam proses pembelajaran atau memerlukan perbaikan tambahan. Dengan demikian, pemanfaatan data kuantitatif dalam studi ini memberikan sumbangan signifikan dalam menyajikan gambaran keseluruhan mengenai keberhasilan pengembangan media.

1) Analisis Angket Validasi Para Ahli

Analisis data hasil validasi adalah pengalihan dari hasil nilai validasi yang diperoleh oleh validator. Analisis data dari hasil validasi digunakan untuk menilai sejauh mana produk media konduktor ular yang dikembangkan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh evaluator berdasarkan evaluasi validator. Untuk menilai variabel persepsi kegunaan digunakan skala likert 5 point (*5-point likert scale*) yang dimulai dari poin

1 sangat tidak setuju (STS), poin 2 tidak setuju (TS), poin 3 netral(N), poin 4 setuju (S), poin 5 sangat setuju (SS).⁵³

Tabel 3.1
Penskoran Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju/selalu/sangat positif
4	Setuju/sering/positif
3	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral
2	Tidak setuju/hamper tidak pernah/negatif
1	Sangat tidak setuju/tidak pernah

Agar lebih sederhana, prosedur pengukuran validasi data bisa menggunakan persentase (%). Berikut adalah rumus pengolahan data, kriteria tingkat kevalidan suatu produk yang diterapkan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Presentase skor

Σx = Jumlah nilai atau skor

$\Sigma x i$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

100% = Presentase⁵⁴

⁵³ Risal C. Y. Laihad, "Pengaruh Perilaku Wajib Pajak Terhadap Penggunaan E-Filing Wajib Pajak Di Kota Manado," *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi* 1, no. 3 (June 24, 2013), <https://doi.org/10.35794/emba.1.3.2013.1938>.

⁵⁴ Euis Eti Rohaeti, Martin Bernard, and Chandra Novtiar, "Pengembangan Media Visual Basic Application Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP Dengan Pendekatan Open-Ended," *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 3, no. 2 (July 16, 2019): 95–107, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

Sebagaimana perhitungan dari rumus di atas, dapat ditentukan hasil kevalidan media pembelajaran ular tangga dengan ketentuan berikut:

Tabel 3.2
Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

Skor	Keterangan
81%-100%	Sangat Valid (Sangat layak/tak perlu revisi)
61%-80%	Valid (Layak/tak perlu revisi)
41%-60%	Cukup Valid (Cukup layak/revisi sebagian)
21%-40%	Kurang Valid (Kurang layak/revisi sebagian)
0%-20%	Tidak Valid (Tidak layak/revisi total)

Jika penilaian pertanyaan memenuhi salah satu kriteria yaitu tingkat kevalidan antara 81% hingga 100%, maka media tersebut termasuk dalam kategori layak. Sementara produk yang telah divalidasi tetapi belum memperoleh skor tertinggi perlu ditinjau ulang agar produk tersebut benar-benar bisa berkategori valid.

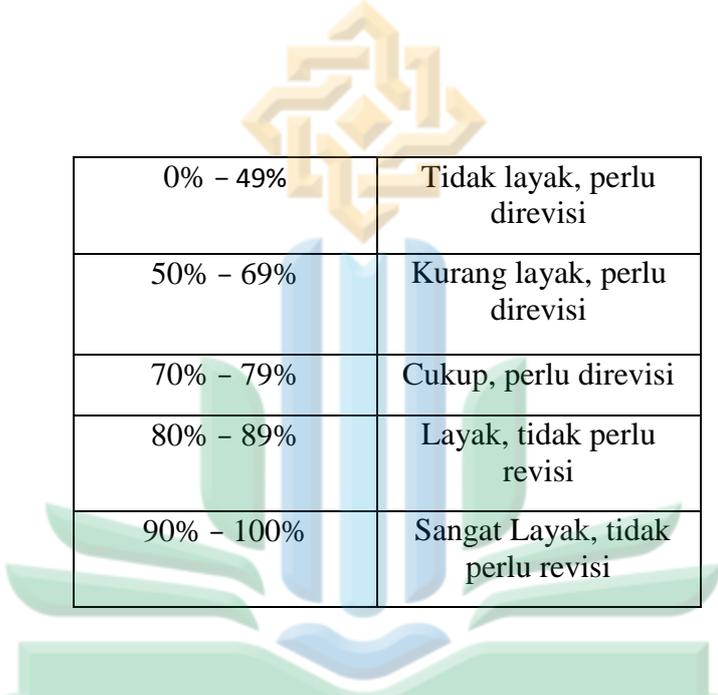
2) Analisis Data Kuesioner Soal Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik dianalisis karena akan digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, besarnya capaian sebelum dan sesudah pembelajaran, yang dihitung dengan rumus gain ternormalisasi.⁵⁵ Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis hasil data nilai peserta didik yang diambil melalui kuesioner soal peserta didik dengan menggunakan ujian pre-test dan post-test.

Tabel 3.3
Presentase Nilai Peserta Didik

Persentase Nilai	Pencapaian
-------------------------	-------------------

⁵⁵ Zainal Azis, Suvriadi Panggabean, and Hari Sumardi, "Efektivitas Realistic Mathematics Education Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik SMP Negeri 1 Pahae Jae," *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]* 2, no. 1 (February 28, 2021): 19–24.



0% - 49%	Tidak layak, perlu direvisi
50% - 69%	Kurang layak, perlu direvisi
70% - 79%	Cukup, perlu direvisi
80% - 89%	Layak, tidak perlu revisi
90% - 100%	Sangat Layak, tidak perlu revisi

Dapat dikatakan layak media pembelajaran berupa permainan ular tangga apabila nilai hasil post test dari jawaban soal kuesioner peserta didik lebih besar dari hasil pre test yaitu sebesar 49% peserta didik nilainya masih di bawah KKTP.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Sejarah Media yang Dikembangkan

Media pembelajaran memang menjadi kebutuhan penting ketika kita akan memulai memberikan materi pelajaran kepada peserta didik, media juga menjadi salah satu alat penopang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu media juga memiliki fungsi memperjelas inti dari materi pelajaran yang disampaikan, yang menjadikan tujuan pembelajaran menjadi bisa tercapai dengan baik. Menentukan media juga berpengaruh dalam menentukan hasil pembelajaran dapat menjadikan peserta didik lebih paham materi atau tidak.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di Madrasah ibtidaiyah At-Taqwa bondowoso diketahui penggunaan media pembelajaran juga sudah mulai diterapkan oleh beberapa guru terlebih guru muda yang lebih berpengalaman dalam membuat media, akan tetapi para tenaga pendidik disana masih cenderung menggunakan media audiovisual seperti LCD proyektor dibanding dengan menggunakan media yang lain dengan alasan media audiovisual lebih mudah untuk dioperasikan, hal ini yang membuat para peserta didik lebih mudah bosan dan merasa jenuh dengan pembelajaran dikelas sehingga kehilangan semangat untuk mengikuti kelas. Dalam upaya mengembalikan semangat dan antusias peserta didik untuk mengikuti pelajaran dikelas peneliti membuat dan

mengembangkan media berupa ular tangga. Media ular tangga ini digunakan pada kelas II Madrasah Ibtidaiyah Jember.⁵⁶

A. Profil MI At- Taqwa Bondowoso

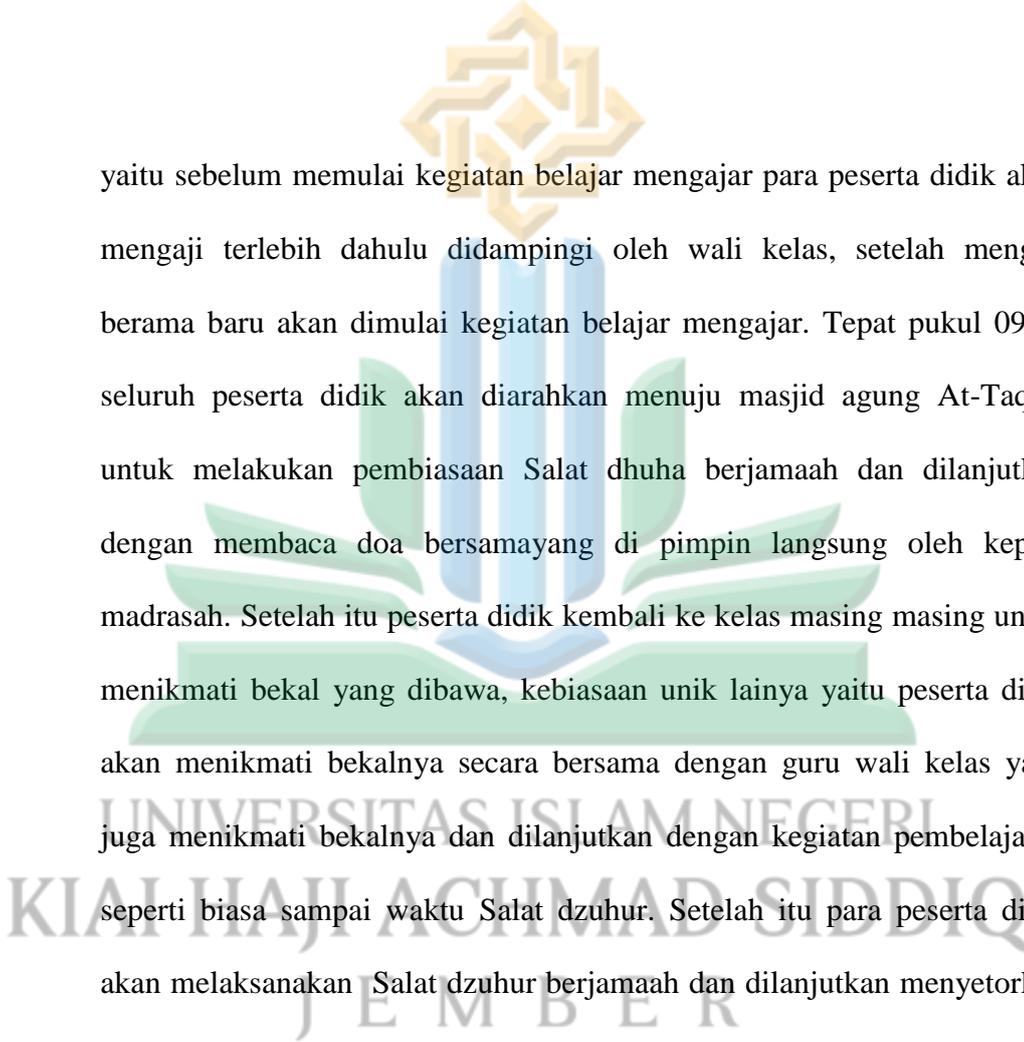
1. Profil Sekolah

Merupakan lembaga yang dinaungi oleh yayasan At- Taqwa yang beralamat di Jl. HOS Cokroamito, Kademangan, Bondowoso, Kota Kulon, Kec. Bondowoso, Kab. Bondosowoso Prov. Jawa Timur. Lembaga Madrasah Ibtidaiyah ini memiliki lokasi yang sangat strategis karena terletak ditengah tengah kota dan berdekatan dengan alun alun kota Bondowoso.

Dengan terus menjunjung moto “Mulia Dunia Mulia Akhirat” menjadikan Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa sebagai lembaga yang memiliki kultur pesantren didalamnya sehingga mampu mencetak generasi yang memiliki karakter religius dan sosial yang tinggi, sesuai dengan visinya yaitu “Terwujudnya Generasi Yang Mantap Akidahnya, Khususy Ibadahnya, Cerdas Fikiranya, Dan Terpuji Akhlaknya” dan dengan menorehkan banyak prestasi dalam bidang keagamaan dan juga keilmuan Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa sukses menarik perhatian para orang tua yang mengharapkan anaknya menjadi pribadi yang lebih baik.

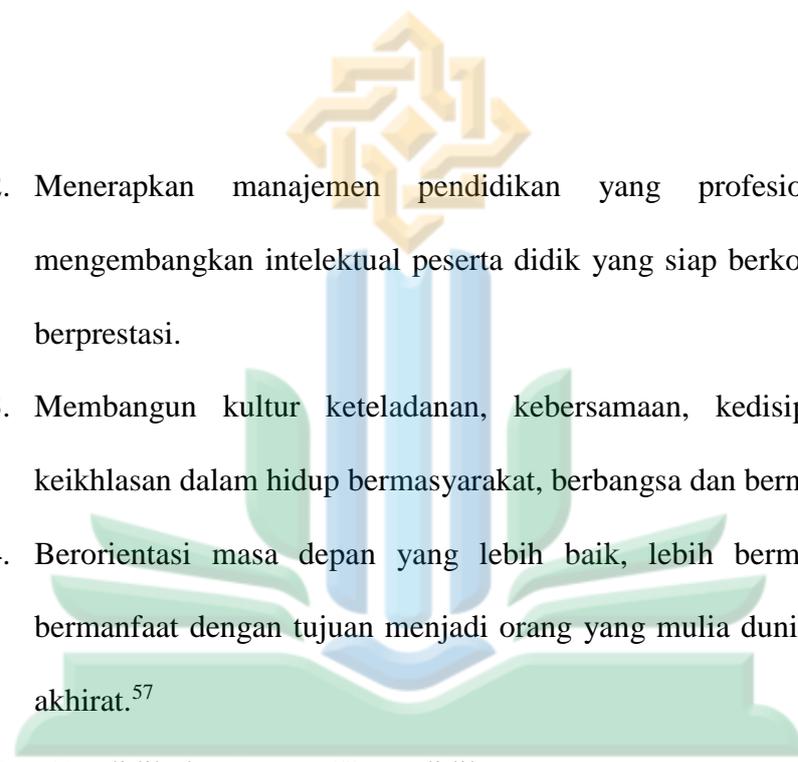
Kegiatan belajar mengajar di MI At-Taqwa Bondowoso dimulai pada pukul 06:30 – 13:05 WIB. MI At-Taqwa memiliki kegiatan pembiasaan pembiasaan yang membedakan dengan madrasah yang lain

⁵⁶ “Observasi Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso, 10 Oktober 2024.”



yaitu sebelum memulai kegiatan belajar mengajar para peserta didik akan mengaji terlebih dahulu didampingi oleh wali kelas, setelah mengaji berama baru akan dimulai kegiatan belajar mengajar. Tepat pukul 09:00 seluruh peserta didik akan diarahkan menuju masjid agung At-Taqwa untuk melakukan pembiasaan Salat dhuha berjamaah dan dilanjutkan dengan membaca doa bersamayang di pimpin langsung oleh kepala madrasah. Setelah itu peserta didik kembali ke kelas masing masing untuk menikmati bekal yang dibawa, kebiasaan unik lainnya yaitu peserta didik akan menikmati bekalnya secara bersama dengan guru wali kelas yang juga menikmati bekalnya dan dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran seperti biasa sampai waktu Salat dzuhur. Setelah itu para peserta didik akan melaksanakan Salat dzuhur berjamaah dan dilanjutkan menyetorkan hafalan surah pendek dengan wali kelas masing untuk kelas rendah dan menyetorkan hafalan juz 30 untuk peserta didik kelas tinggi. Dengan tambahan beberapa program rutin seperti beberapa rangkaian kegiatan yang bertujuan meningkatkan spiritualitas siswa, guru, serta wali siswa yaitu pengajian, Salat Hajat dan Istigosah bersama yang dilaksanakan sebulan sekali setiap malam sabtu. Hal ini selaras dengan misi MI At-Taqwa yaitu:

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berorientasi pada terbentuknya peserta didik yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia atas dasar nilai-nilai Islam ala Ahlus Sunnah Wal Jama'ah an Nahdliyah

- 
2. Menerapkan manajemen pendidikan yang profesional untuk mengembangkan intelektual peserta didik yang siap berkompetisi dan berprestasi.
 3. Membangun kultur keteladanan, kebersamaan, kedisiplinan, dan keikhlasan dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
 4. Berorientasi masa depan yang lebih baik, lebih bermakna, lebih bermanfaat dengan tujuan menjadi orang yang mulia dunia dan mulia akhirat.⁵⁷

2. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Jumlah pendidik dan tenaga pendidik di MI At-Taqwa Bondowoso yakni berjumlah 89 dengan rincian 85 pendidik/guru, 43 guru laki laki dan 42 guru perempuan, dan juga terdapat 4 tenaga pendidik dan 1 pegawai negeri sipil.

Fokus pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas II-B. Data- data yang telah dikumpulkan melalui penelitian ini sehingga diperoleh beberapa pernyataan dari Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso. Adapun biodata guru kelas II-B Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso yaitu nama lengkap guru kelas II-B adalah Ulfa Nur Jannah yang beralamat di Jalan Letnan Rantam Rt 35, Rw 07 Badean Bondowoso. Tahun masuk mengajar di MI At-Taqwa Bondowoso yaitu tahun 2021 yang berstatus pegawai dan sebagai guru tetap dari yayasan dan harus pernah mengikuti pelatihan workshop implementasi IKM.

⁵⁷ Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso, "Profil Madrasah Ibtidaiyah Aa-Taqwa Bondowoso," November 11, 2024.

3. Peserta Didik

Adapun jumlah siswa di MI At-Taqwa Bondowoso pada tahun pelajaran 2023/2024 yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1
Jumlah siswa MI At-Taqwa Bondowoso

No	Kelas	Laki laki	Perempuan	Jumlah
1	I	202	190	392
2	II	175	154	329
3	III	182	156	338
4	IV	159	166	325
5	V	164	170	334
6	VI	145	150	295
Jumlah		1027	986	2013

Jumlah siswa MI At-Taqwa Bondowoso secara keseluruhan yakni 2013 siswa yang terdiri dari 1027 siswa laki-laki dan 986 siswa perempuan. Dalam penelitian ini hanya berfokus pada kelas II-B yang berjumlah 38 siswa, terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan

4. Sarana Prasarana

Sarana dan prasana juga berpengaruh dalam proses pembelajaran sehingga apabila sarana dan prasarana memiliki ketersediaan yang memadai akan sangat membantu menunjang kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Setelah melakukan riset sarana dan prasarana pembelajaran yang terdapat di MI At-Taqwa cukup memadai untuk menunjang pembelajaran.



B. Penyajian Data Uji Coba

Tahapan yang dilakukan selanjutnya adalah penyajian data uji coba, untuk melakukan tahapan ini peneliti harus meminta bantuan kepada para validator ahli untuk mengujia produk yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Penyajian data uji coba dilakukan oleh para ahli seperti ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, dan juga seluruh peserta didik kelas II-B Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bobdowoso. Penelitian yang digunakan dalam hal ini yaitu penelitian berjenis RND (Research And Development) yakni dengan mengembangkan sebuah produk media ular tangga raksasa yang akan digunakan untuk mata pelajaran fikih materi Salat. Dalam penelitian jenis RND banyak sekali model model yang dapat digunakan, tetapi dalam hal ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup 5 tahapan didalamnya yakni. Analysis (Analisis), Design (Desain/Rancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Produk yang dikembangkan berupa media ular tangga harus melalui 5 tahapan tersebut.

1. Hasil Tahapan Analisis (*Analyze*)

Analisis merupakan tahapan pertama dalam penelitian RND model ADDIE, tahapan ini dilakukan untuk mencari dan menganalisis masalah yang sedang terjadi lokasi penelitian dengan kegiatan observasi terhadap lembaga yang dituju yakni Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso, terlebih untuk kelas II-B yang menjadi objek dalam penelitian ini. Ada

beberapa analisis yang perlu dilakukan seperti analisis kebutuhan, analisis kinerja, dan juga analisis tujuan yang diuraikan dibawah ini:

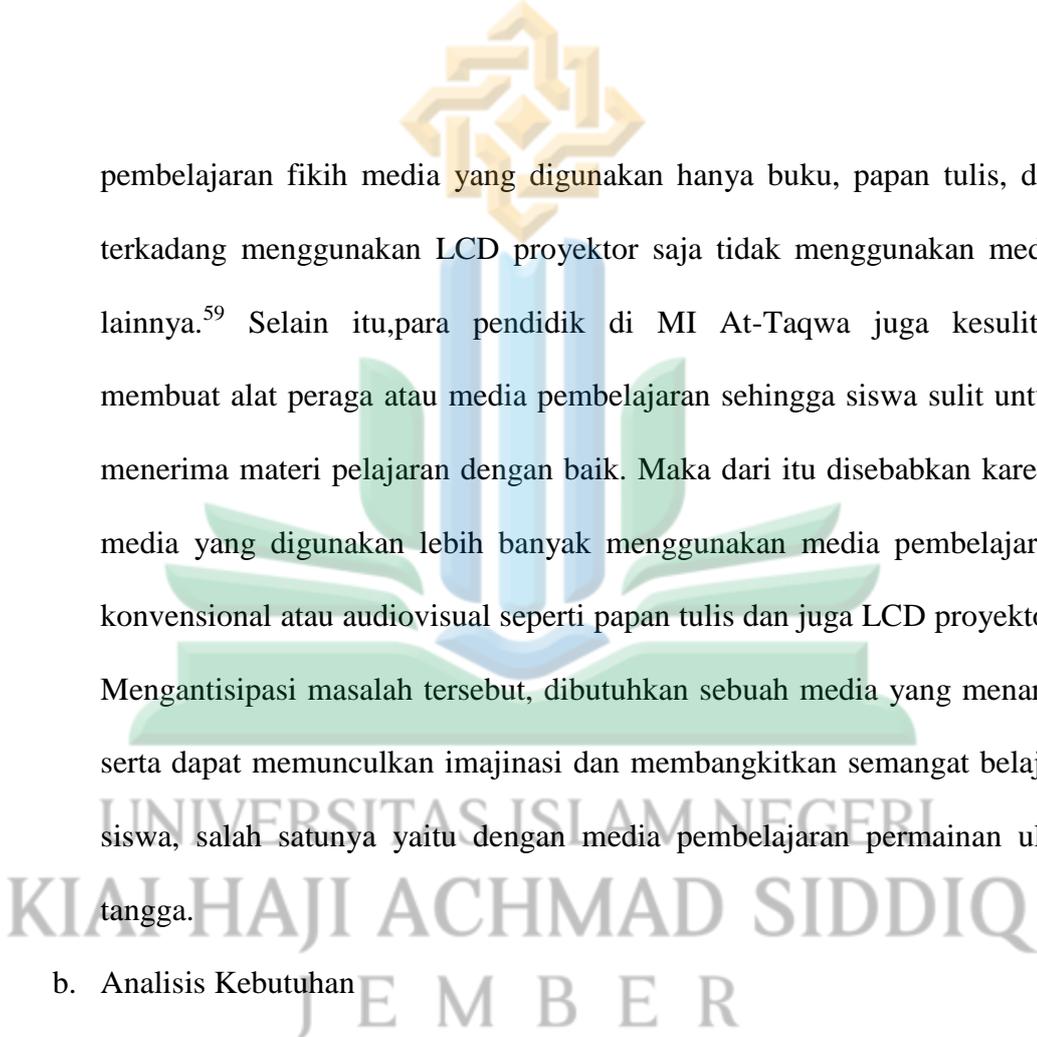
a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui setiap permasalahan pembelajaran yang ada di MI At-Taqwa Bondowoso terkhusus pada kelas II-B. Untuk mengetahui permasalahan yang terjaid di kelas II-B peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas II-B MI At-Taqwa Bondowoso untuk menggali dan memperoleh sumber masalah yang dialami oleh guru wali kelas saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan juga tentunya permasalahan permasalahan yang dialami oleh para peserta didik saat menerima materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2024 di MI At-Taqwa Bondowoso, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya pendidik jarang menggunakan media pembelajaran, lebih cenderung sering menggunakan media audiovisual seerti LCD proyektor dalam menyampaikan materi oleh guru, begitupun dalam mata pelajaran fikih pendidik juga mengalami kesusahan yang disebabkan oleh kurangnya pendidik dalam memanfaatkan media dan juga keterbatasan kemampuan pendidik dalam membuat media pembelajaran.⁵⁸

Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan narasumber yakni Mohammad Natsir dan Ulfa Nur Jannah selaku guru mata pelajaran fikih dan guru kelas II-B mereka menjelaskan bahwa pada saat kegiatan

⁵⁸ "Observasi Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso, 10 Oktober 2024."



pembelajaran fikih media yang digunakan hanya buku, papan tulis, dan terkadang menggunakan LCD proyektor saja tidak menggunakan media lainnya.⁵⁹ Selain itu, para pendidik di MI At-Taqwa juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga siswa sulit untuk menerima materi pelajaran dengan baik. Maka dari itu disebabkan karena media yang digunakan lebih banyak menggunakan media pembelajaran konvensional atau audiovisual seperti papan tulis dan juga LCD proyektor. Mengantisipasi masalah tersebut, dibutuhkan sebuah media yang menarik serta dapat memunculkan imajinasi dan membangkitkan semangat belajar siswa, salah satunya yaitu dengan media pembelajaran permainan ular tangga.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui media seperti apa saja yang telah digunakan oleh guru mata pelajaran fikih di MI At-taqwa Bondowoso dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta bagaimana kreasi dan inovasi media pembelajaran yang telah digunakan. Analisis kebutuhan juga bertujuan melihat bagaimana peserta didik berkembang setelah menerima materi pembelajaran yang telah disampaikan, dan juga analisis kebutuhan yang dilakukan bertujuan dalam memecahkan permasalahan dan menemukan solusi terhadap masalah yang sedang dihadapi selama proses kegiatan belajar dan mengajar. Dengan hasil

⁵⁹ Mohammad Natsir dan Ulfa Nur Jannah, diwawancarai oleh peneliti, 06 November 2024.

permasalahan yang ditemukan, peneliti menentukan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan sekolah dan siswa.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran fikih dan guru kelas II-B dapat ditarik kesimpulan yakni kurangnya semangat peserta didik untuk menerima mata pelajaran fikih khususnya pada materi Salat yang menyebabkan kebosanan serta kurang ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran disebabkan oleh pendidik yang kurang bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran dan juga pendidik hanya menggunakan media yang sama dalam setiap pembelajaran yaitu menggunakan metode ceramah yang membuat pembelajaran terkesan sangat membosankan dan sangat tidak menarik untuk mengikuti pembelajaran.⁶⁰ Untuk itu peneliti mendesain dan membuat media permainan ular tangga ini dengan berharap agar siswa menjadi lebih senang dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar terlebih pada materi Salat serta dan juga pada kegiatan pembelajaran lainnya karena dengan adanya media permainan ular tangga yang peneliti buat diharapkan membantu kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih aktif dan bervariasi.

c. Analisis Tujuan

Analisis tujuan dilakukan agar dapat mengetahui bahwa Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso telah menggunakan kurikulum merdeka.

⁶⁰ Mohammad Natsir dan Ulfa Nur Jannah, diwawancarai oleh peneliti, 06 November 2024.

Berikut Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada mata pelajaran fikih materi Salat.

1) Capaian Pembelajaran

Tabel 4.2
Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Salat	Peserta didik mampu mengenal dan menerapkan tata cara bersuci, Salat fardu, adzan, ikamah, zikir dan berdoa setelah Salat

2) Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik dapat menunjukkan sikap disiplin sebagai implementasi dari pemahaman tata cara Salat dan bacaannya dengan tepat.
2. Melalui model pembelajaran modelling the way dan metode ceramah serta tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan ketentuan azan, ikamah, dan Salat fardu dengan benar.
3. menggunakan model pembelajaran metode tanya jawab serta demonstrasi, peserta didik dapat mempraktikkan azan, ikamah, dan Salat fardu dengan baik dan benar.

2. Hasil Tahapan Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini bertujuan untuk merumuskan dan menyusun materi pembelajaran sekaligus sebagai rancangan awal peneliti untuk membuat media pembelajaran permainan ular tangga. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut.

a. Merumuskan materi

Sebelum menentukan dan memutuskan untuk membuat media pembelajaran melalui permaiana ular tangga, peneliti harus terlebih dahulu mengkaji materi yang akan disampaikan. Peneliti harus menganalisis terlebih dahulu materi pembelajaran bertujuan untuk agar media yang dikembangkan bisa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mata pelajaran fikih yang dipilih berfokus pada materi shalat di bab 3 dan 4 dengan tema ketentuan Salat fardlu dan shalat berjamaah.

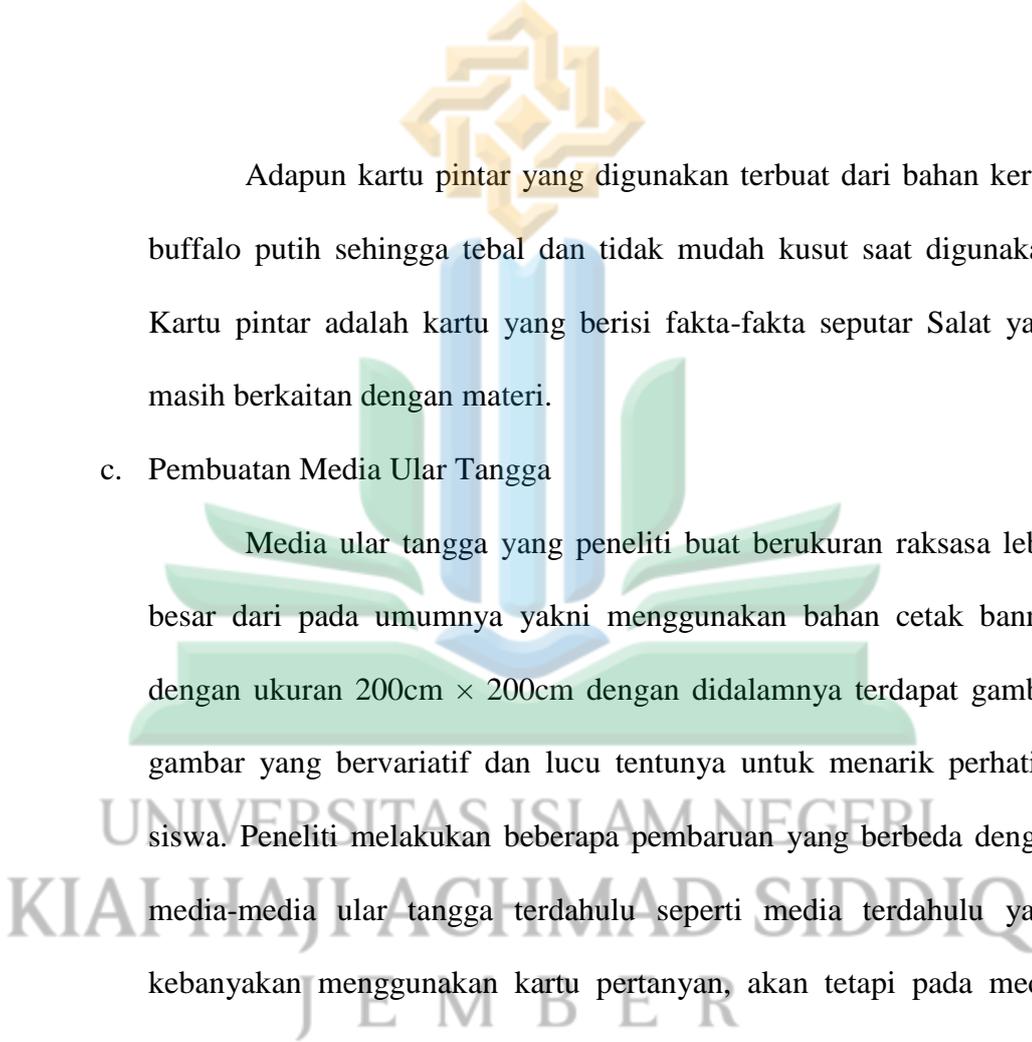
Peneliti juga harus membuat modul ajar yang sesuai dan benar untuk digunakan mengujicobakan produk media pada pembelajaran Fikih di kelas IV-A MI At-Taqwa Bondowoso, dengan dengan membuat modul ajar, diharapkan membuat proses kegiatan belajar dan mengajar menjadi lebih terstruktur sehingga membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif.

b. Menentukan Isi Kartu Pintar

Sebelum membuat media pembelajaran ular tangga terlebih dahulu peneliti membuat kartu pintar. Kartu pintar ini dibuat dengan menyesuaikan materi pelajaran fikih bab Salat.



Gambar 4.1
Kartu Pintar



Adapun kartu pintar yang digunakan terbuat dari bahan kertas buffalo putih sehingga tebal dan tidak mudah kusut saat digunakan. Kartu pintar adalah kartu yang berisi fakta-fakta seputar Salat yang masih berkaitan dengan materi.

c. Pembuatan Media Ular Tangga

Media ular tangga yang peneliti buat berukuran raksasa lebih besar dari pada umumnya yakni menggunakan bahan cetak banner dengan ukuran 200cm × 200cm dengan didalamnya terdapat gambar gambar yang bervariasi dan lucu tentunya untuk menarik perhatian siswa. Peneliti melakukan beberapa pembaruan yang berbeda dengan media-media ular tangga terdahulu seperti media terdahulu yang kebanyakan menggunakan kartu pertanyaan, akan tetapi pada media yang peneliti buat pertanyaan sudah terdapat didalam kotak ular tangga. Peneliti juga tidak hanya menggunakan media ular tangga saja sebagai media, tetapi juga terdapat media lainnya yakni Pohon NANAS MANIS (Nama Nama Salat Fardlu Dalam Islam) sebagai pembeda dan kebaruan dari media ular tangga yang sudah dikembangkan terdahulu.

Adapun tahapan pembuatan media ular tangga berukuran raksasa ini diawali dengan mencetak banner yang sudah di desain dengan semenarik mungkin. Ada beberapa hal yang perlu dalam membuat media pembelajaran ular tangga sehingga dapat berfungsi dengan baik yaitu, sebagai berikut:

- 1) Memiliki tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan media ular tangga raksasa.
 - 2) penyampaian materi yang perlu diperjelas sehingga para peserta didik mampu untuk menguasai materi pembelajaran.
 - 3) dan juga melakukan latihan latihan dengan membarikan soal soal.
- d. Pembuatan Rancangan Buku Panduan Media Ular Tangga

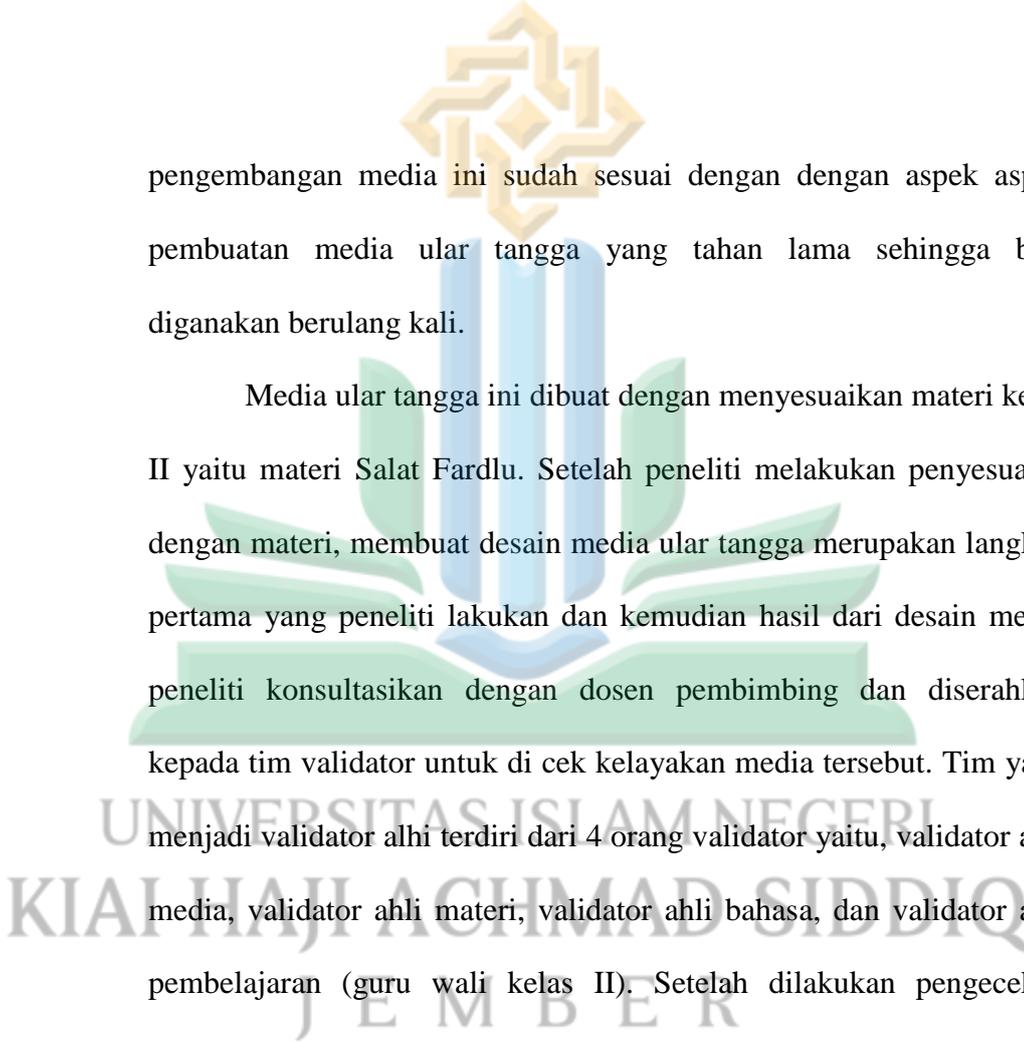
Setiap produk pasti memiliki buku petunjuk atau buku panduan cara penggunaan untuk produk tersebut. begitupun juga sama dengan media yang peneliti kembangkan yaitu media ular tangga juga harus memiliki petunjuk cara memainkan media tersebut pada saat proses kegiatan belajar mengajar. Dalam buku panduan tersebut, memuat Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), materi mata pelajaran fikih bab Salat, prosedur pembuatan, prosedur penggunaan, dan juga kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga.

3. Hasil Tahapan Pengembangan (*Development*)

Hasil dari pengembangan media ular tangga raksasa yang peneliti buat yaitu, sebagai berikut:

a. Bentuk Produk

Pembelajaran menggunakan media permainan media ular tangga bisa dikembangkan oleh tenaga pendidik siapapun. Pembuatan media ular tangga yang peneliti kembangkan terbuat dari bahan yang tahan lama dan mudah untuk di temui. Alat dan bahan dalam

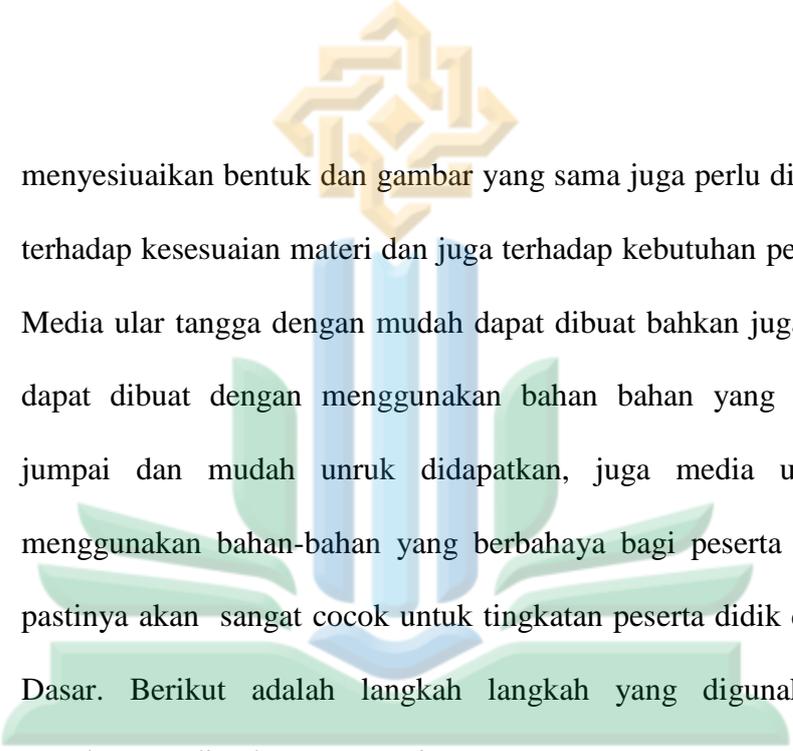


pengembangan media ini sudah sesuai dengan dengan aspek aspek pembuatan media ular tangga yang tahan lama sehingga bisa digunakan berulang kali.

Media ular tangga ini dibuat dengan menyesuaikan materi kelas II yaitu materi Salat Fardlu. Setelah peneliti melakukan penyesuaian dengan materi, membuat desain media ular tangga merupakan langkah pertama yang peneliti lakukan dan kemudian hasil dari desain media peneliti konsultasikan dengan dosen pembimbing dan diserahkan kepada tim validator untuk di cek kelayakan media tersebut. Tim yang menjadi validator ahli terdiri dari 4 orang validator yaitu, validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli pembelajaran (guru wali kelas II). Setelah dilakukan pengecekan kelayakan dari para validator dan juga telah mendapatkan hasil kemudian peneliti merevisi apa yang telah menjadi koreksi catatan dari para validator ahli, dan setelah tahapan tersebut media akan divalidasi dan dikatakan siap untuk diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran fikih bab Salat di kelas II-B di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso.

b. Komponen-Komponen Media Permainan Ular Tangga

Media ular tangga merupakan media permainan yang bisa dibuat atau diproduksi oleh siapapun di karenakan media ini adalah media yang berasal dari permainan tradisional yang sudah diketahui oleh hampir seluruh masyarakat. Membuat media ular tangga selain



menyesuaikan bentuk dan gambar yang sama juga perlu di perhatikan terhadap kesesuaian materi dan juga terhadap kebutuhan peserta didik. Media ular tangga dengan mudah dapat dibuat bahkan juga media ini dapat dibuat dengan menggunakan bahan bahan yang sering kita jumpai dan mudah unruk didapatkan, juga media ular tangga menggunakan bahan-bahan yang berbahaya bagi peserta didik yang pastinya akan sangat cocok untuk tingkatan peserta didik di Sekolah Dasar. Berikut adalah langkah langkah yang digunakan dalam membuat media ular tangga yaitu:

1) Bahan dan alat dalam pembuatan media ular tangga

Pembuatan media ular tangga ini selain menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan juga harus menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, pada penelitian ini kelas yang digunakan adalah kelas rendah yakni kelas II yang notabenenya masih dalam ranah suka bermain. Maka dirasa cocok media yang dikembangkan berupa media permainan ular tangga yang berukuran raksasa. Adapun alat dan bahan dalam membuat media permainan ular tangga berukuran raksasa ini adalah sebagai berikut:

a) Banner

Adapun pembuatan media pohon NANAS MANIS menggunakan alat dan bahan berikut:

a) Kertas karton

b) Kertas buffalo wana hijau dan putih

c) Kertas HVS bergambar nanas

d) *Double tape*

e) Gunting

Untuk pembuatan kartu pintar sendiri menggunakan alat dan bahan berikut:

a) Kertas buffalo

b) Printer

c) Laptop

d) Aplikasi canva

e) Gunting

2) Langkah-langkah pembuatan media ular tangga

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media ular tangga sesuai dengan kaidah pembuatannya adalah sebagai berikut.

a) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan

b) Mencetak banner



Gambar 4.2
Proses mencetak banner

c) Setelah mencetak banner menyiapkan bahan dan alat untuk membuat pohon NANAS MANIS

- d) Memotong kertas karton menjadi 4 bagian sampai berjumlah 6 potong



Gambar 4.3
Memotong kertas karton

- e) Setelah memotong kertas karton dilanjutkan membuat rancangan pohon nanas di laptop
- f) Setelah rancangan selesai, maka gambar tersebut diprint pada kertas buffalo hijau agar terkesan seperti pohon buah nanas



Gambar 4.4
Membuat pohon nanas

- g) Tahap selanjutnya yakni membuat rancangan buah nanas besar dengan terdapat tulisan Salat fardlu di dalamnya menggunakan laptop

- h) Dilanjutkan dengan memotong buah nanas yang telah diprint untuk di tempelkan pada kertas karton



Gambar 4.5

Membuat buah nanas besar

- i) Membuat gambaran nanas kecil yang terdapat nama-nama Salat didalamnya
- j) Gambar yang telah dibuat menggunakan kertas buffalo untuk menambah kesan 3D san juga agar tidak mudah rusak



Gambar 4.6

Membuat buah nanas kecil

- k) Buah kecil yang telah dicetak dan digunting di tempatkan pada wadah yang telas disediakan untuk

nantinya para siswa yang akan menempel pada pohon NANAS MANIS (Nama Nama Salat Fardlu Dalam Islam)

l) Setelah pembuatan media selesai, selanjutnya membuat dadu yang akan digunakan untuk bermain

m) Dadu dibuat berukuran 15cm×15cm dengan menggunakan bahan kain flannel dengan isian menggunakan kapas silikon yang tidak mudah kempes.

n) Dibuat dengan berwarna warni agar menarik perhatian peserta didik.



Gambar 4.7
Dadu untuk media

Setelah media selesai dibuat, dilanjutkan dengan membuat kartu pintar. Adapun langkah-langkah membuat kartu pintar adalah sebagai berikut.

a) Menentukan tema yang akan dibuat pada kartu pintar dengan aplikasi canva

- b) Menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain kartu pintar menyesuaikan dengan tema yang sudah dibuat
- c) Setelah membuat desain yang cocok, kemudian menuliskan fakta-fakta menarik seputar Salat
- d) Kartu dicetak menggunakan kertas buffalo agar lebih tahan lama
- e) Kartu yang telah dicetak dimasukkan kedalam wadah yang sudah disediakan.



Gambar 4.8
Kartu pintar

c. Validasi Produk

Validasi produk media permainan ular tangga ini menggunakan beberapa ahli validator diantaranya sebagai berikut.

1) Validasi Ahli Media

Validasi media permainan ular tangga dilakukan oleh Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. Dengan mendapatkan

komentar dan saran harus lebih bagus dan lebih unggul dari produk ular tangga sebelumnya, karya:

- a. Shofiyatul Munawaroh (2018)
- b. Thania Rahmawati (2019)
- c. Umi Qoimatul Husna (2019)
- d. Yolanda Aryani (2019)
- e. Jihan Safitri (2020)

Dengan persentase nilai $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$

$$P = \frac{56}{85} \times 100\% = 65\% \text{ (Layak/tidak perlu direvisi)}$$

2) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa pada permainan ular tangga dilakukan oleh Bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. Dengan mendapatkan komentar dan saran mengikuti arahan di lembar buku panduan dan memperhatikan KBBI.

Dengan persentase nilai $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$

$$P = \frac{36}{50} \times 100\% = 72\% \text{ (Layak/tidak perlu direvisi)}$$

3) Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi pada permainan ular tangga dilakukan oleh Bapak Mohammad Natsir, S.Pd.I. Dengan mendapat komentar dan saran media yang dikembangkan sudah bagus serta memenuhi kriteria materi dan diharapkan

bisa terus bermanfaat kepada orang lain. Dan juga untuk materi kartu pintar lebih baik berfokus kepada syarat, rukun, sunah, dan yang membatalkan Salat.

$$\text{Dengan persentase nilai } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{45} \times 100\% = 82\% \text{ (Sangat layak/Tidak perlu direvisi)}$$

4) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi Ahli Pembelajaran pada permainan ular tangga dilakukan oleh Ibu Ulfa Nur Jannah, S.Pd. Dengan

mendapatkan komentar dan saran strategi pembelajaran melalui media ular tangga mampu membuat peserta didik bersemangat serta ketercapaian materi lebih bagus, hingga hasil dapat dicapai secara maksimal.

$$\text{Dengan persentase nilai } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{67}{75} \times 100\% = 89\% \text{ (Sangat layak/Tidak perlu direvisi).}$$

Tabel 4.3
Validasi media pembelajaran ular tangga

No	Nama	Validator	Skor	Kriteria Kevalidan
1	Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I.	Ahli Media	65%	Valid
2	Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.	Ahli Bahasa	72%	Valid
3	Mohammad Natsir, S.Pd.I.	Ahli Materi	82%	Sangat Valid
4	Ulfa Nur Jannah, S.Pd	Ahli Pembelajaran	89%	Sangat Valid

4. Hasil Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Implementasi atau yang juga bisa disebut dengan penerapan merupakan langkah keempat dari tahapan proses penelitian RnD model ADDIE. Implementasi merupakan sebuah proses penerapan atau uji coba media yang telah peneliti buat dan kembangkan. Produk yang telah mendapatkan validasi dari beberapa validator ahli dan dinyatakan valid akan diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Tentunya sebelum diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar produk terlebih dahulu sudah divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Implementasi atau penerapan ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media ular tangga.

Media yang telah dinyatakan layak dengan validasi dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli pembelajaran sudah dapat diuji cobakan. Tahap uji coba ini dilakukan secara tatap muka pada tanggal 13 November 2024, pada awal pertemuan peneliti melakukan observasi dengan guru mapel fikih Bapak Mohammad Natsir, S.Pd.I mengenai ketepatan materi yang akan diajarkan, kedua peneliti melakukan observasi dengan guru kelas bersama Ibu Ulfa Nur Jannah mengenai kebutuhan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media. Kemudian peneliti melakukan uji coba media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran fikih bab Salat di kelas II-B dengan satu kali uji coba yakni uji coba skala besar.

Implementasi uji coba yang dilakukan pada kelas II-B berjalan dengan kondisi yang meriah dan menyenangkan. Berikut bukti bukti kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada gambar dibawah:



Gambar 4.9
Penyampaian Materi Pembelajaran

Kegiatan pada gambar 4.9 menunjukkan proses penyampaian materi dimana peneliti menyampaikan pelajaran fikih dengan materi Salat fardlu.

Setelah menyampaikan materi peneliti kemudian memberikan arahan kepada siswa untuk membentuk 6 kelompok yang masing-masing kelompok berisi 6-7 peserta didik.

Kemudian peneliti menyampaikan penjelasan cara bermain pada media ular tangga dengan didampingi oleh Bapak Mohammad Natsir selaku guru mapel.



Gambar 4.10
Menyampaikan cara bermain dengan guru mapel

Pada kegiatan gambar 4.10 menunjukkan bahwa peneliti melakukan penjelasan cara bermain dengan di damping oleh guru mapel yang juga sedang menganalisis ketepatan materi. Cara bermain yang sedikit berbeda dengan media ular tangga pada umumnya yakni dimana para peserta didik akan bermain ular tangga demi mendapatkan kepingan buah nanas yang nantinya kan membentuk sebuah pohon utuh, dan kelompok yang dapat mengumpulkan terdahulu semua kepingan dengan cepat maka akan dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 4.11
Penerapan media permainan ular tangga

Kegiatan 4.11 menunjukkan para peserta didik sedang menggunakan media ular tangga. Dengan membentuk kelompok yang masing-masing anggota kelompok memiliki peran atau tugas yang harus dilakukan dengan rincian tugas sebagai berikut:

1. Anak pertama akan menjadi pion
2. Anak kedua akan menjadi pelempar dadu
3. Anak ketiga dan keempat akan menjadi penjawab pertanyaan dan membaca kartu pintar
4. Anak kelima menjadi penempel buah nenas manis
5. Dan anak keenam dan ketujuh menjadi penulis kesimpulan

Dengan catatan tugas atau peran biasa berubah atau *rolling* sesuai dengan kemauan peserta didik setelah mendapat satu kali putaran bermain.



Gambar 4.12
Peserta didik membaca kartu pintar

Kegiatan 4.12 menunjukkan peserta didik yang pionnya berada dalam kotak kartu pintar akan membacakan kartu pintar yang telah disediakan. Dan setiap kelompok yang memiliki kartu pintar akan

mendapat keuntungan berupa kepingan buah nanas secara langsung tanpa menjawab pertanyaan.



Gambar 4.13
Peserta didik menempelkan buah nanas

Kegiatan 4.13 menunjukkan antusias peser didik untuk menempelkan kepingan buah nanas yang mereka peroleh pada pohon NANAS MANIS. Terdapat dua cara untuk mendapatkan kepingan buah nanas yakni dengan:

1. Apabila pion berhenti pada kotak pertanyaan maka anak ketiga dan keempat akan menjawab pertanyaan tersebut. Apabila berhasil menjawab maka akan mendapatkan kepingan buah nanas.
2. Apabila pion berhenti pada kotak kartu pintar maka anak ketiga dan keempat akan membacakan dengan keras kartu pintar tersebut. Dan secara otomatis langsung mendapat kepingan buah nanas tanpa menjawab pertanyaan.

Kelompok yang dengan cepat mengumpulkan secara lengkap buah nanas pada pohon NANAS MANIS akan dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 4.14
Presentasi kesimpulan materi

Kegiatan 4.14 merupakan kegiatan terakhir pada game media ular tangga yakni setiap kelompok akan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini yang telah di tulis oleh anak keenam dan ketujuh di depan kelas dengan suara yang lantang.



Gambar 4.15
Penyebaran soal post test

Kegiatan 4.15 merupakan kegiatan setelah siswa mempraktekan media ular tangga yakni mengisi soal post test untuk mengetahui hasil dari pengembangan media yang peneliti buat apakah memberikan perubahan terhadap pengetahuan peserta didik mengenai pelajaran fikih bab Salat.

5. Hasil Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dari penelitian dan pengembangan model ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui hasil atau keberhasilan peneliti dalam mengembangkan sebuah media. Dan juga merupakan sebuah tujuan akhir dari tahap evaluasi adalah untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan media pembelajaran ular tangga pada pelajaran fikih bab Salat ketika saat penggunaan media tersebut secara langsung saat proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.4
Komentar dan Saran Ahli

No	Validator	Komentar dan Saran
1	Ahli Media	Harus lebih bagus dan lebih unggul dari produk ular tangga sebelumnya, karya: Shofiyatul Munawaroh (2018) Thania Rahmawati (2019) Umi Qoimatul Husna (2019) Yolanda Aryani (2019) Jihan Safitri (2020)
2	Ahli Bahasa	Mengikuti arahan di lembar buku panduan dan memperhatikan KBBI.
3	Ahli Materi	Media yang dikembangkan sudah bagus serta memenuhi kriteria materi dan diharapkan bisa terus bermanfaat kepada orang lain. Dan juga untuk materi kartu pintar lebih baik berfokus kepada syarat, rukun, sunah, dan yang membatalkan Salat.
4	Ahli Pembelajaran	Strategi pembelajaran melalui media ular tangga mampu membuat peserta didik bersemangat serta ketercapaian materi lebih bagus, hingga hasil dapat dicapai secara maksimal.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

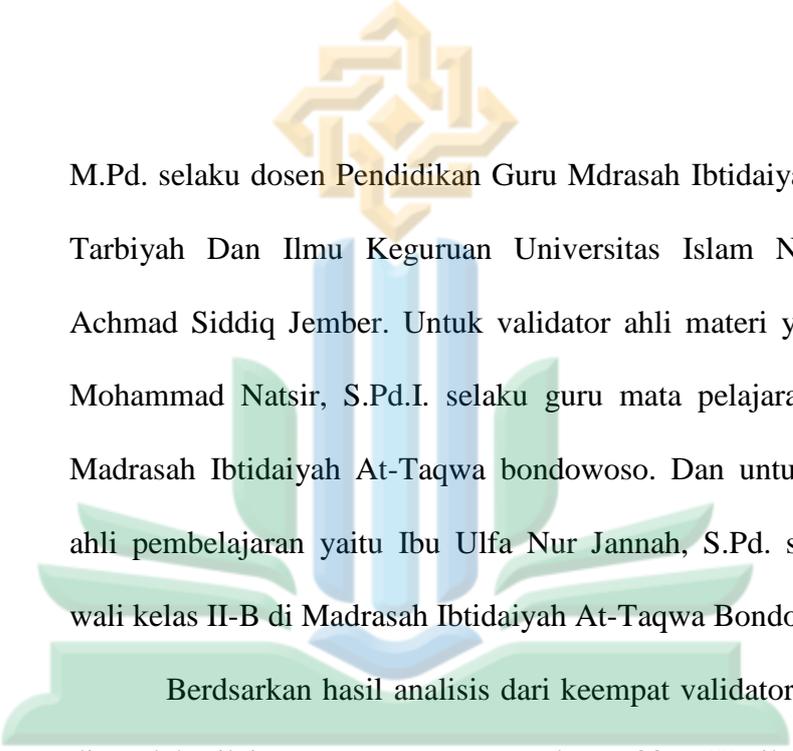
Peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan data semi terstruktur yang bertujuan untuk memperoleh penjelasan atau informasi, serta juga untuk memnghasilkan sebuah konsep dan pengertian. Dalam analisis data kualitatif peneliti memperoleh data melalui wawancara, observasi dan juga dokumentasi. Sehingga dari pengumpulan data tersebut terbentuklah sebuah informasi yang dapat dipahami dan mudah dilakukan oleh orang lain.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil pengeumpulan data pada hasil post test yang dilakukan oleh peserta didik. Data hasil post test tersebut kemudian dianalisis untutk mengetahui mengenai pengembangan media yang telah dibuat. Pada penelitian ini analisis data kuantitatif menggunakan analisis kelayakan dan uji coba penggunaan media permainan ular tangga.

a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan media dibuktikan dengan adanya hasil validasi dari beberapa ahli yang peneliti gunakan. Dimana validator ahli media yaitu Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku dosen Pendidikan Guru Mdrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember. Untuk validator ahli bahasa yakni Bapak Shidiq Ardianta, S.Pd.,



M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Mdrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember. Untuk validator ahli materi yaitu Bapak Mohammad Natsir, S.Pd.I. selaku guru mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa bondowoso. Dan untuk validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Ulfa Nur Jannah, S.Pd. selaku guru wali kelas II-B di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso.

Berdasarkan hasil analisis dari keempat validator yang telah diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 80%. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media ular tangga yang peneliti kembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melakukan sedikit revisi yang disarankan oleh masing masing validator.

b. Analisis Hasil Post Test

Analisis hasil post test dilakukan menggunakan latihan sola yang telah peneliti buat. Pada tahap sebelumnya peneliti telah melakukan pre test terlebih dahulu untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi Salat, dadidapati hasil yang tidak begitu memuaskan dimana dari jumlah keseluruhan siswa kelas II-B yakni 38 anak 17 diantaranya masih memperoleh nilai dibawah rata-rata KKM sehingga kalau dipersentasekan terdapat sekitar 49% siswa masih belu memahami materi Salat dengan baik

meskipun telah dilakukan pembiasaan Salat dluha dan dzuhur berjamaah.



Gambar 4.16
Pengerjaan soal post test

Post test peneliti lakukan untuk mengukur kembali apakah peserta didik dapat lebih memahami materi Salat ketika setelah menggunakan media ualar tangga yang peneliti kembangkan. Dengan rincian sebagai berikut:

- a. Peserta didik dengan nilai di atas KKM terdapat 31 peserta didik.
- b. Peserta didik dengan nilai KKM terdapat 5 peserta didik.
- c. Peserta didik dengan nilai di bawah KKM terdapat 2 peserta didik.

Dengan hasil dari post test yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan peserta didik dalam memahami materi Salat. Pada data diatas menunjukkan hasil post test yang dilakukan peserta didik kelas II-B di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso sebanyak 38 peserta didik menunjukkan hasil yang berbeda dengan pada saat pre test

dilakukan. Artinya media pembelajaran ular tangga ini sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran fikih bab Salat.

D. Revisi Produk

Pada tahapan revisi baik pengembangan atau perbaikan dilakukan dalam beberapa aspek seperti tata letak, tampilan media, maupun bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi. Dari hal tersebut juga termasuk komentar dan saran dari keempat validator, yaitu validator ahli media, validator ahli bahasa, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran.

Tabel 4.5
Hasil Revisi

No	Hal yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Merubah warna, gambar dan tulisan sesuai KBBI		
2.	Memperbaiki isi di dalam kartu pintar		
3.	Membuat dadu lebih menarik		



Gambar 4.17
Buku panduan media ular tangga

Pada gambar 4.19 merupakan sebuah buku panduan untuk mengetahui cara bermain media ular tangga yang peneliti kembangkan. Sebelum di revisi dalam buku ini tidak di lengkapi dengan Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP). Mengikuti sara dari validator ahli pembelajaran untuk menambahkan Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP). Sedangkan saran dari ahli bahasa adalah merapikan tat bahasa dan juga memperhatikan tulisan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).



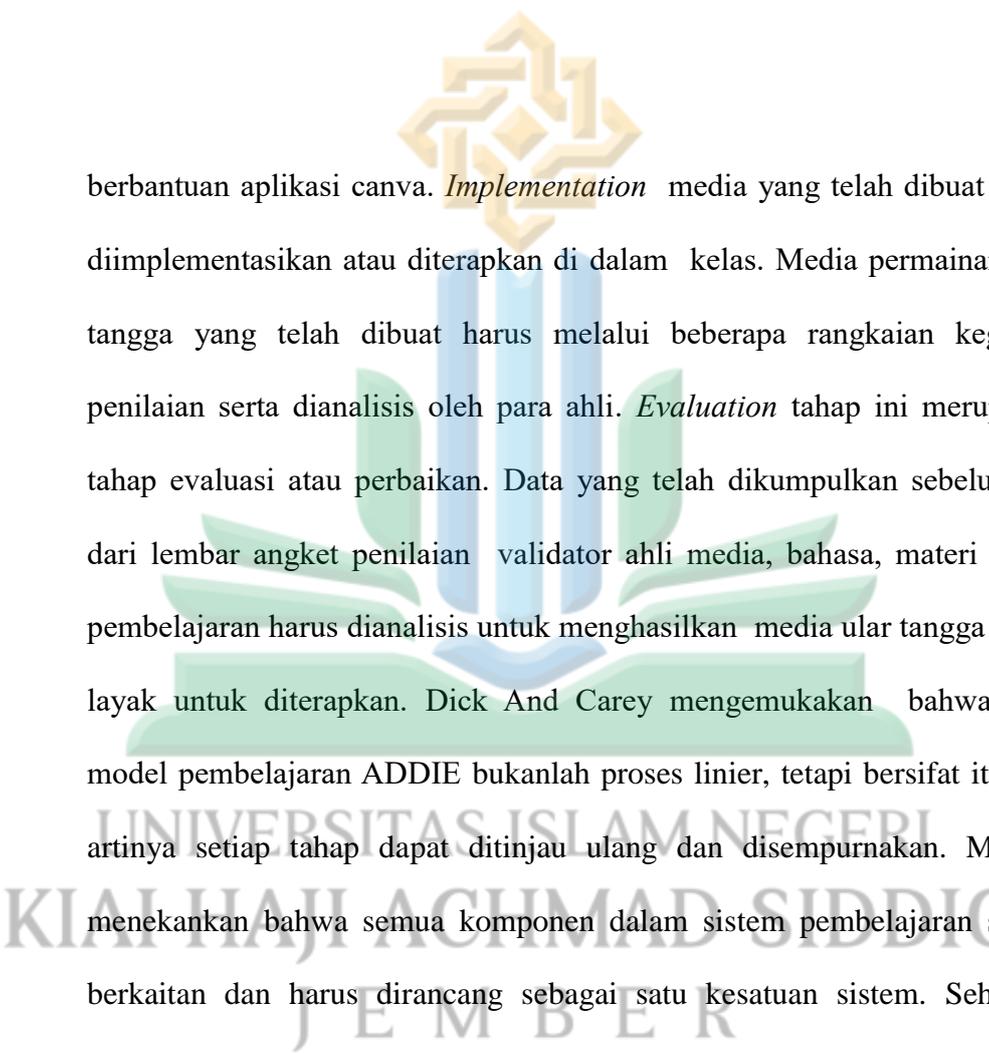
BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media yang peneliti buat merupakan media ular tangga berukuran raksasa sehingga dapat dimainkan secara keseluruhan oleh peserta didik, tidak hanya itu peneliti juga menggabungkan media ular tangga dengan sebuah media lain berupa pohon NANAS MANIS (Nama-Nama Salat Fardlu Dalam Islam) yang membuat media yang peneliti buat menjadi lebih berbeda dari media sebelumnya. Berdasarkan perolehan data, hasil penelitian dinyatakan valid atau layak digunakan. Penelitian telah dilaksanakan pada tanggal 13 November 2024 di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso.

1. Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran fikih bab salat kelas 2 di MI At-Taqwa bondowoso dilakukan dengan menggunakan tahapan ADDIE yaitu *Analyze* tahap ini merupakan tahap analisis terhadap suatu permasalahan yang ada di MI At-Taqwa dengan melaksanakan observasi dan wawancara mengenai permasalahan yang ada. *Design* tahap ini merupakan tahap penyusunan produk atau media yang telah ditentukan, yaitu media permainan ular tangga raksasa. Langkah penyusunannya adalah dengan menetapkan desain yang digunakan untuk model papan catur dan menetapkan warna dengan variasi gambar. *Development* tahap ini merupakan tahap merealisasikan rancangan produk yang dibuat serta mengubah rangka yang masih terkonsep konkret menjadi produk yang dapat digunakan atau diaplikasikan. Media ini dibuat dengan



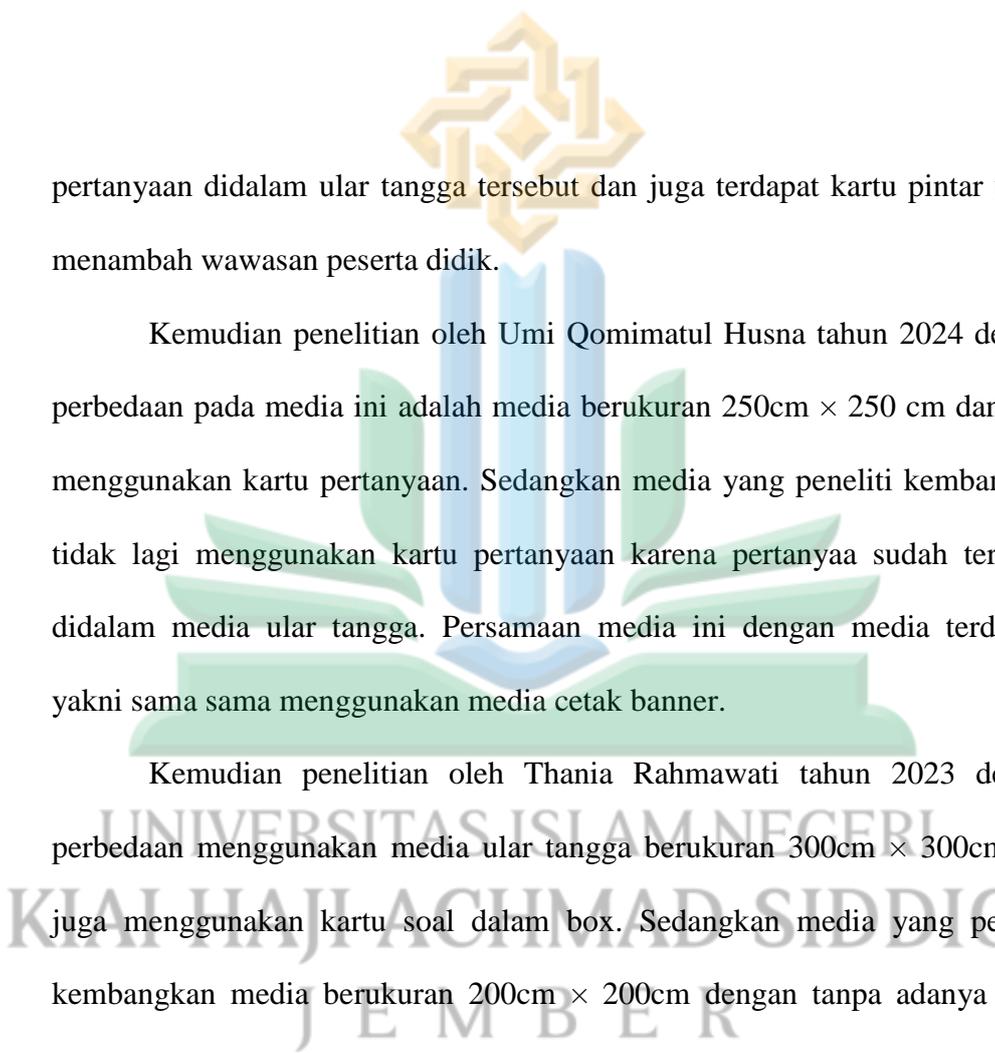
berbantuan aplikasi canva. *Implementation* media yang telah dibuat harus diimplementasikan atau diterapkan di dalam kelas. Media permainan ular tangga yang telah dibuat harus melalui beberapa rangkaian kegiatan penilaian serta dianalisis oleh para ahli. *Evaluation* tahap ini merupakan tahap evaluasi atau perbaikan. Data yang telah dikumpulkan sebelumnya dari lembar angket penilaian validator ahli media, bahasa, materi serta pembelajaran harus dianalisis untuk menghasilkan media ular tangga yang layak untuk diterapkan. Dick And Carey mengemukakan bahwasanya model pembelajaran ADDIE bukanlah proses linier, tetapi bersifat iteratif, artinya setiap tahap dapat ditinjau ulang dan disempurnakan. Mereka menekankan bahwa semua komponen dalam sistem pembelajaran saling berkaitan dan harus dirancang sebagai satu kesatuan sistem. Sehingga dengan demikian tahapan media ular tangga yang peneliti kembangkan senada dengan teori terdahulu bahwa tahapan ADDIE harus dilakukan secara bertahap dan sistematis guna memperoleh hasil yang maksimal.

2. Efektifitas media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran fikih bab salat kelas 2 Di MI At-Taqwa Bondowoso dapat dilihat dari hasil pre tes dan post test dimana halis untuk pre test menunjukkan bahwa masih terdapat 49% peserta didik memiliki nilai di bawah KKTP, setelah di terapkannya media pembelajaran ular tangga menunjukkan bahwa 90% pesrta didik memiliki nilai diatas KKTP. Jihan Safitri juga mengungkapkan dalam penelitiannya bahwasanya hasil dari peserta didik pada tes berskala kecil adalah 90% dan tes uji berskala besar 89%. Sehingga dengan ini media ular

tangga yang peneliti kembangkan senada dengan teori terdahulu bahwa media ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dan dinyatakan layak atau valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Respon peserta didik pada media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran fikih bab salat kelas 2 di MI At-Taqwa Bondowoso dapat dikemukakan bahwasanya media ular tangga dapat mengasah kemampuan berfikir peserta didik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, peserta didik tidak mudah bosan, dan meningkatkan aspek sosial mereka dalam bekerjasama. Hal serupa juga disampaikan oleh Suppiah Nachiappan dalam penelitiannya menjelaskan bahwa permainan ular tangga juga dapat membantu mengatasi kebosanan peserta didik dan juga melatih komunikasi dengan teman sebaya. Sehingga media yang peneliti kembangkan senada dengan teori terdahulu bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran ular tangga sangat positif dan dapat membantu memudahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil rangkuman penelitian-penelitian terdahulu memperlihatkan sejauh mana perbedaan dan keaslian media yang peneliti kembangkan dengan media penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu oleh Jihan Safitri tahun 2024 juga menggunakan pengembangan media pembelajaran berupa ular tangga. Perbedaan penelitian terdahulu yaitu media terbuat dari papan kayu triplek dengan ukuran 40cm × 40cm dan terdapat kartu pertanyaan. Sedangkan media ular tangga yang peneliti kembangkan yakni media raksasa menggunakan bahan cetak banner dengan ukuran 200cm × 200cm dengan sudah terdapat

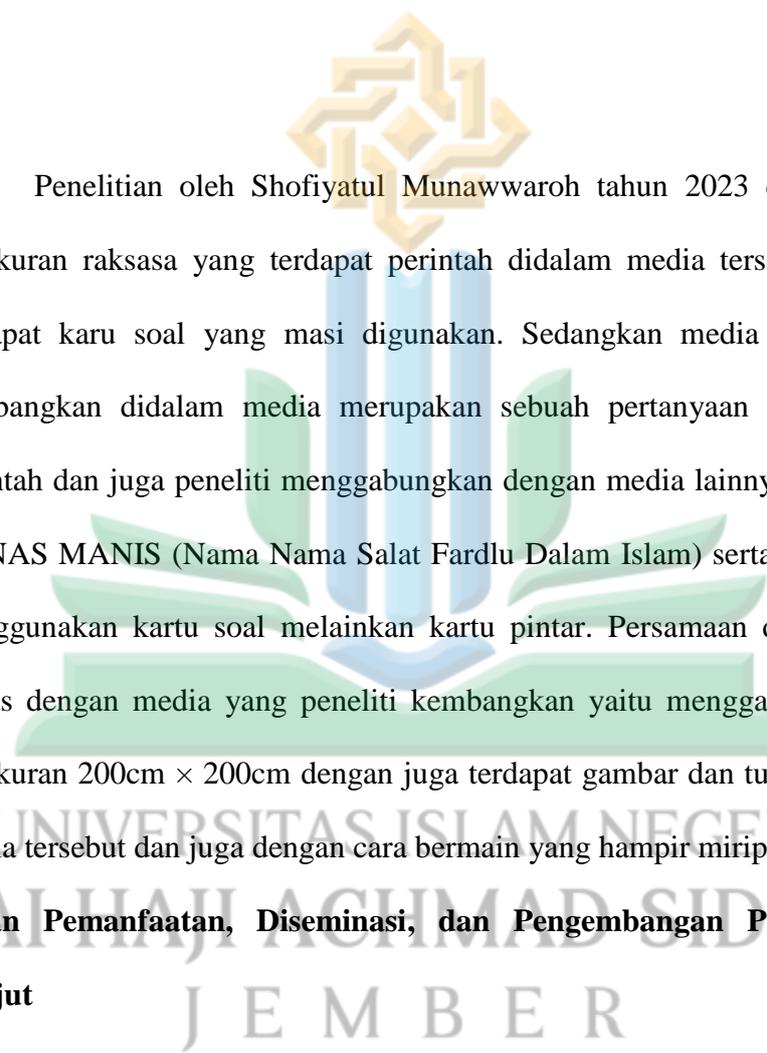


pertanyaan didalam ular tangga tersebut dan juga terdapat kartu pintar untuk menambah wawasan peserta didik.

Kemudian penelitian oleh Umi Qomimatul Husna tahun 2024 dengan perbedaan pada media ini adalah media berukuran 250cm × 250 cm dan juga menggunakan kartu pertanyaan. Sedangkan media yang peneliti kembangkan tidak lagi menggunakan kartu pertanyaan karena pertanyaan sudah terdapat didalam media ular tangga. Persamaan media ini dengan media terdahulu yakni sama sama menggunakan media cetak banner.

Kemudian penelitian oleh Thania Rahmawati tahun 2023 dengan perbedaan menggunakan media ular tangga berukuran 300cm × 300cm dan juga menggunakan kartu soal dalam box. Sedangkan media yang peneliti kembangkan media berukuran 200cm × 200cm dengan tanpa adanya kartu soal/ kartu pertanyaan namun diganti dengan kartu pintar yang berisi fakta fakta seputar Salat. Persamaan media ini dengan media sebelumnya adalah terbuat dari bahan cetak baner.

Kemudian penelitian oleh Yolanda Aryani dengan media menggunakan bahan kertas karton berukuran 50cm × 50cm dan juga masih menggunakan kartu soal dengan model permainan yakni perorangan dari setiap peserta didik akan mendapatkan giliran bermain. Sedangkan media yang peneliti kembangkan merupakan media berukuran besar sehingga permainan di lakukan secara berkelompok dan juga tidak lagi menggunakan kartu pertanyaan.



Penelitian oleh Shofiyatul Munawwaroh tahun 2023 dengan media berukuran raksasa yang terdapat perintah didalam media tersebut dan juga terdapat kartu soal yang masi digunakan. Sedangkan media yang peneliti kembangkan didalam media merupakan sebuah pertanyaan bukan sebuah perintah dan juga peneliti menggabungkan dengan media lainnya yaitu pohon NANAS MANIS (Nama Nama Salat Fardlu Dalam Islam) serta peneliti tidak menggunakan kartu soal melainkan kartu pintar. Persamaan dari penelitian diatas dengan media yang peneliti kembangkan yaitu menggaunakan media berukuran 200cm × 200cm dengan juga terdapat gambar dan tulisan di dalam media tersebut dan juga dengan cara bermain yang hampir mirip.

A. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada pengembangan media ular tangga dapat dimunculkan beberapa saran berupa:

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Produk yang peneliti kembangkan berupa media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga diharapkan menjadi inovasi yang baru dan juga bisa sebagai alat yang membantu memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik.
- b. Dari pengembangan produk media ular tangga diharapkan memebuat perserta didik mampu memanfaatkan dengan baik, serta aktif dan tertib pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Desiminasi Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti media permainan tradisional berupa ular tangga yang disebut juga dengan media ular tangga. Pembelajaran menggunakan media tersebut tidak hanya untuk mata pelajaran fikih media tersebut dapat digunakan juga bisa digunakan untuk mata pelajaran lainnya. Dan juga media pembelajaran ular tangga bisa digunakan untuk setiap jenjang kelas, bahkan juga bisa digunakan untuk seluruh instansi lainnya di Kabupaten Bondowoso.

Pada saat menyebarkan produk yang telah dirancang, perlu dilakukan pertimbangan, karena setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Agar penyebaran yang dilakukan tidak mendapatkan hasil dan tujuan dari penelitian tidak tercapai.

Berikut merupakan contoh penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran fikih yang telah peneliti buat, tersedia dalam bentuk video permainan dibawah ini:

1. Link Instagram: <https://www.instagram.com/reel/DLVXqizZg1/?igsh=dXlzcmtqM29uaDhl>
2. Link Youtube: <https://youtube.com/@pgmiuinkhasjember?si=d4M2xZ2S7Dn7BmQE>

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Pengembangan media permainan ular tangga tidak mencakup semua materi, melainkan hanya terbatas pada mata pelajaran Fikih

materi shalat. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukannya pengembangan lain dengan mata pelajaran yang berbeda.

- b. Media pembelajaran hanya direalisasikan pada kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) At-Taqwa Bondowoso. Sehingga perlu dilakukan perluasan hingga instansi lain dan kelas yang berbeda.
- c. Materi yang disusun dalam media ini perlu dikembangkan oleh setiap pihak yang akan meneruskan produk hingga lebih lanjut agar lebih menarik dan mudah dimengerti sesuai dengan kreativitas masing-masing.

C. Kesimpulan

Terdapat beberapa hasil penelitian, yang dilakukan untuk mata pelajaran Pembelajaran fikih di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) At-Taqwa Bondowoso, sehingga didapatkan beberapa kesimpulan. 1. Media yang digunakan dalam penelitian ini yang diterapkan untuk mata pelajaran Pembelajaran fikih di kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) At-Taqwa Bondowoso yaitu menerapkan model pengembangan ADDIE.

1) Analisis. Fase yang pertama ini berupa penganalisisan kinerja yang dilakukan dengan cara pengumpulan informasi melalui observasi dan juga wawancara terkait proses pembelajaran di kelas. Pada tahapan ini, informasi yang didapatkan kemudian digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada, kemudian juga hambatan, potensi yang ada pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Hasil dari analisis dapat menjadi sebuah

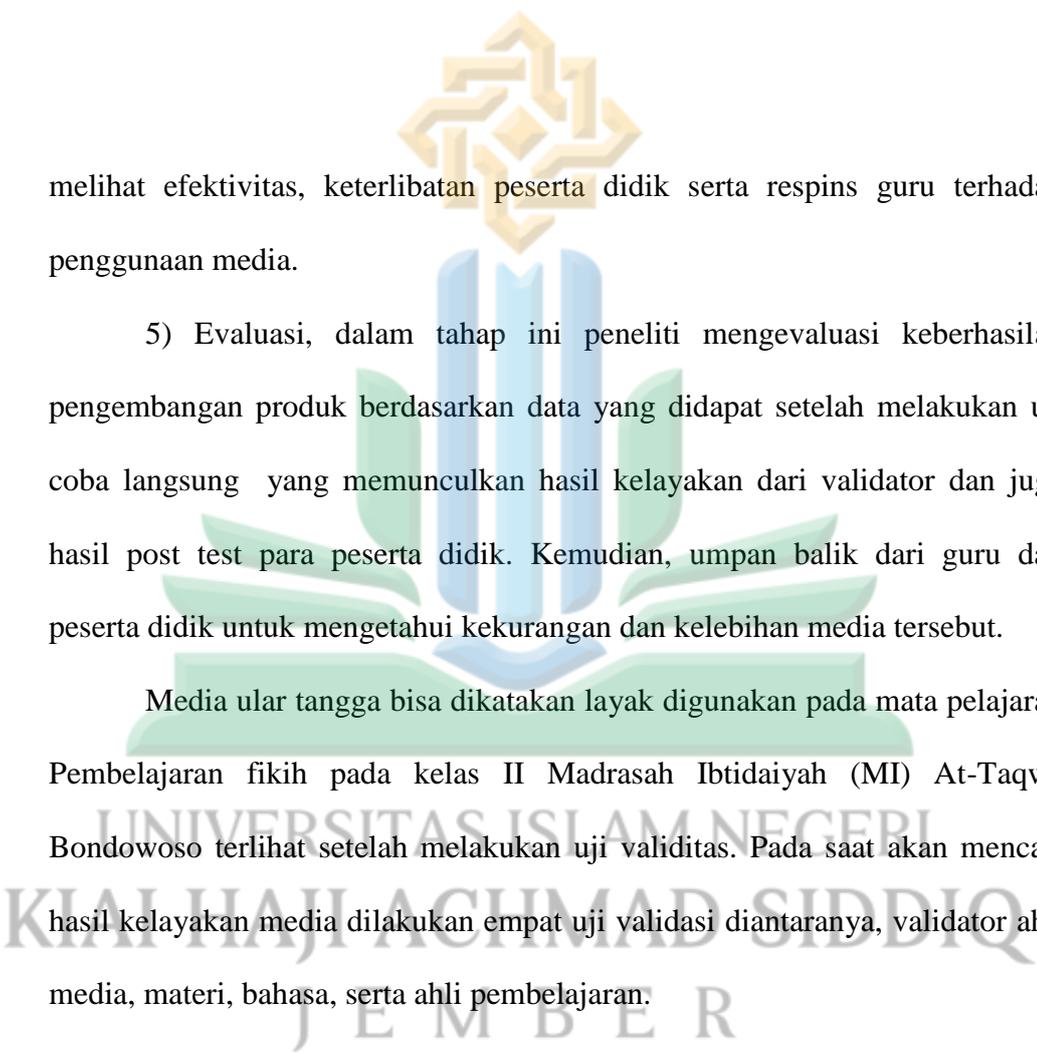
dasar dalam merumuskan kebutuhan yang kemudian akan merancang solusi pembelajaran yang efektif tentunya dengan kondisi nyata di Madrasah.

2) Desain, perancangan media pembelajaran dilakukan pada fase ini. Selain itu, penyusunan materi/konten, tujuan pembelajaran, penentuan alat serta bahan dalam pembuatan media dan buku pedoman pembelajaran ular tangga. Dengan demikian, perancangan dilakukan secara sistematis dengan memikirkan alat pendukung lainnya, seperti materi, konten dan lain sebagainya.

3) *Development/Pengembangan*, pembuatan media, melaksanakan pengujian validasi media yang dilakukan oleh empat validator ahli (media, materi, bahasa, dan pembelajaran) berupa angket penilaian yang berfungsi untuk mengecek layak atau tidaknya media tersebut.

Hasil validasi dari para ahli tersebut, akan dianalisis untuk diidentifikasi bagian mana saja yang akan diperbaiki dan disempurnakan. Hal tersebut dilakukan berdasarkan masukan serta saran yang diberikan. Peneliti melakukan hal tersebut guna merevisi dan memperbaiki media yang telah dihasilkan.

4) Implementasi. Tahap ini menerapkan produk melalui uji coba lapangan yang dilakukan pada kegiatan Belajar Mengajar untuk peserta didik kelas II B di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso. Media permainan ular tangga digunakan secara langsung oleh peserta didik. Selama pelaksanaan, peneliti melakukan observasi dan juga dokumentasi untuk

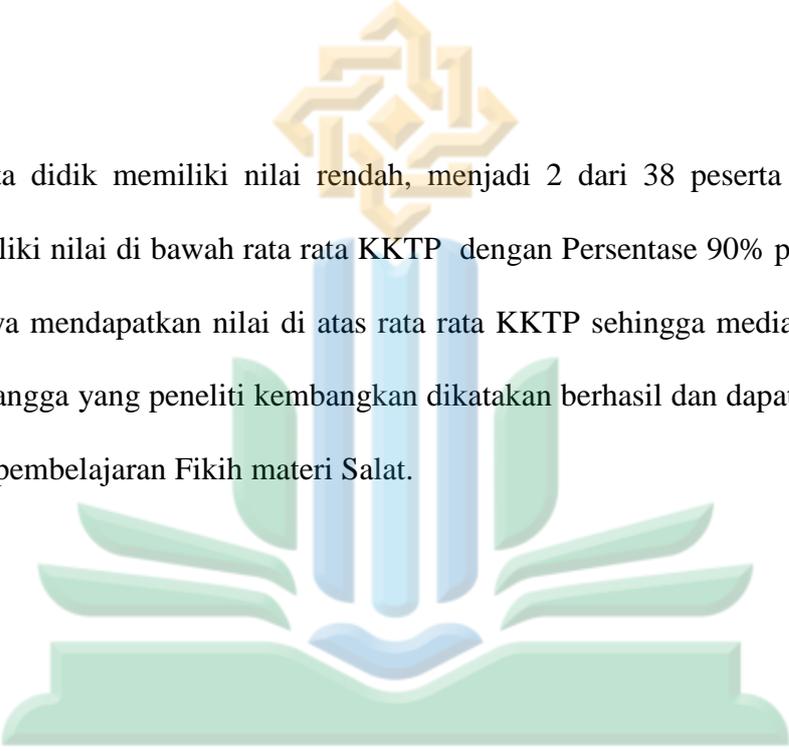


melihat efektivitas, keterlibatan peserta didik serta respins guru terhadap penggunaan media.

5) Evaluasi, dalam tahap ini peneliti mengevaluasi keberhasilan pengembangan produk berdasarkan data yang didapat setelah melakukan uji coba langsung yang memunculkan hasil kelayakan dari validator dan juga hasil post test para peserta didik. Kemudian, umpan balik dari guru dan peserta didik untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media tersebut.

Media ular tangga bisa dikatakan layak digunakan pada mata pelajaran Pembelajaran fikih pada kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) At-Taqwa Bondowoso terlihat setelah melakukan uji validitas. Pada saat akan mencari hasil kelayakan media dilakukan empat uji validasi diantaranya, validator ahli media, materi, bahasa, serta ahli pembelajaran.

Kelayakan ini merupakan alat ukur media pembelajaran yang menjadikan media tersebut benar benar bisa digukan pada proses pembelajaran disekolah. Unrurk menentukan hasil kelayakan dari media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga tersebut harus melalui pengujian media oleh para validator yang terdiri dari 4 validator. Perolehan nilai rata-rata 78% termasuk dalam kategori layak untuk diuji coba yang kemudian dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun hasil dari post test pembelajaran fikih dengan 20 butir soal yang dikerjakan oleh peserta didik kelas II B di dapati peningkatan hasil nilai pengetahuan peserta didik dibandingkan saat pre test dilakukan yaitu yang awalnya terdapat 17 dari 38 peserta didik memiliki nilai dibawah rata rata KKTP dengan persentase 49%



peserta didik memiliki nilai rendah, menjadi 2 dari 38 peserta didik yang memiliki nilai di bawah rata rata KKTP dengan Persentase 90% peserta didik lainnya mendapatkan nilai di atas rata rata KKTP sehingga media permainan ular tangga yang peneliti kembangkan dikatakan berhasil dan dapat diterapkan pada pembelajaran Fikih materi Salat.

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



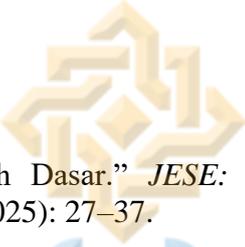
DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Elok Robiatul, Ahmad Winarno, and Saifaldin Idris Onia. "Effectiveness of Interactive Learning Media Development Based on Articulate Storyline 3 in Elementary School Education." *EDUCARE: Journal of Primary Education* 5, no. 2 (2024): 83–96.
- Agusta, Oleh Ivanovich. "Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif" 27, no. 10 (2003): 179–88.
- Azis, Zainal, Suvriadi Panggabean, and Hari Sumardi. "Efektivitas Realistic Mathematics Education Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pahae Jae." *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]* 2, no. 1 (February 28, 2021): 19–24.
- Baiquni, Imam. "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika," 2016.
- Chabib, Moch, Ery Tri Djatmika, and Dedi Kuswandi. "Efektivitas Pengembangan Media Permainan UlarTangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD," n.d.
- Fadila, Aprilia Sindi, Friendha Yuanta, and Diah Yovita Suryarini. "Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (July 15, 2021): 12. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.922>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, 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 (January 19, 2023): 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Haris, Abd, Ainul Yaqin, and Nur Fitri Amalia. "Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Proses Pembelajaran Fiqih Di MI Miftahul Hasan Tegalsono." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 10, no. 2 (June 25, 2023): 212–22. <https://doi.org/10.69896/modeling.v10i2.1589>.
- Hasan, Hajar. "Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri." *JURASIK (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)* 2, no. 1 (June 28, 2022): 23–30.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrin, Ahmad Mufit Anwari, Anwar Rahmat, Masdiana, and I Made Indra. *Media Pembelajaran*. TAHTA MEDIA GROUP, 2021.
- Hasanah, Hasyim. "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (January 5, 2017): 21–46.

- Junaidi, Muhammad, and Asmi Faiqatul Himmah. "PENERAPAN STRATEGI ACADEMIC BRANDING DALAM MENINGKATKAN KREDIBILITAS MASYAKAT." *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 2 (2023): 115–28.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (June 29, 2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Kumala, Dina Ratna, Zaidatur Rohmah, and Muhammad Kris Yuan Hidayatulloh. "Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD Di Bandarkedungmulyo." *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (December 20, 2020): 44–47.
- Laihad, Risal C. Y. "Pengaruh Perilaku Wajib Pajak Terhadap Penggunaan E-Filing Wajib Pajak Di Kota Manado." *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi* 1, no. 3 (June 24, 2013). <https://doi.org/10.35794/emba.1.3.2013.1938>.
- Magdalena, Ina, Rika Nadya, Windar Prahastiwi, Sutriyani, and Khoirunnisa. "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III | BINTANG," August 5, 2021. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1381>.
- Makbul, M. "Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian." OSF, June 15, 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>.
- Mansir, Firman. "Urgensi Pembelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah: Pembelajaran Fiqih." *AL-WIJDĀN Journal of Islamic Education Studies* 5, no. 2 (November 30, 2020): 167–79. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v5i2.538>.
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *JURNAL PENGEMBANGAN PROFESI PENDIDIK INDONESIA (JPPPI)* 1, no. 2 (2021).
- Meirani, Meirani, and Rossa Ayuni. "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu." *Jurnal Economic Edu* 1, no. 2 (January 24, 2021). <https://jurnal.umb.ac.id/index.php/ecoedu/article/view/1360>.
- mujaidi. "Buku Fiqih MI Kelas II," 2020. https://sikurma.kemenag.go.id/portal/Buku/view_book/Wk1OTHd3TGdyNUM0RFhIbWpoV3h0QT09.
- Mukaffan, Mukaffan. "TREND EDUTAINMENT DALAM METODE PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2013): 306–20.

- Munawwaroh, Shofiyatul. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Kombinasi Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Unggulah Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember." *Digital Library UINKHAS Jember*, 2023.
- Novita, Lina, and Fitri Siti Sundari. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital." *Jurnal Basicedu* 4, no. 3 (June 2, 2020): 716–24. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>.
- Nurhasan, Muhamad. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Android Pada Pembelajaran Fisika." Skripsi, <https://ummetro.ac.id/>, 2021. <https://lib.ummetro.ac.id/>.
- Parasayu, Annisa, and Abdul Rohman. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Hasil Audit Internal (Studi Persepsi Aparat Intern Pemerintah Kota Surakarta Dan Kabupaten Boyolali)." *Diponegoro Journal of Accounting* 3, no. 2 (2014): 165–74.
- Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. 133, 2021.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry Widiatry, Ressa Priskila, and Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra. "Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online." *Jurnal Sains Dan Informatika* 5, no. 2 (December 8, 2019): 128–37. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.
- Prihatini, Vinda Ayu, and Mursid. "Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini." *Journal of Early Childhood and Character Education* 2, no. 1 (2022).
- Pujianto, Eko. "Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga." *Eduscotech* 1, no. 2 (August 1, 2020): 1–10.
- Purnama, Sigit. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)." *Literasi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (March 10, 2016): 19–32. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).
- Rahmah, Siti. *Media Ular Tangga Meningkatkan Kemahiran Membaca Bahasa Arab Sederhana*. Penerbit P4I, 2023.
- Rahmawati, Rika. "Modifikasi Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Penguasaan Simple English Vocabulary Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar." *Repository UPI*, 2020.
- Rohaeti, Euis Eti, Martin Bernard, and Chandra Novtiar. "Pengembangan Media Visual Basic Application Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP Dengan Pendekatan Open-Ended." *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 3, no. 2 (July 16, 2019): 95–107. <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

- Safitri, Jihan. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember." *Digital Library UINKHAS Jember*, 2024.
- Shaifudin, Arif. "Fiqih Dalam Perspektif Filsafat Ilmu: Hakikat Dan Objek Ilmu Fiqih." *Al-Manhaj: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 1, no. 2 (2019).
- Shofa, Maulana Saifudin. "Pengertian Syari'ah, Fiqih, Dan Undang-Undang Kebutuhan Manusia Kepada Syari'ah Dan Hukum Perbedaan Antar Syari'ah Samawi." *FIHROS* 7, no. 1 (March 2023).
- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- SOFIYAN;, AKHMAT. *Pengaruh Media Biologi UlarTangga (Biolarga) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Sub Materi Binomial Nomenklatur*. UNIVERSITAS TIDAR, 2022. [//repositori.untidar.ac.id/index.php/Fp/show_detail/id/24322432keywords](https://repositori.untidar.ac.id/index.php/Fp/show_detail/id/24322432keywords).
- Sugiata, I. Wayan. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2 (2018): 78–87. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.
- Suparlan, Henricus. "Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dan Sumbangannya Bagi Pendidikan Indonesia." *Jurnal Filsafat* 25, no. 1 (August 14, 2016): 56. <https://doi.org/10.22146/jf.12614>.
- Suprihartini, Lia, Hasyim Rinaldi, Haris Mirza Saputra, Sulaiman, Rudi Tandra, and Samuel Dendy Krisandi. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi SPSS Untuk Statistik Dasar Penelitian Bagi Mahasiswa Sekota Pontianak." *Jurnal Kapuas* 3, no. 1 (January 2023).
- "Surat Al-'Ankabut Ayat 45 Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir | Baca Di TafsirWeb." Accessed June 23, 2024. <https://tafsirweb.com/7271-surat-al-ankabut-ayat-45.html>.
- "Surat Al-'Ankabut Ayat 45: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online." Accessed June 23, 2024. <https://quran.nu.or.id/al-ankabut/45>.
- Thalita, Almira Rachma, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (October 29, 2019): 147–56.
- Umami, Indri Lutfia Ayu, and Imron Fauzi. "Pengembangan Media Pembelajaran Ipas Berbasis Powerpoint Interaktif Bernuansa Motivasi Belajar Pada



Peserta Didik Sekolah Dasar.” *JESE: Journal of Elementary School Education* 2, no. 01 (2025): 27–37.

“Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” *Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 2016.
https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf.

Utomo, Khoirul Budi. “Strategi Dan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam MI.” *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 5, no. 2 (November 19, 2018): 145–56. <https://doi.org/10.69896/modeling.v5i2.331>.

Wati, Anjelina. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (May 9, 2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

Yudha, Jenny Ramadona Putri Ardi, 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>.

Yuliani, Wiwin, and Nurmauli Banjarnahor. “Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan Dan Konseling.” *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 5, no. 3 (December 1, 2021): 111–18. <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>.

Lampiran 1



MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso	1. Media permainan ular tangga 2. Mata Pelajaran Fikih Bab Salat	1. Media pembelajaran berupa media ular tangga 2. Media pembelajaran pada mata pelajaran Fikih Bab Salat	1. Responden : peserta didik kelas II 2. Informan : Kepala sekolah dan guru kelas 3. Dokumentasi 4. Bahan Rujukan, buku pustaka, artikel jurnal, skripsi 5. Validasi : a. Dosen ahli materi b. Dosen ahli media c. Dosen ahli bahasa d. Guru mapel Fikih Bab Salat	1. Metode Penelitian Research And Development (R&D) 2. Model Penelitian ADDIE 3. Teknik Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi	1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas 2 Di MI At-Taqwa Bondowoso? 2. Bagaimana Efektifitas Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas 2 Di MI At-Taqwa Bondowoso? 3. Bagaimana Respon Siswa Pada Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas 2 Di MI At-Taqwa Bondowoso?

Lampiran 2



Surat Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alvin Hidayatullah

NIM : 211101040030

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

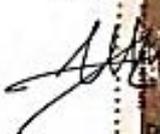
Jurusan : Pendidikan dan Bahasa

Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur menjiplak karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan daftar pustaka. Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai perundang-undangan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Bondowoso, 18 Mei 2025



 METERAI
 TEMPEL
 03082AMX20800975
 Alvin Hidayatullah
 NIM. 211101040030

**Lampiran 3****Modul Ajar**

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024 PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM SD / MI KELAS 2**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: ALVIN HIDAYATULLAH
Instansi	: MI AT-TAQWA BONDOWOSO
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD / MI
Mata Pelajaran	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fase / Kelas	: A/2
BAB	: -
Topik	: SHOLAT FARDLU
Alokasi Waktu	: 35 Menit (1x Pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
- Mempelajari dan memastikan bahwa siswa memiliki pemahaman dasar yang diperlukan untuk melaksanakan sholat dengan baik dan benar.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	
2. Berkebhinekaan global	
3. Bergotong royong	
4. Mandiri	
5. Bernalar kritis	
6. Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media: Spidol, pohon nanas manis (nama nama sholat dalam islam)	
Alat dan bahan: LKPD, buku tulis,	
Sumber belajar: buku pegangan guru dan buku bacaan siswa	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik reguler: Peserta tidak mengalami kesulitan dalam menerima dan	

<p>memahami materi yang diajarkan</p> <p>2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: Peserta didik dapat memahami dan dapat mencerna dengan cepat dan tanggap, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi, dan juga mempunyai keberanian dalam menyelesaikan masalah.</p>
<p>F. MODEL PEMBELAJARAN</p>
<p>Pembelajaran tatap muka</p> <p>Model pembelajaran: Cooperative Learning</p> <p>Metode pembelajaran: ceramah, tanya jawab</p>
<p>KOMPONEN INTI</p>
<p>A. TP (Tujuan Pembelajaran), ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)</p>
<p>Tujuan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat memahami pengertian sholat fardhu sebagai kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap Muslim. 2. Siswa dapat menyebutkan lima waktu sholat fardhu (Subuh, Dzuhur, Ashar, Maghrib, Isya). 3. Siswa dapat mengenali tanda-tanda waktu sholat melalui jam atau adzan. 4. Siswa dapat melakukan gerakan-gerakan dasar sholat dengan benar, seperti berdiri, rukuk, dan sujud. <p>Alur tujuan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkenalkan dan menjelaskan kepada peserta didik pengertian tentang sholat fardhu. 2. Mengajak siswa kelas 2 untuk dapat memahami materi sholat fardhu secara bertahap, dengan pendekatan yang sederhana, menyenangkan, dan mudah diterima sesuai dengan usia mereka.
<p>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</p> <p>Meningkatkan pemahaman peserta didik bahwa sholat adalah cara untuk berbicara langsung dengan Allah. Melalui sholat, seorang muslim berdoa, memuji, dan meminta petunjuk serta perlindungan dari Allah dan siswa belajar bahwa sholat fardhu adalah kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap muslim lima kali sehari.</p>



C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa itu sholat fardu?
2. Berapa kali kita sholat dalam sehari?
3. Sebutkan lima waktu sholat yang kita lakukan setiap hari!
4. Kapan waktu sholat Subuh dilakukan?
5. Sholat yang kita lakukan setelah matahari terbenam adalah?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan guru berdoa Bersama
2. Guru melakukan pemeriksaan kehadiran dikelas

Kegiatan Apersepsi (3 menit)

1. Guru mengajak peserta didik melakukan ice breaking dengan bernyanyi bersama
2. Guru memberikan pertanyaan pemancing kepada peserta didik terkait materi pelajaran
3. Mengajak peserta didik untuk mengenal macam macam sholat yang dilakukan dalam sehari semalam
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran kepada siswa merasa bahwa sholat adalah hal yang sangat penting dan penuh berkah.
2. Guru menunjukkan contoh gerakan sholat secara menyenangkan.

Kegiatan Inti

1. Meminta peserta didik untuk menyebutkan ulang apa itu sholat fardu dan macam macam sholat
2. Guru mengajak peserta didik untuk bermain game
3. Guru memberikan gambaran dan menjelaskan tentang game yang akan dimainkan
4. Guru memberikan kuis kepada peserta didik dan memberikan reward bagi



Sholat subuh dilakukan pada pagi hari sebelum matahari terbit.

5. Sholat yang kita lakukan setelah matahari terbenam adalah?

Sholat yang seorang muslim lakukan setelah matahari terbenam disebut dengan sholat magrib.

F. ASESMEN / PENILAIAN

PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR

a. Penilaian Sikap
1. Jurnal Sikap

No	Tanggal	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku saat Pembelajaran	Bujur Sikap					Tindak Lanjut
				A	B	C	D	E	
1									
2									
3									
4									
5									
dst									

2. Penilaian Diri

No	Aspek Perilaku saat Pembelajaran	Dilakukan	
		Ya	Tidak
1	Berusaha belajar dengan sungguh-sungguh		
2	Mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian		
3	Mengungkapkan pendapat dengan penuh perhatian		
4	Mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu		
5	Menyerahkan tugas yang diberikan guru tepat waktu		
6	Senang mengajak teman untuk bekerja sama		
7	Berperan aktif dalam kelompok		
8	Mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami		
9	Selalu membuat catatan hal-hal yang dianggap penting		
10	Mengulas dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik		

3. Penilaian Antarteman

No	Aspek Perilaku saat Pembelajaran	Dilakukan	
		Ya	Tidak
1	Berusaha belajar dengan sungguh-sungguh		
2	Mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian		
3	Mengungkapkan pendapat dengan penuh perhatian		
4	Mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu		
5	Menyerahkan tugas yang diberikan guru tepat waktu		
6	Senang mengajak teman untuk bekerja sama		
7	Berperan aktif dalam kelompok		
8	Mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami		
9	Selalu membuat catatan hal-hal yang dianggap penting		
10	Mengulas dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik		

Keterangan

5. Apa yang harus kita lakukan sebelum sholat?

- A. Makan terlebih dahulu
- B. Berwudu
- C. Tidur siang

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bahan bacaan guru

Sholat fardu merupakan salah satu dari lima rukun Islam yang harus dikerjakan oleh umat Muslim yang sudah baligh dan memenuhi syarat-syarat tertentu, seperti dalam keadaan suci dan menghadap kiblat. Setiap sholat fardu memiliki tata cara dan bacaan tertentu yang harus dilakukan dengan khusyuk dan penuh perhatian. Melaksanakan sholat fardu merupakan kewajiban dan bentuk penghambaan seorang Muslim kepada Allah, serta merupakan sarana untuk mendapatkan berkah, petunjuk, dan ampunan dari-Nya.

Salat Fardu adalah salat dengan status hukum Fardu, yakni wajib dilaksanakan. Sholat fardu dilakukan lima kali sehari dengan waktu yang telah ditentukan, yaitu:

1. Sholat Subuh (pagi)
2. Sholat Dzuhur (siang)
3. Sholat Ashar (sore)
4. Sholat Maghrib (setelah matahari terbenam)
5. Sholat Isya (malam)

Bahan bacaan peserta didik

Sholat adalah ibadah yang dilakukan oleh umat Islam untuk berdoa dan berbicara dengan Allah. Sholat dilakukan dengan cara tertentu, seperti berdiri, membungkuk, dan sujud, sambil membaca doa dan pujian kepada Allah. Sholat adalah cara kita untuk mendekati diri kepada Allah dan meminta perlindungan serta petunjuk dari-Nya.

Untuk anak usia dini, sholat bisa dijelaskan dengan cara yang sederhana, seperti:

- Sholat adalah cara kita berbicara dengan Allah.
- Sholat membuat hati kita merasa tenang dan bahagia.
- Sholat mengajarkan kita untuk disiplin dan selalu ingat kepada Allah.



Sholat dilakukan lima kali sehari pada waktu-waktu yang sudah ditentukan, yaitu pagi, siang, sore, malam, dan saat matahari terbenam. Sholat juga bisa menjadi cara untuk berterima kasih kepada Allah atas segala yang diberikan-Nya.

C. GLOSARIUM

- **Sholat Fardu**
Sholat yang wajib dilakukan oleh setiap Muslim lima kali sehari untuk beribadah kepada Allah.
- **Wudu**
Proses membersihkan diri dengan cara mencuci bagian tubuh tertentu seperti tangan, wajah, dan kaki sebelum melaksanakan sholat.
- **Takbir**
Kata "Allahu Akbar" yang diucapkan saat memulai sholat dan saat melakukan gerakan tertentu, seperti saat berdiri, rukuk, dan sujud. Artinya adalah "Allah Maha Besar."
- **Rukuk**
Gerakan dalam sholat di mana badan membungkuk dengan tangan memegang lutut, sebagai tanda penghormatan kepada Allah.
- **Sujud**
Gerakan dalam sholat di mana kita menempelkan dahi, hidung, kedua tangan, lutut, dan ujung kaki ke lantai sebagai tanda kerendahan hati kepada Allah.
- **Tasyahud**
Doa yang dibaca saat duduk di antara dua rakaat sholat, sebagai tanda persaksian bahwa tidak ada Tuhan selain Allah dan Nabi Muhammad adalah utusan-Nya.
- **Salam**
Ucapan "Assalamu'alaikum warahmatullah" yang diucapkan saat mengakhiri sholat, sebagai tanda kita memberi salam kepada orang lain dan memohon keselamatan.
- **Kiblat**
Arah yang harus dihadapi saat sholat, yaitu ke Ka'bah di Mekkah.
- **Waktu Sholat**
Waktu yang telah ditentukan untuk melakukan sholat. Ada lima waktu sholat: Subuh, Dzuhur, Ashar, Maghrib, dan Isya.
- **Sunnah**
Ibadah atau perbuatan baik yang dianjurkan oleh Nabi Muhammad, tetapi tidak wajib, seperti sholat sunnah yang dilakukan selain sholat fardu.
- **Rakaat**
Jumlah gerakan dan bacaan dalam satu kali sholat. Setiap waktu sholat memiliki jumlah rakaat yang berbeda.

- **Dzikir**
Membaca kalimat-kalimat pujian atau doa kepada Allah, seperti "Subhanallah," "Alhamdulillah," dan "Allahu Akbar."
- **Imam**
Orang yang memimpin sholat berjamaah.
- **Jamaah**
Sekelompok orang yang sholat bersama-sama, dipimpin oleh seorang imam.
- **Baligh**
Seorang anak yang telah mencapai usia dewasa menurut syariat Islam dan diwajibkan untuk melakukan sholat fardu.

D. DAFTAR PUSTAKA

BUKU PEGANGAN GURU

BUKU BACAAN PESERTA DIDIK

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

Lampiran 4



Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : B-9133/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso

Jl. Letnan Sutarman No. 08 Kotakulon Bondowoso Jawa Timur

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

NIM : 211101040030

Nama : ALVIN HIDAYATULLAH

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Salat Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso" selama 20 (dua puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Mohammad Zakariyah, S.Pd.I.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 Nov 2025

Dekan,

Dean of Faculty of Tarbiyah and Teaching Sciences,



HOTIBUL UMAM

Lampiran 5

Surat Validasi

LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada
 Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Kelas II Di Madrasah
 Ibtidaiyah Bondowoso
 Dosen Validator : Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I.
 Peneliti : Alvin Hidayatullah
 Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (☐) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.



B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan Desain						
1	Tampilan media Ular tangga menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II			✓		
2	Tata letak penempatan tulisan pada media mudah dipahami			✓		
3	Media Ular Tangga tahan lama				✓	
4	Bentuk dan ukuran media sudah sesuai			✓		
5	Desain gambar objek sudah jelas dan dapat memvisualisasikan wujud benda yang asli			✓		
6	Panduan/petunjuk dalam penggunaan media Ular Tangga ditampilkan secara jelas			✓		
7	Kesesuaian pemilihan warna dalam media			✓		
Aspek Isi Materi						
9	Media Ular Tangga sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran			✓		
10	Karakter dalam pemilihan gambar dalam media sesuai dengan isi materi			✓		
11	Kelengkapan komponen media Ular Tangga sesuai dengan materi			✓		
Aspek Kebermanfaatan						
12	Media Ular Tangga efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas II			✓		



13	Penggunaan media Ular Tangga dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan				✓	
14	Media Ular Tangga aman dan diaplikasikan secara praktis dalam dimensi ruang dan waktu				✓	
15	Media Ular Tangga dapat menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik				✓	
16	Media Ular Tangga memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah				✓	
17	Media Ular Tangga dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam mengenalkan materi pada peserta didik dengan cara yang baru				✓	

C. Komentar dan Saran

Harus lebih bagus dan lebih unggul dari produk Ular Tangga sebelumnya. karya:

- Shafiyatul Munawaroh (2018)
- Thania Kalmawati (2019)
- Umi Faimatul Huma (2019)
- Yolanda Aryani (2019)
- d'han Safirri (2020)

D. Kesimpulan

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

*) Lingkari salah satu

Jember, 11-November-2024

Ahli Media

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP.198705222015031005



LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI BAHASA

Mata Pelajaran : Fikih
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah Bondowoso
 Dosen Validator : Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.
 Peneliti : Alvin Hidayatullah
 Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli bahasa terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (ll) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.



B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai EYD				✓	
2	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik				✓	
3	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD			✓		
4	Menggunakan kalimat yang sederhana dan sesuai sasaran			✓		
5	Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓	
6	Ejaan yang digunakan sudah tepat sesuai EYD			✓		
7	Ketepatan dalam memilih bahasa untuk menguraikan materi sesuai EYD			✓		
8	Menggunakan bahasa yang efektif				✓	
9	Konsistensi penggunaan ikon/symbol				✓	
10	Konsistensi penggunaan istilah				✓	

C. Komentar dan Saran

Ibu Arahan H. Lamban
 Ibu Pantera!



D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
 - ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- *) Lingkari salah satu

Jember, 11-November-2024

Ahli Bahasa


Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198808232019031009

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



LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Fikih
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada
 Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Kelas II Di Madarasah
 Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso
 Sasaran : Ulfa Nur Jannah, S.Pd.
 Peneliti : Alvin Hidayatullah
 Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *Checklist* () pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Dimohon Ibu untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih.



B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran					✓
2	Media Ular Tangga memiliki bentuk dan tampilan yang menumbuhkan antusias peserta didik					✓
3	Media Ular Tangga disertai panduan penggunaannya sehingga mempermudah dalam penggunaannya				✓	
4	Media ini cocok untuk digunakan dalam mata pelajaran Fikih Materi Sholat di kelas II				✓	
5	Media Ular Tangga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tata surya kepada peserta didik				✓	
6	Penggunaan media ini efektif untuk menunjang hasil belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi, serta <i>support</i> strategi TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) pada materi ini juga dapat membuat peserta didik lebih semangat belajar				✓	
7	Media Ular Tangga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi tata surya					✓
8	Media Ular Tangga memiliki daya tahan lama					✓
9	Media Ular Tangga yang disertai strategi TGT sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II				✓	
10	Penggunaan media ini disertai dengan strategi TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar					✓

11	Bahasa yang digunakan dalam media Ular Tangga sesuai dengan EYD				✓	
12	Materi dalam media diuraikan secara rinci				✓	
13	Penggunaan kalimat dalam media Ular Tangga mudah dipahami guru					✓
14	Materi dalam media Ular Tangga sesuai dengan buku yang dimiliki peserta didik dan guru					✓
15	Media Ular Tangga disertai strategi TGT dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan				✓	

C. Komentar dan Saran

Strategi pembelajaran melalui media ular tangga mampu membuat peserta didik bersemangat serta kefercapaian materi lebih bagus, hingga hasil yang capai maksimal.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI AHMAD ACHMAD SIDDIQ

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- *) Lingkari salah satu

Jember, 12-November-2024

Ahli Pembelajaran



Ulfa Nur Jannah, S.Pd.
NIP.



LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Fikih
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Bondowoso
 Dosen Validator : Mohammad Natsir, S.Pd.I
 Peneliti : Alvin Hidayatullah
 Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap materi melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (0) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.



B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Ketepatan Materi						
1	Kesesuaian media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat dengan identitas: kelas, matapelajaran, bab, topik yang akan diajarkan				✓	
2	Kesesuaian materi dalam media Ular Tangga dengan karakteristik peserta didik kelas II			✓		
3	Kesesuaian ilustrasi/gambar yang disajikan dengan materi				✓	
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan				✓	
5	Kelengkapan pembahasan materi dalam media Ular Tangga sesuai dengan materi tata surya				✓	
6	Kesesuaian kartu soal dan misteri dengan materi				✓	
Aspek Penyajian						
7	Materi dalam media Ular Tangga disajikan secara menarik					✓
8	Materi dalam media dapat membangun pemahaman bagi peserta didik					✓
9	Materi dalam media dapat membantu pendidik memberikan pemahaman sholat kepada peserta didik				✓	

Komentar :

Alhamdulillah, sangat bagus, mudah & mudah.
bisa bermanfaat kepada yang lain

Saran :

untuk materi kartu pintar lebih baik fokus
kepada syarat, rukun, sunah dan yang meniadakan
shalat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

D. Kesimpulan

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

*) Lingkari salah satu

Jember, 12-November-2024

Ahli Materi



Mohammad Natsir, S.Pd.I
NIP.

Lampiran 6

Soal Hasil Pre Test dan Post Test

1. Hasil Pre Test

Quisioner pembelajaran fiqih bab sholat

Nama: *Denic*

Kelas: *2B*

I. Jawablah soal pilihan ganda di bawah ini!!

1. Apa yang kita ucapkan saat memulai sholat?

A) Alhamdulillah

C) Subhanallah

B) Bismillah

D) Assalamualaikum

2. Apa yang harus kita lakukan sebelum sholat?

A) Makan

C) Bersuci (berwudhu)

B) Tidur

D) Bermain

3. Berapa rakaat sholat Zuhur?

A) 2

C) 3

B) 4

D) 5

4. Apa yang kita baca di dalam sholat setelah Al-Fatihah?

A) Surat pilihan dari Al-Qur'an

C) Shalawat

B) Doa

D) Ayat ayat pendek

5. Apa arti dari "sujud"?

A) Berdiri

C) Sujud

B) Ruku

D) Duduk

6. Apa yang kita ucapkan ketika ruku?

A) Subhana robbial adzim

C) Sami' allahu liman hamidah

B) Allahu Akbar

D) Alhamdulillah

7. Sikap apa yang dilakukan setelah sujud?

A) Duduk

C) Berdiri

B) Ruku

D) Berbaring



Quisioner pembelajaran fiqh bab sholat

Nama: GIBRAN ALI RAHMA

Kelas: 2B

50

I. Jawablah soal pilihan ganda di bawah ini!!

1. Apa yang kita ucapkan saat memulai sholat?

<input checked="" type="checkbox"/> A) Alhamdulillah	<input type="checkbox"/> C) Subhanallah
<input type="checkbox"/> B) Bismillah	<input type="checkbox"/> D) Assalamualaikum
2. Apa yang harus kita lakukan sebelum sholat?

<input checked="" type="checkbox"/> A) Makan	<input type="checkbox"/> C) Bersuci (berwudhu)
<input type="checkbox"/> B) Tidur	<input type="checkbox"/> D) Bermain
3. Berapa rakaat sholat Zuhur?

<input checked="" type="checkbox"/> A) 2	<input type="checkbox"/> C) 3
<input type="checkbox"/> B) 4	<input type="checkbox"/> D) 5
4. Apa yang kita baca di dalam sholat setelah Al-Fatihah?

<input type="checkbox"/> A) Surat pilihan dari Al-Qur'an	<input type="checkbox"/> C) Shalawat
<input checked="" type="checkbox"/> B) Doa	<input type="checkbox"/> D) Ayat ayat pendek
5. Apa arti dari "sujud"?

<input type="checkbox"/> A) Berdiri	<input type="checkbox"/> C) Sujud
<input checked="" type="checkbox"/> B) Ruku	<input type="checkbox"/> D) Duduk
6. Apa yang kita ucapkan ketika ruku?

<input type="checkbox"/> A) Subhana robbial adzim	<input type="checkbox"/> C) Sami' allahu liman hamidah
<input checked="" type="checkbox"/> B) Allahu Akbar	<input type="checkbox"/> D) Alhamdulillah
7. Sikap apa yang dilakukan setelah sujud?

<input type="checkbox"/> A) Duduk	<input type="checkbox"/> C) Berdiri
<input type="checkbox"/> B) Ruku	<input checked="" type="checkbox"/> D) Berbaring

2. Hasil Post Test

Quisioner Fiqih (Bab Shalat)

Nama: ARZHA WA
Kelas: 2 B

I. Jawablah soal pilihan ganda di bawah ini!!

1. Apa yang kita ucapkan saat memulai sholat?
A) Alhamdulillah C) Subhanallah
B) Bismillah D) Assalamualaikum
2. Apa yang harus kita lakukan sebelum sholat?
A) Makan C) Bersuci (berwudhu)
B) Tidur D) Bermain
3. Berapa rakaat sholat Zuhur?
A) 2 C) 3
B) 4 D) 5
4. Apa yang kita baca di dalam sholat setelah Al-Fatihah?
A) Surat pilihan dari Al-Qur'an C) Shalawat
B) Doa D) Ayat ayat pendek
5. Apa arti dari "sujud"?
A) Berdiri C) Sujud
B) Ruku D) Duduk
6. Apa yang kita ucapkan ketika ruku?
A) Subhana robbial adzim C) Sami' allahu liman hamidah
B) Allahu Akbar D) Alhamdulillah
7. Sikap apa yang dilakukan setelah sujud?
A) Duduk C) Berdiri
B) Ruku D) Berbaring
8. Apa yang kita ucapkan saat selesai sholat?
A) Alhamdulillah C) Bismillah
B) Assalamualaikum D) Subhanallah
9. Berapa rakaat sholat Maghrib?
A) 2 C) 4
B) 3 D) 5
10. Apa itu sholat sunnah?
A) Sholat wajib C) Sholat yang tidak wajib
B) Sholat bisa dilakukan jika ada waktu D) Sholat yang harus dilakukan setiap hari
11. Siapa yang wajib sholat?
A) Anak kecil C) Hanya orang yang sudah baligh
B) Semua orang yang sudah baligh D) Semua orang
12. Apa yang harus kita baca sebelum salam?
A) Doa C) Surat pilihan
B) Al-Fatihah D) Ayat pendek
13. Apa nama sholat yang dilakukan pada hari Jumat?
A) Sholat Tarawih C) Sholat Tarawih
B) Sholat Jum'at D) Sholat Jum'at
14. Mengapa kita sholat?
A) Karena ingin bermain C) Karena ingin beribadah
B) Sebagai ibadah kepada Allah D) Agar mendapat pahala
15. Apa yang harus kita lakukan ketika kita lupa ruku?
A) Melanjutkan sholat C) Ruku saat ingat
B) Mengulang dari awal D) Tidak perlu melakukan apa-apa

II. Jawablah pertanyaan di bawah ini

1. Sebutkan langkah-langkah melakukan sholat yang benar, dari mulai berdiri hingga sujud.
2. Tuliskan cara melakukan ruku yang sempurna.
3. Apa yang harus dilakukan jika kita lupa melakukan ruku saat sholat?
4. Tuliskan pengertian sholat sunnah dan berikan dua contoh sholat sunnah yang bisa dilakukan sehari-hari!
5. Tuliskan doa duduk di antara dua sujud.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Quisioner Fiqih (Bab Shalat)

Nama: Abizah
Kelas: 2B

I. Jawablah soal pilihan ganda di bawah ini!!

1. Apa yang kita ucapkan saat memulai sholat?
A) Alhamdulillah C) Subhanallah
B) Bismillah D) Assalamualaikum
2. Apa yang harus kita lakukan sebelum sholat?
A) Makan C) Bersuci (berwudhu)
B) Tidur D) Bermain
3. Berapa rakaat sholat Zuhur?
A) 2 C) 3
B) 4 D) 5
4. Apa yang kita baca di dalam sholat setelah Al-Fatihah?
A) Surat pilihan dari Al-Qur'an C) Shalawat
B) Doa D) Ayat ayat pendek
5. Apa arti dari "sujud"?
A) Berdiri C) Sujud
B) Ruku D) Duduk
6. Apa yang kita ucapkan ketika ruku?
A) Subhana robbial adzim C) Sami' allahu liman hamidah
B) Allahu Akbar D) Alhamdulillah
7. Sikap apa yang dilakukan setelah sujud?
A) Duduk C) Berdiri
B) Ruku D) Berbaring
8. Apa yang kita ucapkan saat selesai sholat?
A) Alhamdulillah C) Bismillah
B) Assalamualaikum D) Subhanallah
9. Berapa rakaat sholat Maghrib?
A) 2 C) 4
B) 3 D) 5
10. Apa itu sholat sunnah?
A) Sholat wajib C) Sholat yang tidak wajib
B) Sholat bisa dilakukan jika ada waktu D) Sholat yang harus dilakukan setiap hari
11. Siapa yang wajib sholat?
A) Anak kecil C) Hanya orang yang sudah baligh
B) Semua orang yang sudah baligh D) Semua orang
12. Apa yang harus kita baca sebelum salam?
A) Doa C) Surat pilihan
B) Al-Fatihah D) Ayat pendek
13. Apa nama sholat yang dilakukan pada hari Jumat?
A) Sholat Tarawih C) Sholat Tarawih
B) Sholat Jum'at D) Sholat Jum'at
14. Mengapa kita sholat?
A) Karena ingin bermain C) Karena ingin beribadah
B) Sebagai ibadah kepada Allah D) Agar mendapat pahala
15. Apa yang harus kita lakukan ketika kita lupa ruku?
A) Melanjutkan sholat C) Ruku saat ingat
B) Mengulang dari awal D) Tidak perlu melakukan apa-apa

II. Jawablah pertanyaan di bawah ini

1. Sebutkan langkah-langkah melakukan sholat yang benar, dari mulai berdiri hingga sujud.
2. Tuliskan cara melakukan ruku yang sempurna.
3. Apa yang harus dilakukan jika kita lupa melakukan ruku saat sholat?
4. Tuliskan pengertian sholat sunnah dan berikan dua contoh sholat sunnah yang bisa dilakukan sehari-hari!
5. Tuliskan doa duduk di antara dua sujud.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER



Lampiran 7

Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN

No	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	Paraf
1	06 November 2024	Wawancara kepada guru kelas II-B MI At Taqwa Bondowoso	Guru kelas II-B: Ulfa Nur Jannah, S.Pd.	
2	10 November 2024	Validasi materi pembelajaran kepada bapak Mohammad Natsir, S.Pd.I. selaku guru mata pelajaran Fikih	Guru mata pelajaran fikih: Mohammad Natsir, S.Pd.I.	
3	10 November 2024	Validasi media pembelajaran kepada ibu Ulfa Nur Jannah, S.Pd. selaku guru wali kelas II-B	Guru kelas II-B: Ulfa Nur Jannah, S.Pd.	
4	12 November 2024	Meminta izin penelitian dan menyerahkan surat penelitian kepada kepala sekolah MI At-Taqwa Bondowoso	Kepala Madrasah MI At Taqwa Bondowoso: Mohammad Zakariyah S.Pd.I	
5	13 November 2024	Penerapan media ular tangga di kelas II-B	Siswa kelas II-B MI At Taqwa Bondowoso	
6	13 November 2024	Pengisian kuisioner post test siswa kelas II-B	Siswa kelas II-B MI At Taqwa Bondowoso	
7	18 November 2024	Permohonan surat selesai penelitian di MI At Taqwa Bondowoso	Kepala Madrasah MI At Taqwa Bondowoso: Mohammad Zakariyah S.Pd.I	

Bondowoso, 19 November 2024

Mengetahui
Kepala MI At Taqwa Bondowoso

Mohammad Zakariyah S.Pd.I
NIP:

Lampiran 8

Surat Selesai Penelitian


**YAYASAN AT TAQWA BONDOWOSO
MADRASAH IBTIDAIYAH AT TAQWA**
Semi Full Day School
Status: TERAKREDITASI A
Alamat: Jl. Letnan Sutarman 08 Telp. & Fax. (0332) 423247 Bondowoso
Website : www.miataqwabondowoso.sch.id email : Miabom94@gmail.com
SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 042 / YA – MIA / V / 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, kami Kepala Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso:

Nama : **H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I**
 NIP : 197506272005011002
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Alamat : Jl. Letnan Sutarman No. 08 tlp. (0332) 423247

Menerangkan bahwa sesungguhnya :

Nama : **ALVIN HIDAYATULLAH**
 NIM : 211101040030
 Asal Perg. Tinggi : Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember
 Prodi : PGMI

Telah melaksanakan penelitian di MI At Taqwa Bondowoso tanggal 6 November s/d 13 November 2025 untuk memperoleh data pendukung penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran Fikih Bab Sholat kelas 2 Di Mi At Taqwa Bondowoso Tahun Pelajaran 2024-2025**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

 Bondowoso, 6 Mei 2025
 Kepala Madrasah,

H. Mohammad Zakariyah, S.Pd.I
 NIP. 197506272005011002



Lampiran 9

Dokumentasi Penelitian





Lampiran 10



Data Diri



A. BIODATA PENULIS

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Nama | : Alvin Hidayatullah |
| 2. Nim | : 211101040030 |
| 3. Jenis Kelamin | : Laki Laki |
| 4. Tempat, Tanggal Lahir | : Bondowoso, 12 Agustus 2003 |
| 5. Alamat | : Jl. Letnan Rantam Rt 35 Rw 07 Bondowoso |
| 6. No. Telpon | : 087755623038 |
| 7. Program Studi | : Pendidikan Guru Mdrasah Ibtidaiyah |
| 8. E-mail | : alvinhidayatullah009@gmail.com |
| 9. Fakultas | : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan |

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

- | | |
|--------------------------------------|-------------|
| 1. PAUD Al Aziz | : 2008-2010 |
| 2. SDN Badean 3 Bondowoso | : 2010-2016 |
| 3. MTs N 2 Bondowoso | : 2016-2019 |
| 4. MA Darus Sholah Jember | : 2019-2021 |
| 5. UIN Kyai Haji Achmad Sidiq Jember | : 2021-2025 |