

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO*
PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS 3
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHIM JEMBER**

SKRIPSI



Oleh :

Arini Berlian Cahyani
NIM. 212101010028

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO*
PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS 3
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHIM JEMBER**

SKRIPSI

diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Jurusan Pendidikan dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Oleh :

Arini Berlian Cahyani
NIM. 212101010028

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO*
PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS 3
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHIM JEMBER**

SKRIPSI

diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Jurusan Pendidikan dan Bahasa

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh:

Arini Berlian Cahyani

NIM. 212101010028

Disetujui pembimbing



Dr. Hartono, M. Pd.

NIP. 198609022015031001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO*
PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS 3
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHIM JEMBER**

SKRIPSI

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

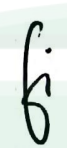
Hari: Senin
Tanggal : 23 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,


Dr. M. Khusna Amal, S.Ag., M.Si.
NIP.197212081998031001


Shidiq Ardianta, M.Pd.
NIP.198808232019031009

Anggota :

1. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I.
2. Dr. Hartono, M.Pd.

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Muhsin, S.Ag., M.Si.
NIP.19730424000031005

MOTTO

قَالَ لَهُ مُوسَى هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِ مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا

Artinya: Musa bertanya kepadanya, “Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) dari apa yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi) petunjuk?” (Q.S Al-Khaf : 66)¹



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

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, in *Al-Qur'an Dan Terjemah*, 2019.

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrohmaanirrahiim, segala puji bagi Allah swt. yang maha pengasih lagi maha penyayang. Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada nabi Muhammad saw. Segenap rasa syukur dan rasa cinta serta kasih sayang ku persembahkan karya kecil (skripsi) untuk:

1. Kedua orang tua saya tersayang, Bapak Dwi Andriyanto dan Ibu Purwati Agustini
kuucapkan terima kasih yang tidak terhingga yang selalu mendo'akan, menemani, mendukung, memotivasi, menyemangati, dan selalu ada untukku dalam berjuang mencari ilmu dan ridho Allah. Terima kasih, karena telah menghantarkanku hingga sejauh ini, merasakan nikmatnya pendidikan, semoga beliau selalu dalam lindungan Allah swt. dan umur barokah, Aamiin.
2. Seluruh sahabat saya yang tidak dapat disebut satu persatu, terima kasih karena telah kebersamai saya dalam segala hal, yang tidak pernah berhenti memotivasi saya.

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

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam pengatur semua makhluk dan pengutus para rasul, karena rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo* Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember” dapat berjalan dengan baik, lancar dan sukses.

Semoga Allah mencurahkan sholawat dan salam kepada nabi Muhammad saw., paling utama di antara makhluk-makhluk. Beliau yang menuntun kita dari zaman kegelapan menuju jalan yang terang benderang yakni agama Islam.

Selanjutnya penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari adanya partisipasi dari pihak yang telah membantu dengan baik. Oleh karena itu, peneliti menyadari dan menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

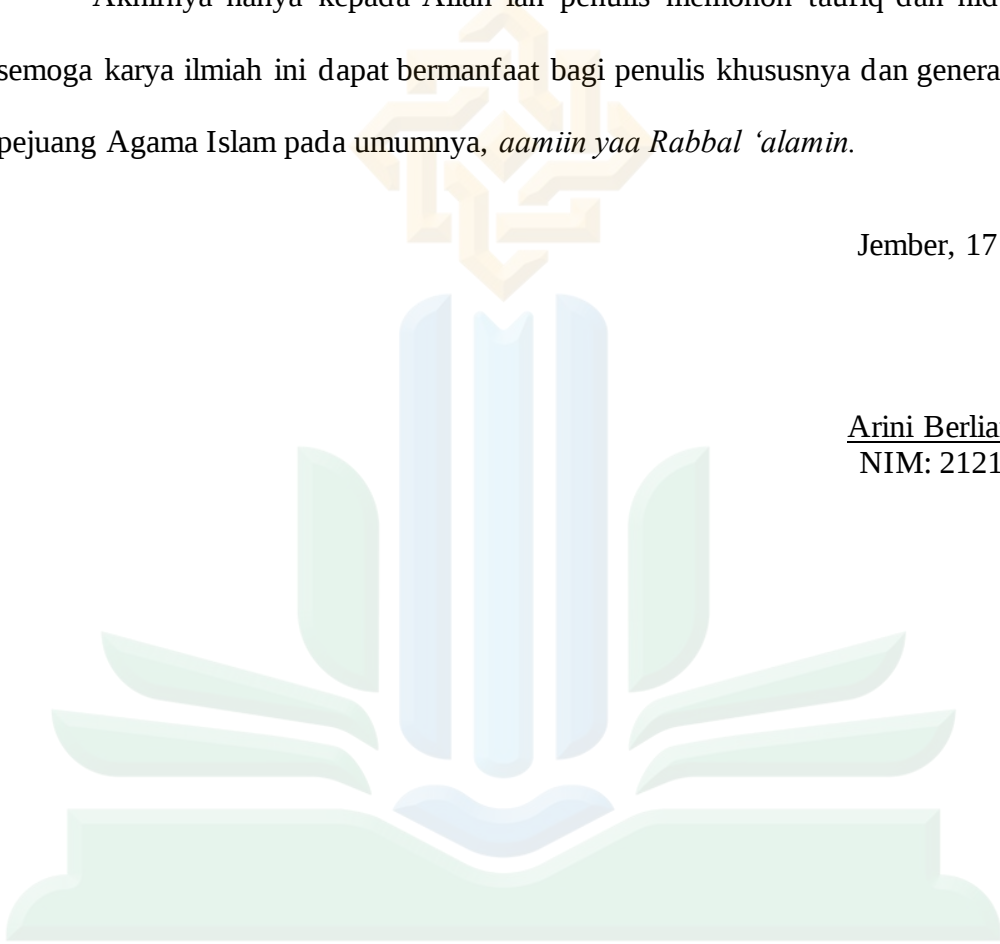
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, yang senantiasa mendukung dan memfasilitasi semua urusan yang diperlukan peneliti selama menempuh studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag, M.Si, selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, yang telah memberi dukungan berbagai fasilitas dalam mengikuti pendidikan hingga terselesaikannya skripsi ini.

3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I, M.Pd.I, selaku ketua jurusan yang telah memberikan dukungan dalam mengikuti pendidikan hingga terselesaikannya skripsi.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. selaku coordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan nasihat, motivasi, dan bimbingan kepada kami hingga terselesaikannya skripsi.
5. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan meluangkan waktunya kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini sehingga terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Agama Islam, yang telah menuaikan ilmunya kepada peneliti sehingga peneilitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak Moh. Arifin, S.Pd selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember, yang telah memberikan kami izin untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut.
8. Siswa-siswi kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember, yang telah mengikuti proses penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, baik oril maupun materil sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhirnya hanya kepada Allah lah penulis memohon taufiq dan hidayah-Nya, semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan generasi penerus pejuang Agama Islam pada umumnya, *aamiin yaa Rabbal 'alamin*.

Jember, 17 Juni 2025

Arini Berlian Cahyani
NIM: 212101010028



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

ABSTRAK

Arini Berlian Cahyani 2025: Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran *Ludo*, Pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Pembelajaran merupakan proses dua arah yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Interaksi ini sangat penting untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Namun, kenyataannya, proses pembelajaran di kelas sering kali masih bersifat monoton, kurang menarik, dan terlalu berpusat pada buku teks. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa siswa kelas III MI Ar-Rahim Jember mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran Al-Qur'an Hadis, terutama dalam hal menghafal ayat-ayat. Hal ini dikarenakan dengan minimnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran alternatif yang mampu menarik minat dan motivasi siswa, serta membuat proses belajar menjadi menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan *Ludo* yang disesuaikan dengan materi Al-Qur'an Hadis kelas III MI Ar-Rahim Jember. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan menghafal siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui desain media, kelayakan produk, serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru, dan peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan persentase dari ahli media dengan tingkat validitas sebesar 90%, ahli materi sebesar 82%, ahli bahasa sebesar 80%, dan tanggapan guru mata pelajaran al-qur'an hadis sebesar 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas yang tinggi. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Ludo* menunjukkan bahwa 82% responden memberikan penilaian positif. Selain itu, skor rata-rata *posttest* pada uji coba tersebut yakni 79, lebih tinggi dari hasil *pretest* yang hanya 60. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ludo* tergolong kategori layak digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk.....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Terdahulu.....	17
B. Kajian Teori.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Model penelitian dan Pengembangan	43
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	44
C. Uji Coba Produk.....	49
D. Desain Uji Coba	50
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Profil Sekolah	66
B. Penyajian dan Uji Coba.....	70
C. Analisis Data	102
D. Revisi Produk	106
 BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN	
A. Kajian yang Telah Direvisi	108
B. Saran, Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	115
C. Kesimpulan.....	116
DAFTAR PUSTKA	118

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

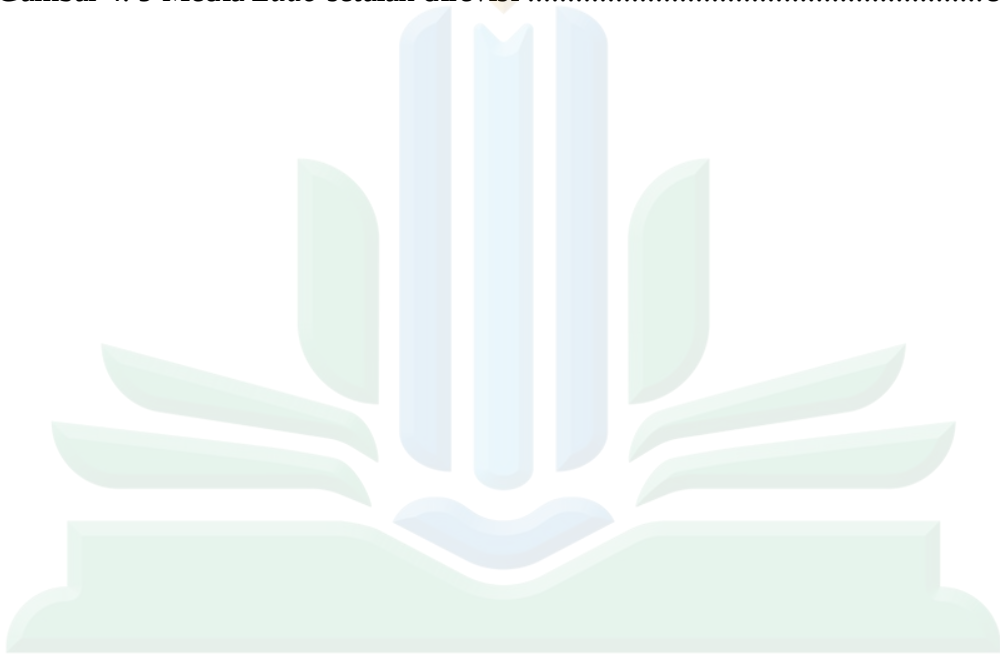
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu.....	22
Tabel 3. 2 Skor penilaian validasi ahli34	34
Tabel 3. 3 Kriteria kevalidan media.....23	23
Tabel 3. 4 Presentase respon peserta didik34	34
Tabel 4. 1 KD dan indikator pembelajaran.....35	35
Tabel 4. 2 Hasil validasi ahli media55	55
Tabel 4. 3 Hasil validasi ahli materi56	56
Tabel 4. 4 Hasil validasi ahli pembelajaran.....57	57
Tabel 4. 5 Hasil validasi dari ketiga validator58	58
Tabel 4. 6 Hasil angket respon peserta didik.....58	58

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan model ADDIE.....	34
Gambar 4. 7 Proses penggunaan media	66
Gambar 4. 8 Media <i>Ludo</i> sebelum di revisi	87
Gambar 4. 9 Media <i>Ludo</i> setelah direvisi	87



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

DAFTAR LAMPIRAN

Penyajian Keaslian Tulisan	105
Nama Peserta Didik Kelas III MI Ar-Rahim	106
Jadwal Pelajaran	107
Modul Ajar	108
Lembar Validasi Ahli Media	128
Lembar Validasi Ahli Materi	130
Lembar Validasi Ahli Bahasa	132
Lembar Angket Respon Guru Mata Pelajaran	134
Lembar Angket Peserta Didik	136
Lembar Posttest Peserta Didik	137
Foto Wawancara Penelitian	138
Foto Penelitian	138
Surat Keterangan Selesai Penelitian	139
Jurnal Penelitian	140
Biodata Penulis	141

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses mengajarkan siswa agar mereka terdorong untuk belajar, sehingga tercipta interaksi dua arah antara siswa dan guru. Interaksi atau komunikasi yang efektif akan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal, sementara komunikasi yang kurang baik dapat menghambatnya. Penetapan tujuan pembelajaran menjadi hal yang sangat penting, guru harus mampu menentukan hasil akhir yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Setelah tujuan pembelajaran ditentukan, guru perlu merancang langkah-langkah pembelajaran agar lebih terarah. Tujuan tersebut juga harus disesuaikan dengan ketersediaan sarana dan prasarana, alokasi waktu, serta kesiapan siswa. Selain itu, tujuan pembelajaran harus selaras dengan materi yang akan diajarkan. Tujuan ini mencakup aspek perilaku dan pengetahuan yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.²

Berpatokan pada UU RI No.20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 Ayat (35) yang berbunyi: “Standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan yang harus

² Suhendi Syam et al., in *Belajar Dan Pembelajaran*, cetakan 1 (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), 6–7.

ditingkatkan secara berencana dan berkala.”³ Sesuai UU tersebut, peran guru adalah mengatur lingkungan agar dapat mendukung terciptanya perubahan perilaku tersebut. Selain itu, pembelajaran dapat dimaknai sebagai upaya sadar dari pendidik untuk membantu peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan sarana serta menciptakan kondisi yang mendukung pengembangan kemampuan belajar peserta didik.⁴

Pembelajaran yang diajarkan pada madrasah salah satunya yaitu Al-Qur'an Hadis yang merupakan bagian dari pendidikan agama Islam. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan dasar utama dalam pembentukan karakter yang berakar pada nilai-nilai Islam.⁵ Mata pelajaran Al-Quran Hadis mulai diajarkan sejak jenjang Madrasah Ibtidaiyah sebagai dasar untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya, yaitu Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah. Pembelajaran Al-Quran Hadis bertujuan untuk mendorong peserta didik agar terbiasa membaca Al-Qur'an dan Hadis dengan benar, mempelajari serta memahami isinya, meyakini kebenarannya, dan menerapkan ajaran-ajarannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai panduan dan pedoman

³ Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (35) (n.d.).

⁴ Nurlina Ariani et al., in *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 7.

⁵ Nofhendri, “Optimalisasi Pendidikan Qur'an Hadist: Membangun Generasi Qur'ani Yang Berkarakter,” *Al-Muhith: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Hadist* 3 no. 2 (Desember 2024): 54–63, <https://doi.org/10.35931/am.v3i2.3952>.

dalam berbagai aspek kehidupan. Sebagaimana dari Utsman bin ‘Affan Radhiyallahu anhu, dari nabi Shallallahu’alaihi wa sallam, beliau bersabda:

تَعَلَّمَ مَنْ خَيْرُكُمْ: وَسَلَّمَ عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى اللَّهُ رَسُولُ قَالَ : قَالَ ، عَنْهُ اللَّهُ رَضِيَ عَقَّانَ بْنِ عُثْمَانَ وَعَنْ
. الْبُخَارِيُّ رَوَاهُ وَعَلَّمَهُ الْقُرْآنَ .

Artinya: “Sebaik-baik kamu adalah orang yang mempelajari Al-Qur’an dan mengajarkannya.” HR. Al-Bukhari⁶

Hadis diatas menjelaskan tentang mendorong umat Islam untuk mempelajari dan mendalami Al-Qur’an, termasuk memahami hukum-hukum yang terkandung didalamnya, akidah, kisah-kisah umat terdahulu, serta perintah dan larangan Allah. Seorang yang berilmu memiliki kewajiban untuk menyebarkan ilmunya setelah mempelajarinya, karena belajar dan mengajarkan Al-Qur’an sama-sama mendatangkan pahala. Dengan mempelajari Al-Qur’an dan mengajarkan kepada orang lain, pahala yang sempurna akan diraih.

Pembelajaran Al-Qur’an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah berfokus pada pengembangan keterampilan dasar yang wajib dimiliki oleh seorang Muslim dalam memahami kedua sumber ajaran Islam tersebut. Keterampilan tersebut meliputi membaca, menulis, menghafal, menerjemahkan, memahami, dan mengamalkan isi Al-Qur’an dan Hadis. Untuk mencapai target pembelajaran

⁶ Muhammad Abduh, *Manusia Terbaik Di Antara Kalian Yang Belajar Dan Mengajarkan Al-Qur’an* (blog), November 10, 2022, <https://rumaysho.com/35143-manusia-terbaik-di-antara-kalian-yang-belajar-dan-mengajarkan-al-quran.html>.

tersebut, guru perlu menciptakan media pembelajaran yang unik, kreatif dan efektif dalam menyampaikana materi.⁷

Namun sesuai hasil observasi, di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember, pada saat pembelajaran seringkali menghadapi kendala seperti masih berfokus pada buku teks, kurang minat siswa dalam mengikuti pelajaran, terbatasnya media pembelajaran yang menarik. Hal ini menyebabkan pembelajaran cenderung monoton, sehingga pemahaman siswa terhadap materi kurang optimal.⁸

Senada dengan permasalahan tersebut, wawancara bersama guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar Al-Qur'an Hadis siswa kelas III MI Ar-Rahim Jember yang didapat dari nilai ulangan harian, serta ujian tengah semester (UTS) yang berjumlah 27 siswa, lebih dari 50% masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga hasilnya belum tuntas. Hal ini disebabkan peserta didik cenderung menganggap mata pelajaran Al-Qur'an Hadis sebagai mata pelajaran yang sulit, terutama karena kesulitan dalam menghafal ayat-ayat Al-Qur'an Hadis. Pendidik pada saat pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja.

Selain itu dijelaskan juga pada saat wawancara sebagian peserta didik aktif di

⁷ Ar Rasikh, "Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus Pada MIN Model Sesela Dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib," *Jurnal Penelitian Keislaman* 15, no. 1 (2019): 15, <https://doi.org/10.20414/jpk.v15i1.1107> - Search.

⁸ Observasi di MI Ar-Rahim Jember, April 28, 2025.

kelas tetapi terbatasnya media pembelajaran, alhasil pembelajaran hanya menggunakan buku.⁹

Berdasarkan analisis kebutuhan, siswa merasa kesulitan untuk mempelajari Al-Qur'an Hadis serta terbatasnya media pembelajaran ini akan menimbulkan kurangnya semangat dan motivasi siswa dalam belajar serta sulit mencerna materi pembelajaran. Maka dari itu, guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Media pembelajaran tersebut tidak hanya mendukung transfer ilmu saja, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Media belajar berbasis permainan menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan karena dapat memadukan aspek edukasi dan hiburan, sehingga memotivasi siswa untuk belajar ayat-ayat Al-Qur'an Hadis dengan lebih antusias

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas adalah pengembangan media pembelajaran *Ludo* yang disesuaikan dengan materi Al-Qur'an Hadis. Media ini dirancang untuk menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. *Ludo* sebagai contoh media permainan yang sederhana yang menarik, telah lama dikenal. Namun, penggunaannya dalam pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara optimal. Berbagai penelitian

⁹ Ulil Absor Rabbani, diwawancara oleh penulis, April 28, 2025.

telah membahas media pembelajaran berbasis permainan, tetapi belum banyak yang mengkaji transformasi permainan tradisional seperti *Ludo* kedalam media pembelajaran.

Ludo adalah permainan papan yang berasal dari India kuno dan telah dimodifikasi menjadi bentuk modern yang biasanya melibatkan 2 hingga 4 pemain. Permainan papan dimainkan diatas papan dengan elemen-elemen seperti kotak, lingkaran, atau bentuk lainnya yang menjadi arena permainan. Contoh permainan papan lainnya meliputi catur, dam, monopoli, ular tangga, dan lain sebagainya. *Ludo* merupakan permainan strategi dimana setiap pemain berlomba menggunakan 4 pion yang harus melewati jalur dari awal hingga akhir sesuai hasil gulungan dadu.¹⁰

Media permainan seperti *Ludo* dapat memberikan pengalaman belajar yang unik dan menyenangkan. Selain itu, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, memahami materi dengan lebih baik, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, inovasi ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an Hadis di kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember. Pengembangan ini juga dapat menjawab tantangan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas siswa, serta mengintegrasikan materi pembelajaran.

¹⁰ Anjar Wisnu Nugrogo and Listiyaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Materi Perumusan Dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Di SMPN 1 Ngadirojo Pacitan," *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 8, no. 1 (2020): 4, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/article/download/31540/28610>.

Penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan bagi peserta didik.

Dalam konteks media pembelajaran, studi terkait pengembangan media permainan bermacam. Studi yang dilakukan Siti Maria dkk, mengembangkan media *Ludo* untuk meningkatkan minat belajar fisika.¹¹ Senada dengan studi yang dilakukan oleh Mufida dan Yusman pengembangan *Ludo* untuk meningkatkan penguasaan materi dan minat belajar siswa.¹² Sedangkan studi oleh Encep dkk, media *Ludo* untuk meningkatkan aktivitas belajar mata pelajaran IPS.¹³ Berbeda dengan studi yang dilakukan Alamsyah Noval dkk, melalui media *Ludo* dapat meningkatkan motivasi, minat belajar siswa, pemahaman materi lebih konkret, dan mengembangkan kolaborasi antar siswa.¹⁴ Kemudian penelitian oleh Wening Niki Yuntari mengembangkan media *Ludo* untuk aksara Jawa.¹⁵ Selain itu penelitian oleh Vilandina Alif

¹¹ Siti Maria, Dwi Fajar Saputri, and Eti Sukadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak," *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya* 4, no. 1 (Mei 2021): 30–35.

¹² Mufida Miftahul Jannah and Yusman Wiyatmo, *Jurnal Pendidikan Fisika* 7, no. 3 (2018): 240–49, <https://doi.org/10.21831/jpf.v7i3.11241>.

¹³ Encep Andriana et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN Gunungcupu 1 Pandeglang," *Journal of Professional Elementary Education* 1, no. 2 (September 2022): 92–98, <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i2>.

¹⁴ Alamsyah Naufal R., Destania Maharani, and Arya Gilang Samudra, "Pengembangan Pembelajaran Melalui Media Ludo," n.d., <https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/spm/article/download/3870/2138/7867>.

¹⁵ Wening Niki Yuntari, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Di SD Negeri Berbah 2," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 23 (2019): 198–207.

Kamin dkk, media pembelajaran *Ludo* untuk kegiatan pembelajaran matematika Logaritma.¹⁶

Penelitian di atas rata-rata lebih condong kepada pengembangan media pembelajaran *Ludo* untuk meningkatkan minat belajar, penguasaan materi, dan aktivitas belajar. Namun, belum ada yang meneliti pengembangan media *Ludo* untuk meningkatkan kemampuan menghafal pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, dengan tujuan agar peserta didik menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran terutama semangat dalam kemampuan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an Hadis, maka peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran *Ludo* dalam mata pelajaran Al-qur'an Hadis. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo* Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Arr-Rahim Jember".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah rumusan sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media Pembelajaran *Ludo*?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Ludo*?

¹⁶ Vilandina Alif Kamin et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Materi Logaritma," *Journal of Instructional Development Research* 1, no. 2 (2020): 88–99, <https://doi.org/10.61193/jidr.v1i2.23>.

3. Bagaimana respon peserta didik terkait pengembangan media pembelajaran *Ludo*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran *Ludo*.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *Ludo*.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terkait pengembangan media pembelajaran *Ludo*.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media *Ludo* adalah:

1. Menghasilkan produk berupa media pengembangan permainan *Ludo* yang digunakan sebagai media pembelajaran Al-Qur'an Hadis
2. Dapat dijadikan inovasi media pembelajaran dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis
3. Dapat digunakan oleh guru dan siswa pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis
4. Ukuran permainan ini 75cm pada semua sisinya
5. Warna merah pada sisi atas bagian kanan, warna kuning sisi atas bagian kiri, warna hijau pada sisi bawah bagian kanan, warna biru pada bagian bawah kiri.
6. Menggunakan bahan banner, dan supaya tahan lama diberi papan kayu untuk menutup media ketika telah selesai digunakan.

Panduan dalam menggunakan media (kelompok):

1. Menyiapkan media *Ludo* serta kartu soal yang akan digunakan sesuai dengan materi pembelajaran
2. Membagi siswa dalam bentuk kelompok, masing-masing siswa berperan sebagai bidak atau pion dan memulai permainan dari rumah awal sesuai dengan warna
3. Dalam langkah awal permainan untuk memulai, pemain harus menjawab satu pertanyaan, dimana terdapat 1 bidak atau pion pada setiap rumah
4. Pemain melanjutkan ke kotak selanjutnya sesuai dengan arah panah, untuk dapat melangkah terlebih dahulu siswa menjawab kartu soal, kemudian dapat melempar dadu untuk ke langkah berikutnya.
5. Alur jalannya bidak dari rumah menuju *finish*
6. Pemenang permainan adalah pemain yang berhasil meletakkan pionnya di rumah akhir dengan paling cepat

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan media pembelajaran *Ludo* yang akan diperoleh dari penelitian ini, baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang yang relevan, sekaligus memperkaya kajian ilmiah terkait topik yang diteliti yaitu tentang

pengembangan media pembelajaran *Ludo*. Dengan mengembangkan media yang menarik, inovatif, kreatif serta menyenangkan akan menambahkan semangat peserta didik dalam menerima materi. Media *Ludo* yang belum pernah diterapkan, diharapkan penelitian ini dapat menjadikan pendukung oleh peneliti selanjutnya terkait media pembelajarang menggunakan *Ludo*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini memberi semangat dan pengalaman baru bagi peserta didik dalam belajar al-qur'an dan hadis dengan menggunakan media pembelajaran *Ludo* untuk memahami pembelajaran.

b. Bagi guru

Penelitian ini menjadi salah satu rujukan guru Pendidikan Agama Islam dalam menggunakan media pembelajaran *Ludo* dalam memahami materi al-qur'an dan hadis peserta didiknya.

c. Bagi madrasah/sekolah

Penelitian ini menjadi masukan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan wawasan dan skill guru Pendidikan Agama Islam tentang media pembelajaran *Ludo* sebagai salah satu metode pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi salah satu rujukan peneliti lain yang ingin meneliti masalah yang relative sama.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional *Ludo* ke dalam lingkungan pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini, siswa dapat belajar sambil bermain, dan penggunaan alat bantu visual membantu permainan menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, permainan ini juga berperan dalam memotivasi siswa dengan memberikan tantangan seperti permainan.
2. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dalam hal ketepatan waktu, dikarenakan pada permainan ludo terdapat 4 pion yang akan diarahkan pada *finish*, tempat kartu soal tanpa penambah pelindung menyebabkan kartu soal rawan terhempas angin, kartu soal berupa kertas.

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, sarana, atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Media ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman, meningkatkan perhatian, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa alat visual, audio, audiovisual, atau berbasis teknologi digitas, yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang disampaikan.

2. Media permainan *Ludo*

Ludo merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan papan *Ludo* sebagai sarana interaktif untuk menyampaikan materi. Dalam media ini, konsep permainan *Ludo* dimodifikasi dengan menambahkan elemen edukatif, seperti pertanyaan atau tugas tertentu yang harus diselesaikan oleh peserta didik selama permainan berlangsung. Media ini dirancang untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, dan membantu mereka memahami materi melalui pendekatan yang kreatif.

3. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang bertujuan untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Al-Qur'an dan Hadis sebagai pedoman hidup. Proses ini mencakup pembelajaran tentang menghafal, membaca dan menulis Al-Qur'an Hadis dengan benar, memahami isi dan maknanya, serta menggali nilai-nilai yang terkandung dalam Hadis. Pembelajaran ini bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik sesuai dengan ajaran Islam dan mempersiapkan mereka untuk menerapkan nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun materi Al-Qur'an Hadis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah “Surah Al-Kafirun dan An-Nasr”, yang bertujuan agar peserta didik memahami arti dan isi kandungan surah Al-Kafirun dan An-Nasr, serta mendemonstrasikan hafalan surah Al-Kafirun dan An-Nasr.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian terdahulu

1. Penelitian pertama berupa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Game Pada Materi Kelangkaan Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 01 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu” oleh Kisma Khairah (2024).¹⁷

Penelitian ini didasari oleh kurangnya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang mampu mendorong keaktifan peserta didik di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi validitas, kepraktisan, dan rpsons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan *Ludo*. subjek penelitian mencakup ahli media, ahli materi, ahli praktilitas, serta peserta didik, dengan fokus pada media pembelajaran *Ludo* untuk materi kelangkaan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

¹⁷ Kisma Khairah, “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Game Pada Materi Kelangkaan Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 01 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024).

Hasil validasi media menunjukkan skor 86%, yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan ditingkat SMA/SMK/MA. Uji kepraktisan dilakukan oleh seorang guru Ekonomi Bisnis dengan skor 85,3%, masuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, uji coba terbatas dilakukan pada 12 siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Pagaran Tapah Darussalam, dengan hasil menunjukkan bahwa media ini termasuk kategori sangat menarik.

2. Penelitian kedua berupa jurnal yang berjudul “Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar” oleh Syifa Aulia Nissa dan Novanita Whindi Arini (2021).¹⁸

Penelitian ini bertujuan untuk ertujuan guna meningkatkan produk media game ludo untuk mata pelajaran ips semester I kelas IV SD. Hasil validasi ahli media dikategori “sangat layak”. Berdasarkan ahli materi “sangat layak” hasil ahli pendidikan “sangat layak” hasil respon siswa berlandaskan uji coba lapangan memperoleh kategori “sangat layak” berlandaskan hasil temuan dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran game ludo ips ini sangat layak dipakai saat pembelajaran ips.

¹⁸ Syifa Aulia Nissa and Novanita Whindi Arini, “Pengembangan Game Ludo Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (Agustus 2021): 2563–70, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>.

3. Penelitian ketiga berupa skripsi yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Hasil Pembelajaran Fiqih Di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang” oleh Sri Wahyuningsih (2023).¹⁹

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi media pembelajaran berbasis permainan *Ludo* terhadap hasil belajar Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang, serta menganalisis hasil belajar Fiqih setelah penggunaan media pembelajaran permainan *Ludo* di kelas tersebut. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumberdata primer adalah guru kelas II dan siswa kelas II MI NU Jatirejo Pemalang. Sedangkan sumber data sekunder berupa dokumen atau arsip sekolah yang tersedia di MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran permainan *Ludo* dilakukan melalui tiga tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, dimana nilai rata-rata siswa yang sebelumnya 65 (dibawah KKM) meningkat menjadi 80 setelah penerapan media pembelajaran permainan *Ludo*.

¹⁹ Sri Wahyuningsih, “Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Hasil Pembelajaran Fiqih Di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang” (Skripsi, Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023).

4. Penelitian keempat berupa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di MAN 1 Inovasi Subulussalam” oleh Dita Aulya Maha (2022).²⁰

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fisika, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi Fisika. Akibatnya, hasil belajar yang dicapai siswa menjadi kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Ludo Fisika* terhadap hasil belajar siswa. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X, dengan sampel terdiri dari kelas X IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPA 2 sebagai kelas control. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental* dengan *Nonequivalent Control Group Design*, sementara instrumen pengumpulan data berupa soal pilihan ganda.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t hitung (3,446) lebih besar daripada t table (2,024), dengan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 47,5 dan kelas control sebesar 32,5. Berdasarkan hasil ini, disimpulkan

²⁰ Dita Aulya Maha, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di MAN 1 Inovasi Subulussalam” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022).

bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dilihat dari rata-rata pretest dan posttest mencapai 87,4%, sedangkan di kelas kontrol hanya sebesar 47,3%. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan *Ludo* Fisika terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Penelitian kelima berupa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 Di MIN 1 Kota Kediri” oleh Wahyu Pamula (2024).²¹

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *Ludo* bagi siswa kelas IV MIN 1 Kota Kediri, mengevaluasi kelayakan media pembelajaran permainan *Ludo* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *Indonesia Kaya Budaya*, serta menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan *Ludo* pada materi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

²¹ Wahyu Pamula, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 Di MIN 1 Kota Kediri” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, 2024)..

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan *Ludo* dimulai dengan analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa kelas IV-D MIN 1 Kota Kediri. Tahapan selanjutnya adalah merancang dan merealisasikan media permainan tersebut. Validasi dari ahli menunjukkan hasil 88% dari ahli media 1 dan 100% dari ahli media 2. Untuk ahli materi, skor yang diperoleh adalah 83% dari ahli materi 1, 97% dari ahli materi 2, dan 83% dari ahli materi 3. Hasil belajar siswa berdasarkan pretest dan posttest menunjukkan peningkatan dengan rata-rata skor pretest sebesar 75 dan rata-rata skor posttest sebesar 92. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis permainan *Ludo* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan materi *Indonesia Kaya Budaya*.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan
Penelitian Terdahulu dan Penelitian yang Dilakukan

No.	Pengarang "Judul"	Persamaan	Perbedaan
1.	Kisma Khairah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Game Pada Materi Kelangkaan Kelas X Akuntansi Di	a. Menggun akan media <i>Ludo</i> b. Metode penelitian	a. Penelitian terdahulu mata pelajaran Akuntansi, penelitian yang dilakukan mata pelajaran Al-Qur'an Hadis

	SMK Negeri 01 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu”, 2024.	mengguna kan R&D	b. Penelitian terdahulu, menggunakan 4 pion, dan tanpa pengawet media seperti peneliti yang dilakukan menggunakan kayu/aluminium, serta menggunakan 1 pion
2.	Syifa Aulia Nissa dan Novanita Whindi Arini, “Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”, 2021.	a. Menggun akan media <i>Ludo</i> b. Metode penelitian mengguna kan R&D model ADDIE	a. Berupa game online b. Mata pelajaran penelitian terdahulu IPS, penelitian yang dilakukan Al-Qur’an Hadis.
3.	Sri Wahyuningsih, “Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Hasil Pembelajaran Fiqih	a. Menggun akan media <i>Ludo</i>	a. Metode penelitian terdahulu kualitatif deskriptif jenis penelitian lapangan, penelitian yang dilakukan menggunakan R&D

	Di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang”, 2023.		b. Mata pelajaran penelitian terdahulu Fiqih, penelitian yang dilakukan Al-Qur'an Hadis c. Media peneliti terdahulu menggunakan print an kertas yang berukuran A4, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan banner
4.	Dita Aulya Maha, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di MAN 1 Inovasi Subulussalam”, 2022.	a. Menggunakan media <i>Ludo</i>	a. Metode penelitian terdahulu kuantitatif dengan <i>Quasi Eksperimental</i>, penelitian yang dilakukan menggunakan R&D b. Mata pelajaran penelitian terdahulu Fisika, penelitian yang dilakukan Al-Qur'an Hadi c. Media penelitian terdahulu memiliki

			tampilan warna yang berbeda dan banyak, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan 4 warna saja dan menggunakan 1 pion
5.	Wahyu Pamula, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 Di MIN 1 Kota Kediri”, 2024.	a. Menggunakan media <i>Ludo</i> b. Menggunakan metode R&D	a. Mata pelajaran penelitian terdahulu IPAS, penelitian yang dilakukan Al-Qur’an Hadis b. Menggunakan 4 pion, tanpa pengaman tambahan, serta perbedaan warna di keempat sisi.

Berbeda dari penelitian sebelumnya yang menggunakan media *Ludo* untuk pelajaran IPS, Fisika, dan Aksara Jawa, penelitian ini digunakan pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadis untuk meningkatkan kemampuan menghafal. Belum ada penelitian sebelumnya yang menggunakan *Ludo* untuk pembelajaran Surah Al-Kafirun dan An-Nasr di kelas III. Permainan

dimodifikasi menjadi alat bantu hafalan dengan kartu soal dan integrasi tahapan hafalanyang sesuai dengan kurikulum PAI. Alasan peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *Ludo* mata pelajaran Al-qur'an Hadis karena peneliti beranggapan mata pelajaran Al-Qur'an Hadis sulit dipelajari karena berkaitan dengan membaca, menulis, serta menghafalkan ayat-ayat Al-Quran, sehingga penelti menggunakan media *Ludo* supaya peserta didik merasa tertarik dan termotivasi.

B. Kajian teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang memiliki arti harfiah sebagai perantara atau alat penghubung. Dalam konteks proses belajar mengajar, media sebagai sarana penyampai informasi dari guru kepada siswa guna mewujudkan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kelancaran proses belajar agar lebih efisien dan maksimal. Saat ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku dan papan tulis, karena tersedia berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik.²²

²² Aisyah Fadilah et al., "Pengertin Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (March 2023): 1–17, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

Media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan isi pelajaran atau materi, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi peserta didik, sehingga mendukung proses belajar.. beragam bentuk media pembelajaran dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman belajar agar menjadi lebih konkret. Dalam penggunaannya, media pembelajaran tidak hanya mengandalkan kata-kata atau simbol verbal. Oleh karena itu, hasil pengalaman belajar diharapkan menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya media pembelajaran sebagai sarana untuk mendorong proses belajar.²³

Kesimpulan dari beberapa definisi di atas bahwa media pembelajaran adalah alat, benda, atau sarana yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami informasi yang diberikan oleh guru. Media ini tidak hanya berperan sebagai penyampai pesan, tetapi juga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi peserta didik

²³ Ardian Asyhari and Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (April 2016): 1--13, <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v5i1.100>.

untuk mendukung proses belajar. Beragam bentuk media pembelajaran tersedia untuk memperkaya pengalaman belajar secara lebih konkret, sehingga hasilnya lebih bermakna. Dalam era modern, penggunaan media pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, melainkan melibatkan berbagai teknologi dan inovasi yang dapat meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendorong terciptanya pembelajaran yang optimal.

b. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Secara fundamental, media pembelajaran telah menjadi elemen yang mampu memberikan pengalaman bermakna dalam proses belajar. Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung komunikasi selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:²⁴

1) Fungsi edukatif

- a) Memberikan dampak yang bermanfaat dalam dunia pendidikan
- b) Membantu siswa dan masyarakat untuk berfikir secara kritis
- c) Menyediakan pengalaman pembelajaran yang bermakna
- d) Memperluas wawasan serta mengembangkan pola pikir

²⁴ Muhammad Hasan et al., in *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 151–52.

- e) Menyediakan fungsi autentik dalam berbagai aspek kehidupan dan konsep yang sejalan
- f) Fungsi ekonomis
- g) Membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara efisien
- h) Mengoptimalkan penyampaian materi dengan mengurangi biaya dan waktu

2) Fungsi sosial

- a) Mempererat interaksi sosial diantara siswa
- b) Meningkatkan pemahaman terhadap lingkungan social
- c) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa
- d) Fungsi budaya
- e) Menghadirkan perubahan dalam kehidupan manusia
- f) Berperan dalam penyebaran nilai-nilai budaya serta seni yang ada di masyarakat

Selain itu fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Standarisasi penyampaian pesan pembelajaran: media membantu memastikan bahwa materi yang disampaikan oleh setiap guru konsisten, sehingga mengurangi perbedaan atau kesenjangan dalam penyampaian pesan antar guru

- 2) Menghindari pnafsiran berbeda: media dapat mencegah perbedaan interpretasi antar guru dan mengurangi kesenjangan informasi yang diterim oleh siswa
- 3) Membuat pembelajaran lebih jelas dan menarik: dengan memanfaatkan suara, gambar, gerakan, dan warna baik alami maupun tidak, media membantu menciptakan suasana belajar yang hidup, dinamis, tidak membosankan
- 4) Meningkatkan interaktivitas pembelajaran: media memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang aktif antara guru dan siswa, menggantikan model pembelajaran satu arah yang cenderung monoton
- 5) Efisiensi waktu dan tenaga: penggunaan media memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai dengan waktu dan tenaga yang lebih sedikit. Guru tidak perlu mengulang materi secara terus menerus, karena media membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dalam sekali penyampaian
- 6) Meningkatkan kualitas hasil belajar: media membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui kombinasi aktivitas mendengar, meliht, merasakan, dan bahkan mengalaminya sendiri, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal
- 7) Fleksibilitas waktu dan tempat belajar: media memungkinkan siswa belajar kapan saja dan dimana saja tanpa bergantung pada kehadiran

guru. Ini sangat bermanfaat mengingat waktu belajar disekolah terbatas, sementara sebagian besar waktu siswa berada diluar sekolah

- 8) Menumbuhkan sikap positif siswa: dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan aktif mencari sumber belajar secara mandiri
- 9) Mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif: media dapat mendukung guru dalam berbagai peran, sehingga guru memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada aspek edukatif lainnya, seperti memotivasi siswa, membantu mereka mengatasi kesulitan belajar, serta membentuk karakter dan kepribadian.

c. Manfaat media pembelajaran

Manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:²⁵

- 1) Media mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga mempermudah serta meningkatkan proses pembelajaran dan hasil yang dicapai
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan fokus dan perhatian siswa, memotivasi mereka untuk belajar, serta mendorong interaksi yang

²⁵ Hasan et al.

lebih langsung sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing siswa

- 3) Media membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu:
- 4) Objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat digantikan dengan gambar, foto, slide, model, film, atau siaran radio
- 5) Objek yang terlalu kecil untuk diamati dengan indera dapat dilihat menggunakan mikroskop, gambar, slide, atau film
- 6) Peristiwa langka yang terjadi dimasa lalu atau jarang terjadi dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, atau slide, selain penjelasan verbal
- 7) Proses kompleks, seperti peredaran darah, dapat dijelaskan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi computer
- 8) Percobaan berisiko tinggi dapat diilustrasikan dengan media seperti video, film, atau computer
- 9) Media pembelajaran memberikan pengalaman seragam kepada siswa terkait peristiwa-peristiwa di sekitar mereka, serta memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan melalui kegiatan seperti karyawisata atau kunjungan ke museum

2. Media pembelajaran permainan *Ludo*

Permainan *Ludo* berasal dari India kuno. Bentuk aslinya dikenal dengan nama "Pachisi", yang telah dimainkan sejak abad ke-6. Permainan

ini muncul pertama kali dalam catatan sejarah pada masa pemerintahan Raja Akbar dari Dinasti Mughal. Dalam versi tradisionalnya, Pachisi dimainkan di lantai atau kain besar yang dilukis dengan pola silang berbentuk 'X', dan para pemain menggunakan kacang, kerang, atau batu berwarna sebagai pion. Dadu yang digunakan pun berbeda dari sekarang, biasanya berupa kubus kayu atau alat lempar khusus. Permainan ini kemudian mengalami modifikasi di Inggris. Pada tahun 1896, seorang warga Inggris bernama Alfred Collier mematenkan versi modern dari Pachisi dan menamainya "Ludo", yang dalam bahasa Latin berarti "Saya bermain". Versi inilah yang kemudian menyebar luas ke seluruh dunia, termasuk Indonesia.

Ludo berasal dari bahasa Latin yang berarti permainan. *Ludo* menjadi sangat menarik ketika dimainkan bersama-sama. Papan permainan ini memiliki empat warna yang mewakili setiap pemain, dan biasanya dimainkan oleh 2 hingga 4 orang. Permainan ini merupakan versi sederhana dari permainan tradisional India yang telah ada sekitar 500 tahun sebelum masehi. Meskipun terinspirasi dari India, *Ludo* mulai dipatenkan di Inggris pada tahun 1896. Permainan ini menggunakan papan seperti ular tangga atau monopoli dan dimainkan oleh dua hingga empat orang. Pemain berlomba untuk memindahkan empat pion dari rumah. Pemain berlomba

untuk memindahkan empat pion dari rumah menuju titik tengah papan yang menjadi tujuan akhir.²⁶

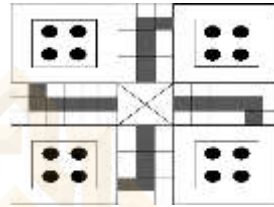
Cara permainan *Ludo* aturan asli, yang membutuhkan 2-4 orang pemain yang harus menyusun strategi untuk memindahkan empat pion menggunakan dadu. Pemenangnya adalah pemain yang berhasil memindahkan semua pionnya ke titik akhir paling cepat. Pion-pion pemain diletakan di rumah sesuai warna di sudut papan. Untuk memulai, pemain harus mendapatkan angka 6 pada dadu agar pion keluar dari rumah.²⁷

Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi aturan permainan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan guru agar tujuan pembelajaran tercapai. Peneliti memodifikasi jumlah pion yang mulanya 4 menjadi 1 pion. Peneliti menambahkan kartu soal terkait Al-Qur'an dan Hadis. Untuk dapat melakukan lemparan dadu dan melangkah ke kotak berikutnya, pemain harus menjawab terlebih dahulu kartu soal tersebut.

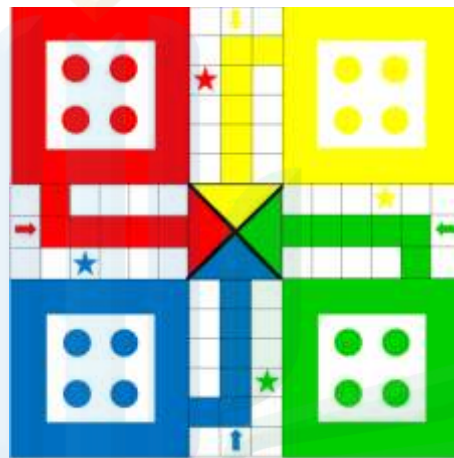
Berdasarkan desain tampilan visual, media pembelajaran permainan *Ludo* pemilihan tampilan visual, warna dan huruf agar mudah digunakan oleh pengguna.

²⁶ Anjar Wisnu Nugrogo and Listiyaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Materi Perumusan Dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Di SMPN 1 Ngadirojo Pacitan," *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 8, no. 1 (2020): 4, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/article/download/31540/28610>.

²⁷ Rosita Wondal, Rita Samad, and Desna Kore, "Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (Oktober 2020): 105–16, <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2068>.



Gambar 2.1
Rancangan Desain *Ludo*



Gambar 2.2
***Ludo* setelah pemberian warna**

3. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis

a. Pengertian mata pelajaran Al-Qur'an Hadis

Mata pelajaran al-qur'an hadis di Madrasah Ibtidaiyah merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berfokus pada kemampuan membaca dan menulis Al-Qur'an serta Hadist secara benar, menghafal surat-surat pendek dalam al-qur'an, memahami makna sederhana dari surat tersebut, dan mempelajari hadis-hadis yang berkaitan dengan akhlak mulia untuk diaplikasikan dalam

kehidupan sehari-hari melalui keteladanan dan pembiasaan. Tujuan ini selaras dengan misi pendidikan dasar, yaitu:

- 1) Mengembangkan potensi dan kemampuan belajar peserta didik yang mencakup rasa ingin tahu, kepercayaan diri, keterampilan komunikasi, serta kesadaran diri
- 2) Meningkatkan keterampilan baca, tulis, hitung, bernalar, keterampilan hidup, serta dasar keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa
- 3) Membangun fondasi untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Secara substansial, mata pelajaran al-qur'an hadis berperan dalam memotivasi peserta didik untuk mencintai kitab suci al-qur'an, mempelajari dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung didalamnya sebagai sumber utama ajaran Islam sekaligus pedoman hidup.

b. Tujuan mata pelajaran al-qur'an hadis

Adapun tujuan pembelajaran mata pelajaran al-qur'an hadis di Madrasah Ibtidaiyah yakni sebagai berikut:

- 1) Memberikan kemampuan dasar kepada peserta didik dalam membaca, menulis, menghafal serta membiasakan dan mencintai membaca al-qur'an dan hadis

- 2) Menanamkan pemahaman dan penghayatan terhadap isi kandungan ayat-ayat al-qur'an dan hadis melalui pembiasaan dan keteladanan
- 3) Membimbing perilaku peserta didik agar berpedoman pada nilai-nilai yang terkandung dalam ayat-ayat al-qur'an dan hadis.²⁸

c. Kemampuan menghafal

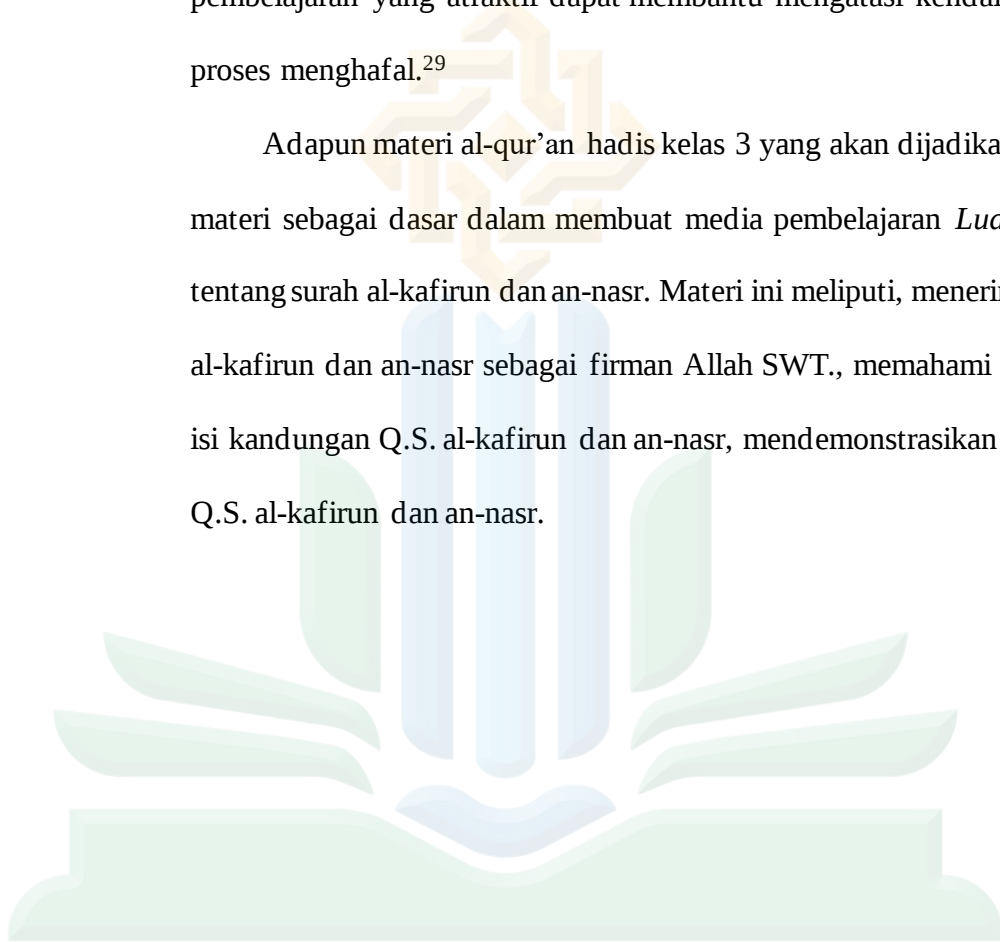
Disini peneliti lebih fokus pada materi “surah Al-Kafirun dan An-Nasr”. Pada dasarnya menghafal adalah upaya untuk menyimpan informasi dalam ingatan agar tetap diingat secara konsisten. Menurut Rauf A. yang dikutip oleh Kairinnisa dkk., menghafal didefinisikan sebagai proses mengulang sesuatu baik melalui membaca maupun mendengar. Setiap pekerjaan yang dilakukan secara berulang akan menjadi hafal. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menghafal merupakan keterampilan seseorang untuk menguasai sesuatu atau menyelesaikan tugas tanpa perlu melihat catatan atau referensi.

Ada berbagai faktor yang mempengaruhi kemampuan menghafal. Beberapa faktor yang mendukung dan meningkatkan kemampuan menghafal antara lain: motivasi menghafal, pemahaman terhadap arti atau makna yang dihafal, pengaturan media menghafal, serta pengulangan hafalan secara berkala. Selain itu, penggunaan media

²⁸ Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia. No. 165 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah, 39-40.

pembelajaran yang atraktif dapat membantu mengatasi kendala dalam proses menghafal.²⁹

Adapun materi al-qur'an hadis kelas 3 yang akan dijadikan kajian materi sebagai dasar dalam membuat media pembelajaran *Ludo* yakni tentang surah al-kafirun dan an-nasr. Materi ini meliputi, menerima Q.S. al-kafirun dan an-nasr sebagai firman Allah SWT., memahami arti dan isi kandungan Q.S. al-kafirun dan an-nasr, mendemonstrasikan hafalan Q.S. al-kafirun dan an-nasr.



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

²⁹ Kairinna Ulya, Nelly Mujahidah, and Ardiansyah, "Efektivitas Metode Bernyanyi Terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodat Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 01 Pontianak," *Armala: Jurnal Pendidikan Dan Sastra Bahasa Arab* 4 (2023): 61, <https://doi.org/10.24260/armala.v4i1.1749>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

1. Model penelitian dan pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. dengan model pengembangan ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE, adalah model yang mencakup lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model ini dianggap lebih rasional dan komprehensif dalam proses pengembangan produk. ADDIE dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pengembangan produk pembelajaran seperti pengembangan model, strategi, metode, media, dan bahan ajar.³⁰ Peneliti memilih model ini karena lebih jelas yang memudahkan dalam pengembangan produk.

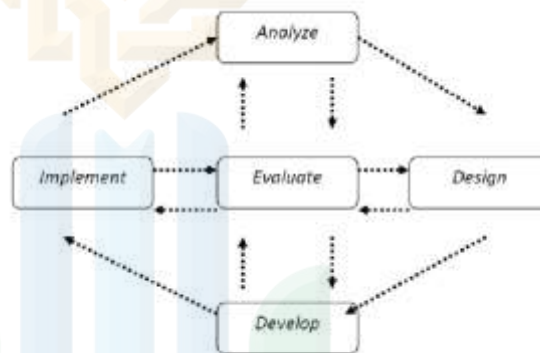
2. Prosedur penelitian dan pengembangan

Bagian ini memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk.³¹ Peneliti menggunakan *Research and Development* dengan model ADDIE, terdiri

³⁰ Taufik Rusmayana, in *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*, 1st ed. (bandung: Widina Bhakti Persada, 2021), 14.

³¹ Tim Penyusun, *Karya Ilmiah* (UIN KHAS Jember, 2024).

dari 5 tahapan, *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* dengan alur sebagai berikut :³²



Gambar 3.1
Alur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE

Prosedur *Research and Development* (R&D) yaitu sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama dalam model penelitian pengembangan ADDIE adalah menganalisis kebutuhan akan pengembangan produk baru seperti, model, metode, media, atau bahan ajar. Pada tahap ini, dilakukan analisis sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik MI Ar-Rahim Jember. Setelah menemukan permasalahan tersebut, peneliti menyesuaikan produk yang akan dirancang. Hal pertama dalam analisis ini adalah dengan mengetahui jumlah peserta didik di kelas III, kemudian media pembelajaran serta metode apa yang

³² Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan* (Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, n.d.).

digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, mengetahui keadaan kelas tersebut serta mencari solusi dari permasalahan atau kendala dalam mematangkan materi pembelajaran.

b. *Design* (Desain)

Pada tahap ini, peneliti merinci rancangan desain konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Ludo* serta memperhatikan pemilihan bahan produksi media dalam pembuatan media *Ludo*. Menggunakan bahan banner dan ukuran pada semua sisinya 75cm. Media ini berbentuk persegi, pada sisi kiri bagian atas berwarna merah, warna kuning pada sisi kanan atas, sisi kanan bagian bawah berwarna hijau, warna biru pada sisi kiri bawah. Kemudian menggunakan pion dan dadu dalam menggunakannya.

Membagi siswa dalam bentuk kelompok besar, masing-masing siswa berperan sebagai bidak atau pion dengan memulai permainan dari rumah awal sesuai dengan warna. Dalam langkah awal permainan pemain harus menjawab satu pertanyaan, kemudian pemain melanjutkan ke kotak selanjutnya sesuai arah. Untuk dapat melanjutkan langkah pion kembali, terlebih dahulu siswa menjawab kartu soal, barulah dapat melempar dadu untuk kelangkah berikutnya. Pemenang permainan adalah yang berhasil meletakkan pionnya di rumah akhir dengan paling cepat.

c. *Development* (Pengembangan)

Di tahap pengembangan ini, hal yang telah dirancang peneliti sebelumnya mulai direalisasikan. Pengembangan ini dilakukan supaya konsep yang telah dirancang oleh peneliti menjadi produk jadi yang telah siap untuk dipakai. Berkolaborasi dengan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa mengenai pendapat dan penilaian untuk penerapan media *Ludo*. Setelah mengetahui hasil angket dan saran dari 3 ahli validator untuk mengetahui kelayakan media, maka dilanjut tahap implementasi.

d. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, produk yang telah dibuat diterapkan pada kelas III sebanyak 27 peserta didik yang bertujuan untuk mendapatkan umpan balik terkait produk yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui kevalidan, peneliti memberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Ludo*, guru memberikan saran dan masukan berupa angket guru dari peneliti.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam penelitian pengembangan ini, dilakukan selama kegiatan pengembangan yakni ketika produk media dinilai oleh para ahli, di uji pada kelompok besar. Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan dan pembenahan supaya produk yang dihasilkan menjadi produk yang layak terutama untuk meningkatkan kemampuan

menghafal peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas III di MI Ar-Rahim Jember.



Gambar 3.2
Prosedur Penelitian

3. Uji coba produk

Tujuan melakukan uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya Tarik dari produk yang dihasilkan.³³

a. Uji validasi

Untuk memperbaiki kekurangan pada media yang dikembangkan oleh peneliti harus adanya validasi media. Validasi media dilakukan oleh tiga validator ahli dosen fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Peneliti memilih para ahli dengan beberapa alasan diantaranya. ahli media Bapak Dr. Drs. Sukanto, M.Pd, karena beliau pernah mengajar mata kuliah produksi media pembelajaran yang berhubungan dengan media pembelajaran.

Ahli materi Dr. H. Amir, M.Pd., Ahli bahasa Bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd.

³³ Tim Penyusun, in *Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 116.

Tabel 3.1
Ahli validasi

No.	Nama	Subjek Validasi
1.	Dr. Drs. Sukamto, M.Pd	Ahli media
2.	Dr. H. Amir, M.Pd.	Ahli materi
3.	Shiddiq Ardianta, M.Pd.	Ahli bahasa

4. Desain uji coba

Desain uji coba produk bertujuan untuk menjelaskan proses evaluasi produk, dengan fokus utama pada penilainnya. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kelayakan produk, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan.

a. Subjek uji coba

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Ludo* mengenai Al-Qur'an Hadis, melibatkan tiga validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sedangkan subjek uji coba lapangan pada penelitian ini adalah guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember.

b. Jenis data

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif.

1) Data kuantitatif

Beberapa data nilai yang diambil:

- a) Nilai angket validasi: ahli media, ahli materi, ahli bahasa
- b) Angket respon peserta didik
- c) Angket respon guru untuk kekurangan dan kelebihan media

Ludo

2) Data kualitatif

Data kualitatif didapat dari buku atau jurnal, serta hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Al-qur'an Hadis dan berupa saran masukan dari validator dari pengembangan media pembelajaran *Ludo*.

c. Instrumen pengumpulan data

1) Observasi

Observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap peristiwa yang sedang terjadi dan mencatatnya menggunakan alat observasi sesuai dengan aspek yang akan ditinjau atau diteliti.³⁴ Dalam konteks ini, observasi yang dilakukan adalah observasi non partisipan. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berlangsung untuk mengetahui proses pembelajaran dikelas serta mengetahui sarana dan prasarana didalam kelas III.

2) Wawancara

³⁴ Abd. Muhith, Rachmad Baitulah, and Amirul Wahid, in *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Bildung, 2020), 71.

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan berkomunikasi, baik secara langsung melalui pertemuan tatap muka maupun secara tidak langsung menggunakan media komunikasi, dengan individu-individu yang memiliki kompetensi terkait di institusi yang sedang diteliti.³⁵ Peneliti menggunakan wawancara terstruktur dengan responden wawancara yaitu guru kelas beserta guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Wawancara kepada guru untuk mengetahui karakter peserta didik, mata pelajaran Al-Qur'an Hadis seperti media, metode, kondisi di dalam kelas.

3) Angket

Angket atau metode kuisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan daftar pertanyaan tertulis kepada responden. Metode ini bertujuan untuk memperoleh informasi dari sejumlah individu secara efisien dan sistematis. Responden diharapkan memberikan jawaban sesuai dengan pengetahuan, pengalaman, atau pendapat mereka terhadap topik yang ditanya.³⁶

³⁵ Zainudin Iba and Aditya Wardhana, in *Metode Penelitian* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023), 260.

³⁶ Sugiyono, in *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 142.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk mengetahui mengenai kelayakan produk yang telah diterapkan dan untuk mengetahui efektivitas setelah peserta didik menggunakan produk tersebut. Angket diberikan kepada antara lain:

a) Angket ahli media

Validasi ahli media yang dipilih yaitu Bapak Dr. Drs. Sukanto, M.Pd, beliau pernah mengajar mata kuliah produksi media pembelajaran yang berhubungan dengan media pembelajaran dan termasuk dosen UIN KHAS Jember.

Tabel 3.2
Angket ahli media

No.	Aspek	Komponen
1.	Tampilan	Desain atau tata letak media pembelajaran menarik dan memotivasi pengguna
		Komposisi dan kombinasi warna menarik minat pengguna
		Kerapian media pembelajaran memudahkan dalam penggunaannya
		Ketepatan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran
		Kualitas media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran

2.	Penggunaan	Media pembelajaran ini mendukung pembelajaran siswa
		Keefektifan dalam penggunaan
		Keefesienan dalam pengembangan
		Media ini dapat dipakai kembali di pembelajaran berikutnya
		Kejelasan petunjuk penggunaan media

b) Angket ahli materi

Validasi ahli materi yang dipilih yaitu Dr. H. Amir, M.Pd beliau dosen fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan program studi Pendidikan Agama Islam, UIN KHAS Jember.

Tabel 3.3
Angket ahli materi

No.	Aspek	Komponen
1.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan K.D
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Materi yang disajikan lengkap dan mencakup informasi yang relevan dengan topic
2.	Isi/materi	Kelayakan materi
		Materi disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami oleh pembaca

		Materi dilengkapi dengan contoh ayat al-qur'an maupun hadist dengan jelas
		Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami
		Materi ini menggunakan bahasa yang jelas tanpa mengandung kesalahan tata bahasa
		Materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang dapat menyebabkan kebingungan pembaca
		Media pembelajaran ini dilengkapi dengan soal atau pertanyaan latihan untuk mengukur pemahaman siswa

c) Angket ahli bahasa

Validasi ahli bahasa yang dipilih yaitu Bapak Shidiq

Ardianta, M.Pd, beliau dosen UIN KHAS Jember.

Tabel 3.4
Angket ahli bahasa

No.	Aspek	Komponen
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat
		Kefektifan kalimat
		Kebakuan istilah
2.	Komunikatif	Pemahaman terhadap materi pembelajaran

3.	Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik
		Kemampuan mendorong berfikir kritis
4.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	Ketepatan tata bahasa
		Ketepatan ejaan

d) Angket respon guru Al-Qur'an Hadis

Tabel 3.5
Angket respon guru

No.	Aspek
1.	Keseluruhan tampilan media pembelajaran <i>Ludo</i> menarik dan memotivasi pengguna
2.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran
3.	Tampilan desain atau tata letak pada media telah sesuai dan mudah dalam dipahami
4.	Komposisi warna pada media menarik dan sesuai
5.	Media pembelajaran <i>Ludo</i> membuat siswa semangat dalam pembelajaran
6.	Media pembelajaran <i>Ludo</i> membuat suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan

7.	Media pembelajaran <i>Ludo</i> mudah dimainkan
8.	Media pembelajaran <i>Ludo</i> sederhana dan efisien
9.	Dapat dimainkan peserta didik secara mandiri maupun berkelompok
10.	Media <i>Ludo</i> dapat digunakan dalam jangka waktu yang Panjang

e) Angket respon peserta didik

Tabel 3.6
Angket respon peserta didik

No.	Aspek	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar menggunakan Media <i>Ludo</i>		
2.	Saya lebih mudah memahami pelajaran menggunakan Media <i>Ludo</i>		
3.	Media <i>Ludo</i> meningkatkan semangat saya dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis		
4.	Media <i>Ludo</i> membuat saya terbebani dalam pembelajaran		
5.	Media <i>Ludo</i> sulit dipahami		
6.	Setelah saya melihat tampilan Media <i>Ludo</i> , saya termotivasi untuk mempelajarinya		
7.	Dengan menggunakan Media <i>Ludo</i> suasana belajar tidak membosankan		

8.	Tampilan desain Media <i>Ludo</i> membuat saya tertarik		
9.	Saya suka belajar Al-Qur'an Hadis		
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar di kelas		

4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan informasi yang bersumber dari berbagai catatan penting, baik yang berasal dari lembaga atau organisasi maupun dari individu.³⁷ Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan oleh peneliti melalui pengambilan gambar untuk mendukung dan memperkuat hasil penelitian.

d. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data yaitu teknik analisis deskriptif untuk mengambil data kualitatif yang dapat diambil dari buku, jurnal, saran serta masukan dari ahli validasi. Data kuantitatif didapat dari angket tiga ahli validasi, tanggapan guru, dan tanggapan peserta didik.

a) Analisis kelayakan media

³⁷ Muhith, Baitulah, and Wahid.

Analisis kelayakan media dilakukan oleh peneliti kepada tiga ahli validasi, dan tanggapan guru untuk mengetahui kelayakan media yang sudah dikembangkan dan diterapkan. Peneliti menggunakan angket beracuan skala likert diantaranya:³⁸

Tabel 3.7
Skala likert

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat layak	5
2.	Layak	4
3.	Cukup layak	3
4.	Kurang layak	2
5.	Sangat tidak layak	1

Angket validasi ahli dan tanggapan guru dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum y}{Y_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Jumlah dalam bentuk persentase

$\sum y$: Jumlah keseluruhan

Y_i : Jumlah maksimal

³⁸ Slamet Widodo et al., in *Buku Ajar Metode Penelitian* (Pangkalpinang: CV Science Techno Direct, 2023), 73.

Tabel 3.8
Persentase validasi berdasarkan skala likert

No.	Skor	Kualifikasi	Keterangan
1.	<20%	Sangat tidak layak	Revisi total
2.	21%-40%	Kurang layak	Perlu revisi
3.	41%-60%	Cukup layak	Perlu revisi
4.	61%-80%	Layak	Tidak revisi
5.	81%-100%	Sangat layak	Tidak revisi

Media pembelajaran *Ludo* yang dikembangkan dapat dilihat dari klasifikasi media yang sudah diterapkan, dengan syarat kriteria angket validasi menghasilkan rata-rata 61-80% kategori layak.

b) Analisis data angket respon peserta didik

Untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik, data dianalisis menggunakan skala Guttman. Dalam skala ini, terdapat dua jenis kategori yaitu nilai dan skor.³⁹ Angket yang telah diisi oleh peserta didik kemudian dianalisis dan disajikan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum y}{yi} \times 100\%$$

³⁹ Arikunto Suharsimi, in *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), 35.

Keterangan:

P : Jumlah dalam bentuk persentase

Σy : Jumlah keseluruhan

Y_i : Jumlah maksimal

Tabel 3.9
Kriteria Kelayakan

No.	Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1.	>76%	Sangat baik	Layak, tidak perlu revisi
2.	51%-75%	Baik	Cukup, perlu revisi
3.	36%-50%	Cukup	Kurang layak, perlu revisi
4.	$\leq 35\%$	Kurang	Tidak layak, perlu revisi

Standart kelayakan media pembelajaran *Ludo* dikatakan layak apabila menunjukkan persentase lebih dari 76%.

c) Analisis data uji efektivitas

Analisis efektivitas produk yang sedang dikembangkan dievaluasi berdasarkan pemahaman peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dalam pengujian efektivitas. *Pre-Experimental Design* tidak melibatkan variable control dan pemilihan sampel tidak bersifat acak. Desain penelitian yang digunakan adalah *Design One-Group Pretest Posttest*. Proses pengumpulan data efektivitas melibatkan pemberian *pretest* (O_1) kepada sampel kelas diikuti dengan pemberian perlakuan *posttest* (O_2) berupa penggunaan media pembelajaran *Ludo* pada mata pelajaran Alquran Hadis kelas III. Pendekatan ini memungkinkan

perbandingan yang lebih akurat terhadap kondisi setelah pemberian perlakuan.

Rumus *Desain One Group Pretest Posttest* sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 : Nilai *Pretest*

x : Perlakuan

O_2 : Nilai *Posttest* setelah menggunakan bahan ajar

Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar yang telah dikembangkan maka dilakukan uji hipotesis menggunakan rumus Paired sampel t-test. Pengujian menggunakan rumus paired sampel t-test untuk mengetahui pengaruh signifikan antara sebelum dan sesudah pemberian media pembelajaran *Ludo*. Namun sebelum dilakukan pengujian paired sample t-test data yang diperoleh dari pretest dan posttest harus berdistribusi normal sehingga dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan Saphiro Wilk memakai aplikasi software SPSS dan dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05 apabila data dikatakan berdistribusi normal kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan rumus paired sample t-test dengan memakai aplikasi

SPSS untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sesudah dan sebelum menggunakan media pembelajaran *Ludo*. Maka hasil uji coba dibandingkan dengan t-tabel dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

H_0 = tidak terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Ludo*.

H_a = terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Ludo*.

Pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila $Sig < t\text{-tabel}$ maka artinya H_a diterima dan H_0 ditolak
- 2) Apabila $Sig > t\text{-tabel}$, maka artinya H_a ditolak dan H_0 diterima

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Hasil dari penelitian pengembangan media *Ludo* pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis, bertujuan untuk mengetahui desain, kelayakan dan respon peserta didik dari pengembangan media *Ludo* yang diterapkan pada hasil penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember. Adapun prosedur penelitian dan pengembangan sebagai berikut.

A. Profil Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember

1. Profil Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Ar-Rahim Jember merupakan salah satu madrasah berstatus swasta yang berlokasi di Kecamatan Arjasa, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Lembaga pendidikan ini resmi berdiri pada tanggal 1 Juli 2010 hingga saat ini dan terakreditasi B, dan berada di bawah

naungan Kementrian Agama. Nama kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Ar-Rahim Jember sekarang adalah Bapak Mohammad Arifin,

S.Pd.⁴⁰ Jumlah pendidik di lembaga tersebut berjumlah 11 orang serta operator yang berjumlah 1 orang, sehingga total jumlah keseluruhan berjumlah 12 orang.

a. Visi Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember

⁴⁰ "Profil MIS Ar-Rahim," *Data Sekolah* (blog), September 17, 2024.

Terwujudnya yang beriman, bertaqwa, berakhlakul karimah dan berprestasi akademis secara optimal.

b. Misi Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember

1. Melaksanakan pendidikan yang Islami dengan berorientasi pada iman dan taqwa
2. Membantu orang tua mewujudkan anak yang shaleh dan shalehah dan berprestasi akademik
3. Mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara optimal
4. Menumbuhkan kembangkan penghayatan nilai-nilai agama dan budaya yang baik sehingga memiliki sikap akhlakul karimah
5. Menumbuhkan budaya kedisiplinan, kejujuran, percaya diri, mandiri dan bertanggung jawab, perilaku social yang baik, dan komunikasi yang baik
6. Menjalin hubungan kerjasama yang harmonis antara warga MI, lembaga dan masyarakat.⁴¹

2. Data Peserta Didik

Tabel 4.1
Data Peserta Didik

Data Kelas	Jumlah
Kelas 1	24
Kelas 2	25

⁴¹ Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember, "Profil MI Ar-Rahim", April 28, 2025.

Kelas 3	27
Kelas 4	30
Kelas 5	50
Kelas 6	24
Jumlah Keseluruhan	180 Peserta didik

Adapun jumlah peserta didik kelas III hanya ada satu kelas yang berjumlah 27 orang.

3. Data Sarana dan Prasarana Sekolah

Terdapat data sarana dan prasarana (sarpras) sekolah pada tahun ajaran 2024/2025. Data sarana dan prasarana ialah sebuah dokumentasi berisi data tentang jumlah dan kondisi keadaan sarana dan prasana yang ada di sekolah. Dengan adanya data tersebut, guru dan kepala sekolah dapat mengetahui jumlah keseluruhannya. Sarana dan prasarana dapat menjadi penunjang proses belajar, dengan ketersediaan tersebut siswa dapat menjadi lebih fokus dalam belajar.⁴²

Sementara itu, salah satu sarana dan prasarana di MI Ar-Rahim meliputi, ruang kelas, laboratorium, dan masjid. Berikut adalah data sarana dan prasarana lebih lanjut dalam bentuk tabel.⁴³

⁴² Dani Hermawan, in *Manajemen Sarana Dan Prasarana* (Jember: Klik Media, 2021), 2.

⁴³ Observasi, Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember, April 28, 2025.

Tabel 4.2
Data sarana dan prasarana

Sarana dan Prasarana	Satuan Data	Jumlah
Sarana Administrasi	Printer	1
	Scanner	1
	LCD	2
Sumber Penerangan	PLN	3
	Internet (Indihome)	1
Ruangan	Ruang Kepala Sekolah	1
	Ruang Pegawai (Guru)	1
	Ruang Perpustakaan	1
	Lab. Komputer	1
	Koperasi	1
	Masjid An-Nabawi	1

Sumber: *Observasi MI Ar-Rahim Jember*

Dari data tabel 4.2 diketahui sarana dan prasarana yang tersedia di MI Ar-Rahim Jember. Dengan fasilitas yang memadai dan terdapat sebuah lahan bangunan, sarana administrasi, sumber penerangan dan listrik, serta beberapa ruangan lainnya. sehingga menjadi salah satu alasan tersendiri bagi peneliti untuk mengambil tempat penelitian yang disesuaikan dengan permasalahan dalam memanfaatkan fasilitas sekolah dengan mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember. Ruang kelas menjadi salah satu contoh yang akan peneliti manfaatkan dalam penelitian ini.

B. Penyajian Data Uji Coba

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember. Pengembangan dan penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Ludo* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas III. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan, yaitu jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pembelajaran.

1. Hasil analisis (*Analyze*)

Analisis (*Analyze*) merupakan tahapan pertama pada model ADDIE, dimulai dengan tahap observasi yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember untuk mengumpulkan beberapa informasi penting yang kemudian akan dianalisis oleh peneliti, yaitu analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Pada penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember. Untuk memahami karakteristik peserta didik, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan guru mata pelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa rentang usia siswa kelas III berkisar 8-10 tahun⁴⁴. Analisis materi dilakukan untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang sesuai dengan penggunaan pembelajaran yang akan dikembangkan, dengan tujuan meningkatkan kemampuan menghafal siswa. Dalam hal ini,

⁴⁴ Tati Sugianti, Wawancara, April 28, 2025.

peneliti memilih mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya pada materi surah Al-Kafirun dan An-Nasr, serta menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Ludo*.

Berdasarkan hasil analisis serta wawancara yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis, penggunaan media pembelajaran masih sangat minim. Guru lebih sering menyampaikan materi melalui buku cetak dengan metode ceramah, dan latihan soal-soal dari buku pelajaran.⁴⁵ Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk menyampaikan materi Al-Qur'an Hadis agar siswa tidak merasa bosan. Kemudian peneliti memilih media pembelajaran berupa permainan *Ludo*, yang merupakan permainan tradisional dengan muatan soal-soal terkait materi. Media ini tidak hanya mudah dibuat oleh guru, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, selain itu media pembelajaran *Ludo* dapat digunakan dalam mata pelajaran yang lain.

2. Hasil Desain (*Design*)

Pada tahap desain atau perancangan ini, bertujuan untuk menetapkan sasaran pembelajaran sekaligus menyusun rancangan media pembelajaran *Ludo* yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang akan ditempuh dalam proses perancangan adalah sebagai berikut.

⁴⁵ Ulil Absor, Wawancara, April 28, 2025.

a. Menyusun materi media pembelajaran *Ludo*

Sebelum mengembangkan media pembelajaran *Ludo*, Langkah awal yang perlu dilakukan adalah menetapkan materi yang akan digunakan dan disesuaikan dengan media tersebut. Peneliti memilih materi surah Al-Kafirun dan An-Nasr pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas III. Materi disusun berdasarkan pembelajaran yang berlaku. Peneliti menganalisis materi tersebut sesuai dengan jadwal serta capaian pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan, kemudian menentukan penyajian buku pedoman penggunaan media pembelajaran *Ludo*.⁴⁶ Isi materi mencakup surah Al-Kafirun dan An-Nasr serta bertujuan untuk mempermudah pemahaman peserta didik melalui media pembelajaran *Ludo* pada pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember, dengan fokus penelitian pada siswa kelas III.

b. Menyusun pertanyaan

Sebelum menyusun media pembelajaran *Ludo*, langkah yang harus dilakukan selanjutnya adalah merancang soal atau pertanyaan terlebih dahulu. Dalam hal ini, peneliti menyusun soal masing-masing terdiri dari 25 pertanyaan yang berkaitan dengan materi surah Al-Kafirun dan An-Nasr.

⁴⁶ Wim Budi, in *Al-Qur'an Hadis Untuk Jenjang MI Kelas III* (Sragen: Sesuai KMA 347 dan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No.3211, 2022).

Tabel 4.3
Tabel penyusunan pertanyaan

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana bunyi al-kafirun ayat 2?
2.	Surah al-kafirun diturunkan di kota?
3.	An-nasr artinya?
4.	Arti dari surah an-nasr ayat 1?
5.	Bagaimana bunyi surah an-nasr ayat 2?
6.	Orang-orang kafir merupakan arti dari surah?
7.	Aku tidak akan menyembah apa yang kamu sembah, adalah terjemahan al-kafirun ayat berapa?
8.	Surah an-nasr diturunkan di kota?
9.	Fasabbih... lanjutkan
10.	Waliyadinii
11.	Innahu kaana... lanjutkan
12.	Annas, artinya
13.	Maka bertasbihlah, arti ayat?
14.	Aku sembah, bahasa arabnya?
15.	Apabila telah datang pertolongan Allah dan kemenagan, arti dari surah? Ayat?
16.	Waroitanna...

17.	Surah An-Nasr tergolong surah?
18.	Surah Makiyah diturunkan di kota?
19.	Abidunama a'bud, artinya?
20.	Penerima taubat, arabnya?
21.	An-Nasr artinya?
22.	Ta'budun, artinya?
23.	Agamaku, arabnya?
24.	Untukmu agamamu, lafadzkan!
25.	Ayat 2 An-Nasr

Sumber: *Buku Siswa Al-Qur'an Hadis untuk jenjang MI Kelas III.*⁴⁷

c. Membuat Media Pembelajaran *Ludo*

Pada tahap ini peneliti melakukan penentuan tampilan desain media, warna media, serta rancangan yang akan dibentuk pada media.

Desain papan permainan *Ludo* dirancang sesuai dengan topik pelajaran yang akan diajarkan. Warna pada papan *Ludo* pada sisi kanan bawah yakni hijau, pada sisi kanan atas berwarna kuning, pada sisi kiri atas berwarna merah, sedangkan warna kiri bawah yakni biru. Ukuran media ini pada setiap sisinya sama yaitu 75cm dengan bahan banner. Agar media dapat tahan lama, pada bagian atas diberi sebuah kayu atau aluminium agar media tidak cepat rusak karena terlipat. Untuk menciptakan desain yang

⁴⁷ Budi.

menarik, peneliti memanfaatkan perangkat lunak desain grafis menggunakan Canva dan Microsoft Powerpoint untuk mengedit. Peneliti mendesain pada sisi kanan adalah untuk kartu soal, lalu siapkan komponen yang berkaitan dengan materi.

Membuat kartu pertanyaan yang sesuai dengan materi pelajaran yaitu al-kafirun dan an-nasr. Setiap kali permainan mendarat di kotak tertentu, peserta didik harus menjawab pertanyaan yang telah tersedia. Pertanyaan yang tersedia pada media sebanyak 25 butir. Peneliti menyediakan kartu soal yang berkaitan dengan surah Al-Kafirun dan An-Nasr untuk dijawab oleh peserta agar dapat mendapat lemparan dadu dan pion tersebut dapat melangkah ke kotak selanjutnya.

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Hasil pengembangan media pembelajaran *Ludo* terdiri dari beberapa tahapan, yakni :

a. Bentuk produk

Media pembelajaran *Ludo* merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh siapa saja, menggunakan peralatan yang mudah diperoleh. Bahan yang digunakan telah disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembuatan media pembelajaran, seperti ketersediaan dan kemudahan dalam pembuatannya. Proses pembuatannya menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh, seperti banner atau kertas karton. Dalam pengembangan media ini, peneliti memilih menggunakan bahan

banner sebagai media utama, dengan alasan lebih tahan lama dalam penggunaannya agar dapat dipakai lagi di kemudian hari.

Media ini dirancang dengan menyesuaikan materi kelas III yaitu surah Al-Kafirun dan surah An-Nasr. Meskipun demikian, media ini dapat dipakai dengan materi yang lain, hanya saja peneliti memilih materi ini karena sesuai dengan apa yang telah dipelajari oleh kelas III MI Ar-Rahim. Desain awal media ini dikembangkan oleh peneliti yang selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing serta tim validator. Tim validator terdiri dari tiga ahli, yaitu validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah mendapat masukan dari para validator, dilakukan revisi produk untuk memastikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran sebelum dilakukan validasi dan uji coba. Berikut hasil produknya :



Gambar 4.1
Hasil Desain Media Pembelajaran Ludo

b. Komponen-komponen media pembelajaran *Ludo*

Media pembelajaran *Ludo* ini dapat dibuat dengan mudah oleh siapa saja. Selain disesuaikan dengan materi pembelajaran yang relevan, pengembangan media juga perlu mempertimbangkan kebutuhan peserta didik. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini mudah ditemukan. Oleh karena itu, media ini sangat sesuai untuk digunakan oleh siswa pada jenjang sekolah dasar.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini yaitu:

1) Bahan yang diperlukan adalah:

- a) Pertanyaan yang dirancang sebanyak 25 butir sesuai dengan materi surah An-Nasr.
- b) Kunci jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang telah dirancang sebanyak 25 butir.
- c) Pion sebanyak 4 buah dengan warna merah, kuning, hijau, dan biru.
Pion yang didapat dalam media ini, peneliti harus membelinya.
- d) Dadu yang memiliki enam sisi membentuk tanda berupa titik atau angka satu hingga enam. Untuk mendapatkan dadu ini, peneliti membelinya di sebuah link online shop.

2) Alat yang dibutuhkan adalah :

- a) Banner yang dicetak setelah tahap desain, dengan ukuran di keempat sisinya yaitu 75cm, dengan tambahan kotak kayu.

- b) Buku pedoman media pembelajaran *Ludo*.
- 3) Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *Ludo* adalah :
 - a) Desain papan permainan *Ludo* dirancang sesuai dengan topik pelajaran yang akan diajarkan.
 - b) Desain menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Canva dan Microsoft Powerpoint
 - c) Memilih tampilan warna yang sesuai dan menarik
 - d) Kemudian cetak hasil desain tersebut menggunakan bahan banner
 - e) Menyiapkan pion dan dadu, serta membuat kartu pertanyaan yang sesuai dengan materi Al-Kafirun dan An-Nasr
 - f) Jika dari langkah-langkah tersebut telah selesai, maka media pembelajaran *Ludo* dapat diaplikasikan di kelas.

c. Validasi produk

Validasi produk media pembelajaran *Ludo* pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 3 ahli validator. Validasi media pembelajaran *Ludo* dilakukan oleh Bapak Dr. Drs. Sukamto, M.Pd, kemudian validator bahasa dilakukan oleh Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd, dan validator ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. H. Amir, M.Pd. Proses validasi dilakukan guna mengetahui kelayakan media pembelajaran *Ludo* yang kemudian akan diterapkan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis materi surah Al-Kafirun dan An-Nasr di kelas III MI Ar-Rahim.

1) Ahli media

Validasi ahli media yang dipilih peneliti yakni Bapak Dr. Drs. Sukanto, M.Pd., beliau merupakan dosen UIN KHAS Jember yang pernah mengajar produksi media pembelajaran di prodi PAI. Berikut hasil dari dari angket ahli media.

Tabel 4.4
Tabel penyajian hasil validasi media

No.	Aspek	Komponen	Y	Yi	P	Kualifikasi	Keterangan
1.	Tampilan	Desain atau tata letak media pembelajaran menarik dan memotivasi pengguna	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Komposisi dan kombinasi warna menarik minat pengguna	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
		Kerapian media pembelajaran memudahkan dalam penggunaannya	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Ketepatan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi

		Kualitas media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
2.	Penggunaan	Media pembelajaran ini mendukung pembelajaran siswa	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Keefektifan dalam penggunaan	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
		Keefesienan dalam pengembangan	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
		Media ini dapat dipakai kembali di pembelajaran berikutnya	5	5	80%	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
		Skor	45	50	880%	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Total	90%				

Tabel di atas merupakan hasil dari ahli media untuk data kuantitatif yang dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum y}{y_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% \\ = 90\%$$

Data di atas berdasarkan hasil validasi ahli media yakni Bapak Sukanto, bahwa media pembelajaran *Ludo* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian ahli media memperoleh nilai 45 dengan persentase 90% dari total nilai keseluruhan 50 yang mengindikasikan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi. Sedangkan untuk data kualitatif yaitu berupa komentar atau saran bahwa media pembelajaran *Ludo* ini layak untuk ditindaklanjuti

2) Ahli Materi

Validasi ahli materi yang dipilih peneliti yakni Bapak Dr. H. Amir, M.Pd, beliau merupakan dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, program studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Berikut hasil dari dari angket ahli materi.

Tabel 4.5
Tabel penyajian hasil validasi materi

No.	Aspek	Komponen	Y	Yi	P	Kualifikasi	Keterangan
1.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan K.D	4	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Materi yang disajikan lengkap dan mencakup informasi yang relevan dengan topic	3	5	80%	Layak	Tidak Revisi
2.	Isi/materi	Kelayakan materi	4	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Materi disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami oleh pembaca	4	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Materi dilengkapi dengan contoh ayat Al-Qur'an	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi

		maupun Hadis dengan jelas					
		Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	4	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Materi ini menggunakan bahasa yang jelas tanpa mengandung kesalahan tata bahasa	4	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang dapat menyebabkan kebingungan pembaca	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Media pembelajaran ini dilengkapi dengan soal atau	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi

		pertanyaan latihan untuk mengukur pemahaman siswa					
		Skor	41	50	940%	Layak	Tidak Revisi
		Total	82%				

Tabel di atas merupakan hasil dari ahli materi untuk data kuantitatif yang dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum y}{Y_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{50} \times 100\% \\ = 82\%$$

Data di atas berdasarkan hasil validasi ahli materi yakni Bapak

Dr. H. Amir, M.Pd, memperoleh nilai 41 dengan persentase 82% dari total nilai keseluruhan 50 yang mengindikasikan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan. Sedangkan untuk data kualitatif yaitu berupa komentar atau saran bahwa pada materi tersebut untuk menambahkan kisah yang berhubungan dengan surah atau ayat tersebut.

3) Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa yang dipilih peneliti yakni Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd, beliau merupakan dosen UIN KHAS Jember. Berikut hasil dari dari angket ahli media.

Tabel 4.6
Tabel penyajian hasil validasi Bahasa

No	Aspek	Komponen	Y	Yi	P	Kualifikasi	Keterangan
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	4	5	80%	layak	Tidak Revisi
		Kefektifan kalimat	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
		Kebakuan istilah	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
2.	Komunikatif	Pemahaman terhadap materi pembelajaran	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
3.	Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
		Kemampuan mendorong berfikir kritis	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
4.	Kesesuaian dengan perkembangan	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	4	5	80%	Cukup Layak	Perlu Revisi

	ngan peserta didik	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	Ketepatan tata bahasa	3	5	60%	Layak	Tidak Revisi
		Ketepatan ejaan	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
		Skor	40	50	800%	Layak	Tidak Revisi
		Total	80%				

Tabel di atas merupakan hasil dari ahli bahasa untuk data kuantitatif yang dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum y}{Y_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Data di atas berdasarkan hasil validasi ahli bahasa yakni Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd, memperoleh nilai 40 dengan persentase 80% dari total nilai keseluruhan 50 yang mengindikasikan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan. Sedangkan untuk data kualitatif yaitu

berupa komentar atau saran untuk kata asing dicetak miring, paragraf harus menjorok, kesalahan penulisan lebih jeli, dan semua diawali kapital dan diakhiri tanda titik.

4) Respon Guru

Hasil respon guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran *Ludo* yang dipilih peneliti yakni Bapak Ulil Absor, S.Pd., beliau merupakan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember. Berikut hasil dari respon guru mata pelajaran al-qur'an hadis kelas III.

Tabel 4.7
Hasil respon guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran *Ludo*

No.	Komponen	Y	Yi	P	Kualifikasi	Keterangan
1.	Keseluruhan tampilan media pembelajaran <i>Ludo</i> menarik dan memotivasi pengguna	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
2.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
3.	Tampilan desain atau tata letak pada media telah sesuai dan mudah dalam dipahami	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
4.	Komposisi warna pada media menarik dan sesuai	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi

5.	Media pembelajaran <i>Ludo</i> membuat siswa semangat dalam pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
6.	Media pembelajaran <i>Ludo</i> membuat suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
7.	Media pembelajaran <i>Ludo</i> mudah dimainkan	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
8.	Media pembelajaran <i>Ludo</i> sederhana dan efisien	4	5	80%	Layak	Tidak Revisi
9.	Dapat dimainkan peserta didik secara mandiri maupun berkelompok	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
10.	Media <i>Ludo</i> dapat digunakan dalam jangka waktu yang Panjang	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Skor		46	50	1012%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Total		92%				

Tabel di atas merupakan hasil dari respon guru pelajaran Al-Qur'an Hadis terhadap media pembelajaran *Ludo* untuk data kuantitatif yang dilakukan perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum y}{Y_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

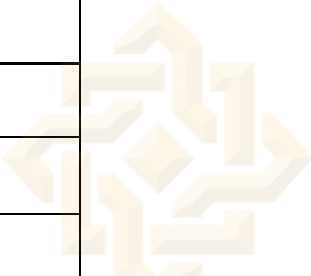
= 92%

Data di atas berdasarkan hasil respon guru mata pelajaran Al-Qur'an hadis yakni Bapak Ulil, memperoleh nilai 46 dengan persentase 92% dari total nilai keseluruhan 50 yang mengindikasikan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi. Sedangkan untuk data kualitatif yaitu berupa komentar atau saran bahwa media pembelajaran *Ludo* ini layak menarik, bisa membuat anak-anak lebih aktif.

Berdasarkan hasil dari 3 ahli validator yaitu validator media, materi, bahasa serta 1 tanggapan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis terdapat saran dan juga kritik yang akan peneliti gunakan untuk perbaikan pengembangan media pembelajaran.

Peneliti menyajikan data hasil validasi para ahli dalam bentuk diagram untuk mempermudah dalam melihat hasil, yang disajikan dalam bentuk berikut berdasar skala likert.

98,00%
96,00%
94,00%
92,00%
90,00%
88,00%

86,00%				
84,00%				
82,00%				
80,00%				
	Ahli Media	Ahli Materi	Ahli Bahasa	Respon Guru
Presentase	90%	82%	80%	92%

4. Hasil Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dalam penelitian ini mencakup serangkaian kegiatan di mana peneliti menguji coba media pembelajaran *Ludo* yang telah divalidasi sebelumnya. Media tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan implementasi dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember, dengan melibatkan peserta didik kelas III khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis materi surah Al-Kafirun dan An-Nasr. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara tatap muka sebanyak dua kali pertemuan. Pada pendahuluan difokuskan pada penyampaian dan pendalaman materi, serta pengaplikasian media pembelajaran *Ludo*. Dilanjut dengan memberi angket peserta didik guna mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 4.1
Proses penyampaian materi

Pada pendahuluan, peneliti melaksanakan kegiatan pembuka dan penyampaian materi mengenai surah Al-Kafirun dan An-Nasr menggunakan metode pembelajaran yang tidak membosankan. Kegiatan pembelajaran ini diawali dengan doa terlebih dahulu, lalu penyampaian materi. Setelah materi disampaikan, peneliti membuat kelompok besar dimana peserta didik terbagi menjadi empat kelompok yang akan berpartisipasi dalam pelaksanaan media pembelajaran *Ludo*.



Gambar 4.2
Penggunaan Media

Berikut merupakan data nama peserta didik kelas III yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data.⁴⁸

Tabel 4.8
Data nama peserta didik kels 3 MI Ar-Rahim Jember

No.	Nama	Kelas
-----	------	-------

⁴⁸ Observasi, Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember.

1.	Andriana Fiantika	III
2.	Anna Althofunnisa	III
3.	Azril Azzauqi	III
4.	Babun Nur S.	III
5.	Faida Raudatul J.	III
6.	Fatimah Azzahra	III
7.	Felisah Damayanti	III
8.	Ghaniy Waskita	III
9.	Hana Nazhifa	III
10.	Jasmine Q.	III
11.	Kalila Rifda	III
12.	Maulidiya S.	III
13.	Moch. Zaki A.	III
14.	Mohammad Alfin	III
15.	Moh. Rafaa A.	III
16.	Moh. Adib M	III
17.	M. Abdul Malik	III
18.	M. Affan Siddiq	III
19.	M. Daffa Raif	III
20.	M. Ibadurrahman	III
21.	M. Kafa Al Hasby	III
22.	M. Maulana Ibrahim	III

23.	M. Rivaldi	III
24.	Naura Nadifa A.	III
25.	Rehan Noval A.	III
26.	Zahira Nadia H.	III
27.	M. Fatan	III

Sumber: *Dari Data Absensi Kelas III MI Ar-Rahim Jember*⁴⁹

Data di atas merupakan nama peserta didik di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember yang digunakan oleh peneliti.

Tabel 4.9
Hasil Pretest

No.	Nama	Nilai
1.	Andriana Fiantika	60
2.	Anna Althofunnisa	63
3.	Azril Azzauqi	50
4.	Babun Nur S.	88
5.	Faida Raudatul J.	75
6.	Fatimah Azzahra	63
7.	Felisah Damayanti	88
8.	Ghaniy Waskita	98
9.	Hana Nazhifa	63
10.	Jasmine Q.	S

⁴⁹ Buku Absensi Kelas III MI Ar-Rahim Jember, n.d.

11.	Kalila Rifda	60
12.	Maulidiya S.	98
13.	Moch. Zaki A.	60
14.	Mohammad Alfin	50
15.	Moh. Rafaa A.	60
16.	Moh. Adib M	S
17.	M. Abdul Malik	50
18.	M. Affan Siddiq	37
19.	M. Daffa Raif	S
20.	M. Ibadurrahman	75
21.	M. Kafa Al Hasby	37
22.	M. Maulana Ibrahim	37
23.	M. Rivaldi	S
24.	Naura Nadifa A.	63
25.	Rehan Noval A.	37
26.	Zahira Nadia H.	88
27.	M. Fatan	63
Jumlah Nilai Keseluruhan		1463
Rata-Rata		60,95

Tabel 4.10
Hasil Posttest

No.	Nama	Nilai
-----	------	-------

1.	Andriana Fiantika	90
2.	Anna Althofunnisa	88
3.	Azril Azzauqi	75
4.	Babun Nur S.	100
5.	Faida Raudatul J.	88
6.	Fatimah Azzahra	75
7.	Felisah Damayanti	90
8.	Ghaniy Waskita	100
9.	Hana Nazhifa	88
10.	Jasmine Q.	S
11.	Kalila Rifda	100
12.	Maulidiya S.	100
13.	Moch. Zaki A.	90
14.	Mohammad Alfin	90
15.	Moh. Rafaa A.	90
16.	Moh. Adib M	S
17.	M. Abdul Malik	78
18.	M. Affan Siddiq	37
19.	M. Daffa Raif	S
20.	M. Ibadurrahman	78
21.	M. Kafa Al Hasby	88
22.	M. Maulana Ibrahim	75

23.	M. Rivaldi	S
24.	Naura Nadifa A.	75
25.	Rehan Noval A.	37
26.	Zahira Nadia H.	90
27.	M. Fatan	75
Jumlah Nilai Keseluruhan		1897
Rata-Rata		79



Gambar 4.3
Pembagian Angket

Berikut ini merupakan data hasil dari angket yang telah terlaksanakan oleh peserta didik.

Tabel 4.11
Hasil Penyajian Angket Peserta Didik

No.	Pernyataan	Jawaban	Jumlah	Persentase
-----	------------	---------	--------	------------

		Ya	Tidak		
1.	Saya senang belajar menggunakan Media <i>Ludo</i>	22	2	24	91%
2.	Saya lebih mudah memahami pelajaran menggunakan Media <i>Ludo</i>	20	4	24	83%
3.	Media <i>Ludo</i> meningkatkan semangat saya dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis	20	2	24	83%
4.	Media <i>Ludo</i> membuat saya terbebani dalam pembelajaran	17	7	24	70%
5.	Media <i>Ludo</i> sulit dipahami	19	5	24	79%
6.	Setelah saya melihat tampilan Media <i>Ludo</i> , saya termotivasi untuk mempelajarinya	22	2	24	91%
7.	Dengan menggunakan Media <i>Ludo</i> suasana belajar tidak membosankan	21	3	24	87%
8.	Tampilan desain Media <i>Ludo</i> membuat saya tertarik	16	8	24	66%
9.	Saya suka belajar Al-Qur'an Hadis	22	2	24	91%

10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar di kelas	20	4	24	83%
		199	39	240	82%

Sumber: *Dari Angket Respon Peserta Didik Kelas III MI Ar-Rahim Jember*

Tabel di atas merupakan hasil dari respon peserta didik kelas III pelajaran Al-Qur'an Hadis terhadap media pembelajaran *Ludo* untuk data kuantitatif yang dilakukan perhitungan sebagai berikut

$$P = \frac{\sum y}{yi} \times 100\%$$

$$P = \frac{199}{240} \times 100\%$$

$$P = 82\%$$

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi sebagai fase penutup dalam model pengembangan ADDIE, memiliki tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Ludo* atau keberhasilan dari proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Melalui evaluasi ini, dapat diketahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, yang ditunjukkan oleh angket peserta didik sebanyak 24 responden terhadap penggunaan media pembelajaran *Ludo*. Angket tersebut dirancang untuk mengukur persepsi peserta didik

terhadap aspek-aspek seperti keterlibatan, kemudahan penggunaan, dan kontribusi media terhadap pemahaman materi.

Dari hasil pengolahan data angket, diperoleh skor rata-rata 82%. Berdasarkan kriteria interpretasi yang dikemukakan oleh Sugiyono, persentase tersebut dikategorikan sangat baik.⁵⁰ Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ludo* yang dikembangkan dianggap sangat baik oleh responden dalam mendukung proses pembelajaran. Evaluasi ini juga berfungsi sebagai umpan balik bagi pengembang atau pengguna produk, sehingga memungkinkan dilakukan adanya revisi atau penyesuaian berdasarkan kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir dari evaluasi adalah untuk memastikan bahwa tujuan pengembangan telah tercapai secara optimal.

C. Analisis Data

1. Analisis Desain

Proses desain media pembelajaran *Ludo* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dengan mengidentifikasi karakteristik siswa kelas III MI Ar-Rahim Jember serta materi Al-Qur'an Hadis yang sesuai. Tahap desain melibatkan perancangan papan permainan *Ludo* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, termasuk penambahan elemen edukatif yaitu pertanyaan yang tersedia pada kantong soal, yang letaknya di bagian sisi kanan media *Ludo*.

⁵⁰ Sugiyono, in *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 30.

Desain media pembelajaran sangat penting untuk mengevaluasi kelayakan media yang dikembangkan, dimana melibatkan validator ahli media pembelajaran. Penilaian ini mencakup aspek-aspek kualitas desain, kesesuaian dengan materi. Validasi oleh ahli media menghasilkan skor 90%, yang dikategorikan sangat valid atau layak.

2. Analisis Kelayakan

Penelitian ini menilai kelayakan produk melalui validasi oleh tiga orang ahli, masing-masing di bidang ahli media, materi, dan bahasa. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh Bapak Dr. Sukamto, M. Pd di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Sementara itu, validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. H. Amir, M.Pd di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN KHAS Jember, dan validator Bahasa oleh Bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd yang juga merupakan dosen UIN KHAS Jember. Adapaun hasil dari ketiga validasi ini disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.12
Hasil validator para ahli

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator I (Media)	90%	Sangat Valid
2.	Validator II (Materi)	82%	Sangat Valid
3.	Validator III (Bahasa)	80%	Valid
	Jumlah	252%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis data dari tiga validator, diperoleh persentase sebesar 252%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ludo* telah masuk dalam kategori sangat valid atau sangat layak untuk digunakan. Oleh karena itu, media ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan catatan perlu dilakukan beberapa revisi sesuai dengan saran ahli validator.

Selanjutnya analisis terhadap saran dan kritik dari para validator terkait validitas media pembelajaran *Ludo* dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi. Saran yang diberikan digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki produk agar media tersebut dapat lebih optimal digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuannya supaya media ini menjadi lebih sempurna dan sesuai dengan standart kriteria pengembangan media pembelajaran.

3. Analisis Angket

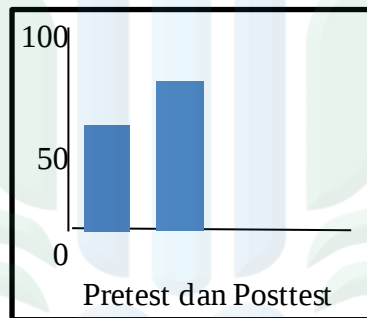
Analisis angket dengan memanfaatkan media pembelajaran *Ludo* dilakukan setelah penggunaan media pembelajaran. Angket ini diberikan kepada peserta didik untuk menilai ke validan media dalam proses pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas III materi surah Al-Kafirun dan An-Nasr. Hasil dari angket peserta didik disajikan pada tabel 4.9.

Analisis terhadap hasil angket setelah media pembelajaran *Ludo* menunjukkan adanya ke validan. Rata-rata skor angket adalah 82%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ludo* valid atau layak digunakan

dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis khususnya topik surah Al-Kafirun dan An-Nasr.

4. Analisis Pemahaman

Analisis pemahaman dalam menggunakan Media *Ludo* yaitu berupa hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil atau peningkatan signifikan. Data hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas III Madrasah Ar-Rahim Jember dapat dilihat pada gambar berikut.

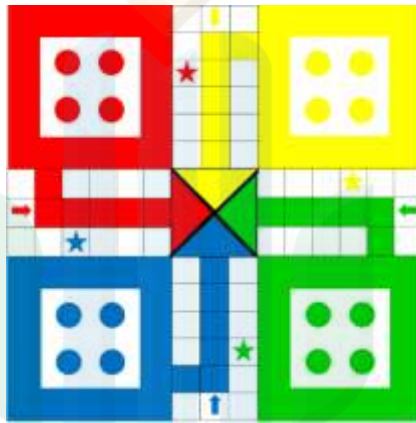


Rata-rata skor pretest adalah 60,95. Setelah perlakuan, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 79. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ludo* efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal siswa.

Dengan demikian, media ini layak digunakan dalam pembelajaran al-qur'an hadis khususnya topik surah al-kafirun dan an-nasr

D. Revisi Produk

Setelah tahap validasi, dilanjutkan dengan revisi produk dengan menyesuaikan beberapa saran dari validator. Adapun perubahan media pembelajaran *Ludo* sebelum dan setelah direvisi yaitu sebagai berikut.



Gambar 4.4
Media sebelum direvisi

Pada gambar 4.4 media sebelum direvisi, yang direvisi setelah mengetahui dari data angket peserta didik bahwa kurang menariknya desain menjadi pilihan rata-rata peserta didik.



Gambar 4.5
Media setelah direvisi

Pada gambar 4.5 yakni media yang sudah direvisi terlihat lebih menarik dengan tambahan desain animasi yang membuat peserta didik lebih semangat dalam pembelajaran. Kemudian media ditambahkan papan seperti papan catur yang terbuat dari kayu dan aluminium. Dimana, media sebelumnya hanya digulung pada bagian atasnya dengan aluminium saja.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan *Ludo* untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas III di MI Ar-Rahim Jember. Hasilnya menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran *Ludo* mendapat persentasi sebesar 82%. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Kisma Khairah (2024) yang mengembangkan media *Ludo* untuk materi Akuntansi, namun perbedaan terletak pada mata pelajaran. Meskipun media pembelajaran yang digunakan serupa, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam konteks mata pelajaran Al-Qur'an Hadis untuk siswa kelas III, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan kajian yang telah direvisi.

1. Bagaimana desain pengembangan media Pembelajaran *Ludo* pada mata pelajaran al-qur'an hadis kelas III di MI Ar-Rahim Jember?

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Keberadaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, karena dapat memudahkan siswa dalam menangkap pesan yang disampaikan. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran sebaiknya diterapkan agar proses belajar menjadi lebih menarik dan siswa tidak cepat merasa bosan. Pemanfaatan media pembelajaran *Ludo* menjadi salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan diberbagai jenjang dan mata pelajaran. Media ini dirancang untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Media ini juga termasuk ke dalam jenis media visual, karena memuat gambar dan berisi kartu soal mengenai mata pelajaran yang telah disusun, sehingga pada saat proses pembelajaran peserta didik tidak merasakan jenuh

dan meningkatkan semangat belajar mereka. Disisi lain, media ini sangat mudah dibuat oleh setiap tenaga pendidik.

Peneliti membuat produk media pembelajaran *Ludo* melalui perangkat lunak, yaitu mendesain produk ini menggunakan Canva beserta Microsoft Powerpoint. Peneliti mendesain tata letak berupa rumah bidak dan alur bidak hingga finish, dilengkapi dengan gambar beserta kartu soal. Dalam penelitian media pembelajaran *Ludo* kelas III ini, penulis mendesain pertanyaan-pertanyaan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis materi surah Al-Kafirun dan An-Nasr sebanyak 25 butir soal.

Untuk hasil pengembangan media pembelajaran *Ludo* ini yaitu media yang bisa dikembangkan oleh semua orang, pembuatan media ini menggunakan bahan yang sangat mudah didapatkan oleh semua orang, seperti kertas karton dan banner, alat yang digunakan peneliti dalam pengembangan ini adalah banner yang telah sesuai dengan aspek yang ada dalam pembuatan.

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media Pembelajaran *Ludo* pada mata pelajaran al-qur'an hadis kelas III di MI Ar-Rahim Jember?

Pada hasil kelayakan terdapat beberapa tahapan oleh tiga validator, yaitu validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa. Pada validator ahli media mendapatkan persentase sebesar 90% dan dapat dikategorikan sangat layak. Kemudian untuk hasil validator ahli materi mendapatkan persentase sebesar 82% dan dapat dikategorikan valid. Hasil

validator ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 80% dan dapat dikategorikan valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ludo* sangat valid atau layak.

3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media Pembelajaran *Ludo* pada mata pelajaran al-qur'an hadis kelas III di MI Ar-Rahim Jember?

Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *Ludo*, dilakukan penyebaran angket kepada 27 siswa kelas III MI Ar-Rahim Jember. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa 82% responden memberikan penilaian positif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ludo* tergolong kategori layak digunakan dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan.⁵¹ Langkah pertama adalah tahap analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan beberapa analisis, termasuk analisis kinerja yang digunakan untuk mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi sekolah dalam hal penggunaan media pembelajaran selama ini. Setelah itu, ditentukan solusi dengan mengembangkan atau memperbaiki media

⁵¹ Fairuz Abdi Slamet, in *Model Penelitian Pengembangan* (Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, n.d.).

pembelajaran yang berupa media pembelajaran *Ludo*. Langkah kedua adalah analisis kebutuhan, berfokus pada identifikasi jenis media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember agar mampu meningkatkan kemampuan menghafal dan semangat belajar peserta didik. Selanjutnya tahap ketiga, adalah analisis situasi yang dilakukan melalui observasi di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember. Observasi ini ditujukan untuk memahami situasi kelas dan bagaimana cara guru memanfaatkan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap berikutnya adalah tahap perencanaan, yaitu tahap desain dalam mengembangkan media pembelajaran *Ludo*. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah surah Al-Kafirun dan An-Nasr. Terdapat beberapa langkah yang diawali dengan penentuan kompetensi awal serta tujuan pembelajaran. Tahap penentuan kompetensi ini mencakup proses mengidentifikasi capaian yang perlu diraih peserta didik. Analisis kompetensi disusun berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Dalam merancang materi penelitian, peneliti memilih topik surah Al-Kafirun dan An-Nasr untuk siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Jember. Alasan peneliti memilih topik ini karena peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari Al-Qur'an Hadis yang berhubungan dengan ayat Al-Qur'an, sehingga peneliti memilih surah Al-Kafirun dan An-Nasr dengan tujuan dapat membantu peserta didik dalam menghafal serta memahami ayat Al-Qur'an atau surah tersebut dengan baik. Sebab, jika

pembelajaran hanya disampaikan melalui materi biasa, dikhawatirkan kurang efektif dalam menerima materi pelajaran.

Tahap yang ketiga yaitu desain. Dalam mendesain pengembangan media pembelajaran *Ludo* ini, pertama menyusun tata letak atau penentuan tampilan desain media, warna media, serta rancangan yang akan dibentuk pada media. Desain papan permainan *Ludo* dirancang sesuai dengan topik pelajaran yang akan diajarkan. Membuat kartu pertanyaan yang sesuai dengan materi pelajaran yaitu al-kafirun dan an-nasr. Setiap kali pemain akan melangkah, peserta didik harus menjawab pertanyaan yang telah tersedia. Peneliti menyediakan kartu soal yang berkaitan dengan surah Al-Kafirun dan An-Nasr untuk dijawab oleh peserta agar dapat mendapat lemparan dadu dan pion tersebut dapat melangkah ke kotak selanjutnya.

Pada tahapan implementasi, berfokus pada penerapan rancangan media yang telah dikembangkan ke dalam kondisi nyata di kelas. dalam tahap ini, guru dan perancang pembelajaran harus memahami esensi dari proses belajar dan pengajaran. Media yang dirancang kemudian diterapkan dalam situasi sesungguhnya. Selama implementasi, penting untuk mengadaptasikan media tersebut sesuai dengan keadaan di lapangan. Tahapan terakhir dalam model pembelajaran ADDIE adalah evaluasi.

Evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Proses evaluasi ini melibatkan validasi para ahli serta tanggapan guru. Jika dalam penerapannya ditemukan kelemahan atau

kekurangan pada penggunaan media pembelajaran *Ludo*, maka perlu dilakukan perbaikan. Namun, jika tidak ditemukan kekurangan, maka media tersebut dianggap layak untuk digunakan. Evaluasi merupakan penilaian akhir terhadap media yang telah dihasilkan dan diterapkan. Sebelum diuji coba, media perlu divalidasi terlebih dahulu oleh tim ahli. Dalam penelitian ini, tim validator terdiri dari ahli media, materi, dan bahasa.

Spesifik produk media pembelajaran *Ludo* pada mata pelajaran Al-Quran Hadis ini mencakup materi yang telah sesuai dengan modul ajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember. Media ini belum pernah dipakai atau digunakan dalam pembelajaran ini sebelumnya. Media ini menghasilkan produk berupa media pengembangan permainan *Ludo* yang digunakan sebagai media pembelajaran al-qur'an hadis, serta dapat dijadikan inovasi media pembelajaran dalam pembelajaran al-qur'an hadis, juga digunakan oleh guru dan siswa pada pembelajaran al-qur'an hadis.

Spesifik ukuran permainan ini 75cm pada semua sisinya. Warna merah pada sisi atas bagian kanan, warna kuning sisi atas bagian kiri, warna hijau pada sisi bawah bagian kanan, warna biru pada bagian bawah kiri. Media ini menggunakan bahan banner, dan supaya tahan lama bagian atas diberi kayu untuk menggulung media ketika telah selesai digunakan. Dari segi materi, peserta didik dituntut untuk mengingat, memahami melalui proses permainan pada *Ludo*, sehingga peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian media pembelajaran *Ludo* untuk peserta didik kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember terbukti layak untuk pembelajaran. Berdasarkan evaluasi kelayakan dan tanggapan dari guru mata pelajaran dan peserta didik.

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

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan media pembelajaran *Ludo* di antaranya sebagai berikut:

- a. Siswa diharapkan dapat lebih berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran serta memaksimalkan penggunaan media yang tersedia secara optimal
- b. Siswa diharapkan menunjukkan partisipasi aktif dan menjaga ketertiban selama proses pembelajaran berlangsung

2. Diseminasi

Media pembelajaran *Ludo* yang dikembangkan untuk pembelajaran Al-Qur'an Hadis ini dapat diterapkan diseluruh jenjang sekolah yang relevan, termasuk di tingkat Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah. Akan tetapi dalam penyebarannya perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik agar penggunaan media ini dapat benar-benar tepat sasaran dan memberikan manfaat secara maksimal. Penyebaran ini menggunakan platform online seperti youtube, Instagram, facebook, dan Tiktok.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember, akan lebih baik apabila media ini dikembangkan di kelas yang lain atau di sekolah dasar lainnya.
- b. Bagi pihak yang ingin melanjutkan pengembangan produk ini, sebaiknya media dirancang dengan tampilan yang lebih menarik dan beragam. Pada penelitian memiliki keterbatasan dari segi waktu, tampilan yang masih terdapat kekurangan seperti media sebelum revisi terdapat kantong soal yang hanya berupa kertas.
- c. Media *Ludo* yang dikembangkan belum diuji dalam jangka waktu Panjang sehingga belum dapat diketahui daya tahannya secara menyeluruh.

C. Kesimpulan

Hasil dari penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *Ludo* pada mata pelajaran al-qur'an hadis materi surah al-kafirun dan an-nasr kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember tahun ajaran 2024/2025, menghasilkan beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

- a. Proses pengembangan media pembelajaran *Ludo* pada materi surah al-kafirun dan an-nasr dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan yaitu analisis, perancangan atau desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

- b. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji kelayakan, media ini dinyatakan sangat layak digunakan. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, dan satu tanggapan guru mata pelajaran, yaitu ahli media dengan tingkat validitas sebesar 90%, ahli materi sebesar 82%, ahli bahasa sebesar 80%, dan tanggapan guru mata pelajaran al-qur'an hadis sebesar 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas yang tinggi.
- c. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Ludo* menunjukkan bahwa 82% responden memberikan penilaian positif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ludo* tergolong kategori layak digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Kemudian hasil pemahaman peserta didik yang menggunakan instrument pretest dan posttest memperoleh hasil dengan perhitungan rata-rata peningkatan sebesar 79%.

Daftar Pustaka

Abduh, Muhammad. *Manusia Terbaik Di Antara Kalian Yang Belajar Dan Mengajarkan Al-Qur'an* (blog), November 10, 2022. <https://rumaysho.com/35143-manusia-terbaik-di-antara-kalian-yang-belajar-dan-mengajarkan-al-quran.html>.

Absor Rabbani, Ulil. diwawancara oleh penulis, April 28, 2025.

Absor, Ulil. Wawancara, April 23, 2025.

Alif Kamin, Vilandina, Della Safitri, Fitra Setya Dwi Utami, and Leonard. "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Materi Logaritma." *Journal of Instructional Development Research* 1, no. 2 (2020): 88–99. <https://doi.org/10.61193/jidr.v1i2.23>.

Andriana, Encep, Nana Hendracipta, Asih, and Nurlela. "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN Gunungcupu 1 Pandeglang." *Journal of Professional Elementary Education* 1, no. 2 (September 2022): 92–98. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i2>.

Ariani, Nurlina, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Romsidah Hasibuan, Siti Suharni Simamora, and Toni. In *Belajar Dan Pembelajaran*, 7. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.

Asyhari, Ardian, and Helda Silvia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (April 2016): 1–13. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v5i1.100>.

Aulia Nissa, Syifa, and Novanita Whindi Arini. "Pengembangan Game Ludo Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (Agustus 2021): 2563–70. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>.

Aulya Maha, Dita. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di MAN 1 Inovasi Subulussalam." Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022.

Budi, Wim. In *Al-Qur'an Hadis Untuk Jenjang MI Kelas III*. Sragen: Sesuai KMA 347 dan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No.3211, 2022.

Buku Absensi Kelas III MI Ar-Rahim Jember, n.d.

Data Sekolah. "Profil MIS Ar-Rahim," September 17, 2024.

Fadilah, Aisyah, Kiki Riki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Setiawan. "Pengertin Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (March 2023): 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdim Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I Made Indra P. In *Media Pembelajaran*, 151–52. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

Hermawan, Dani. In *Manajemen Sarana Dan Prasarana*, 2. Jember: Klik Media, 2021.

Iba, Zainudin, and Aditya Wardhana. In *Metode Penelitian*, 260. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.

Kementerian Agama Republik Indonesia. In *Al-Qur'an Dan Terjemah*, 2019.

Khairah, Kisma. "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Game Pada Materi Kelangkaan Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 01 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024.

Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember, "Profil MI Ar-Rahim", April 22, 2025.

Maria, Siti, Dwi Fajar Saputri, and Eti Sukadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontiank." *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya* 4, no. 1 (Mei 2021): 30–35.

Miftahul Jannah, Mufida, and Yusman Wiyatmo. *Jurnal Pendidikan Fisika* 7, no. 3 (2018): 240–49. <https://doi.org/10.21831/jpf.v7i3.11241>.

Muhith, Abd., Rachmad Baitulah, and Amirul Wahid. In *Metodologi Penelitian*, 71. Yogyakarta: Bildung, 2020.

- Naufal R., Alamsyah, Destania Maharani, and Arya Gilang Samudra. "Pengembangan Pembelajaran Melalui Media Ludo," n.d. <https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/spm/article/download/3870/2138/7867>.
- Nofhendri. "Optimalisasi Pendidikan Qur'an Hadist: Membangun Generasi Qur'ani Yang Berkarakter." *Al-Muhith: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Hadist* 3 no. 2 (Desember 2024): 54–63. <https://doi.org/10.35931/am.v3i2.3952>.
- Pamula, Wahyu. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 Di MIN 1 Kota Kediri." Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, 2024.
- Rasikh, Ar. "Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus Pada MIN Model Sesela Dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib." *Jurnal Penelitian Keislaman* 15, no. 1 (2019): 15. <https://doi.org/10.20414/jpk.v15i1.1107> - Search.
- Rusmayana, Taufik. In *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*, 1st ed., 14. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (20) (n.d.).
- Slamet, Fairuz Abdi. In *Model Penelitian Pengembangan*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, n.d.
- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, n.d.
- Sugiati, Tati. Wawancara, April 23, 2025.
- Sugiyono. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 142. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 30. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suharsimi, Arikunto. In *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, 35. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.

Syam, Suhendi, Hani Subakti, Sonny Kristianto, Dina Chamidah, Tri Suhartati, Nana Harlina Haruna, Joko Krismanto Harianja, et al. In *Belajar Dan Pembelajaran*, Cetakan 1., 6–7. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.

Tim Penyusun. *Karya Ilmiah*. UIN KHAS Jember, 2024.

———. In *Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 116. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.

Ulya, Kairinna, Nelly Mujahidah, and Ardiansyah. “Efektivitas Metode Bernyanyi Terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodat Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 01 Pontianak.” *Armala: Jurnal Pendidikan Dan Sastra Bahasa Arab* 4 (2023): 61–62. <https://doi.org/10.24260/armala.v4i1.1749>.

Wahyuningsih, Sri. “Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Hasil Pembelajaran Fiqih Di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.” Skripsi, Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023.

Widodo, Slamet, Festy Ladyani, Rusdi, La Ode Asrianto, and Khairunnisa. In *Buku Ajar Metode Penelitian*, 73. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct, 2023.

Wisnu Nugrogo, Anjar, and Listiyaningsih. “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Materi Perumusan Dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Di SMPN 1 Ngadirojo Pacitan.” *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 8, no. 1 (2020): 4. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal_pendidikan-kewarganegaraa/article/download/31540/28610.

Wondal, Rosita, Rita Samad, and Desna Kore. “Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (Oktober 2020): 105–16. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2068>.

Yuntari, Wening Niki. “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Di SD Negeri Berbah 2.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 23 (2019): 198–207.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arini Berlian Cahyani

NIM : 212101010028

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 17 Juni 2025

Saya yang menyatakan



Arini Berlian Cahyani

NIM: 212101010028

Nama Peserta Didik Kelas III MI Ar-Rahim Jember

KELAS		KETERANGAN	
No	NAMA MUJIDI	Abes	Abes
1	Andriana Firdika	1	1
2	Anna Althafurroha	1	1
3	Azzel Azzahri	1	1
4	Bubun Nur S	1	1
5	Fanda Firdausy	1	1
6	Fathma Azzahra	1	1
7	Felisha Danyanti	1	1
8	Ghosniy Wicak	1	1
9	Hani Rizki M	1	1
10	Jasmine B.	1	1
11	Kalila Rida	1	1
12	Maulidya S	1	1
13	Mou Zaki A.	1	1
14	Mochammad A	1	1
15	Moh Ratu A.	1	1
16	MA ADIB M	1	1
17	M Abdul M	1	1
18	MA AEBUN GAB	1	1
19	M. Daffa Rof	1	1
20	M. Badurrahman	1	1
21	M. Rofa Al Hafid	1	1
22	M. Nuzulul Huda	1	1
23	M. Rizki D.	1	1
24	Naura Nadifa A	1	1
25	Reza Nofal A	1	1
26	Zahra Nadia H.	1	1
27	M. Firda	1	1

Buku Jurnal Pembelajaran III

JURNAL PEMBELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

ari/ Tanggal : Senin, 3-02-2025

Nama Guru	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar / Standar Kompetensi/ Materi	Paraf	Ket
	Upacara			
Tuti S	Bumih			
Agustia W. I.	Aqidah	Mengimani adanya Surga dan Neraka		
W	Quas	evaluasi hal 89.		

Tengetahui,
Kepala MI AR-RAHIM,

Wali Kelas
Tuti

OHAMMAD ARIFIN

JURNAL PEMBELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

ari/ Tanggal : Selasa, 4-02-2025

Nama Guru	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar / Standar Kompetensi	Paraf	Ket
	BTA			
Tuti Suganti	MTK	Bangun Ontor		
Tuti Suganti	PPKN	menghargai perbedaan identitas		
Agustia W. I.	B. Arab	Menghafal kora kato		

Tengetahui,
Kepala MI AR-RAHIM,

Wali Kelas
Tuti

OHAMMAD ARIFIN

Modul Ajar



- a) Euro Muslim, Surah Al Kafirun, An Nasr, dan Al Lahab (Bagian 03)
- 4) Program pengayaan dilaksanakan di luar jam pembelajaran efektif

b. Remedial

- 1) Program remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru dapat melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara atau metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan bagi peserta didik untuk memaknai dan menguasai materi pembelajaran.
- 3) Program remedial dilakukan di luar jam pembelajaran efektif. Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan secara lebih intensif untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

8. Daftar Pustaka

Wim Budi, *Buku Guru Al-Qur'an Hadis untuk jenjang MI Kelas III*, Sragen : Sesuai KMA 347 dan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No. 3211 tahun 2022.

Wim Budi, *Buku Siswa Al-Qur'an Hadis untuk jenjang MI Kelas III*, Sragen : Sesuai KMA347 dan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No. 3211 tahun 2022.

9. Refleksi

a. Refleksi Peserta Didik.

Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang telah dilakukan.

- 1) Apa kesan kalian tentang materi pembelajaran ini?
- 2) Materi apa yang telah kalian pahami?
- 3) Adakah bagian materi yang masih belum kalian pahami?
- 4) Adakah kesulitan yang kalian alami dalam memahami materi?

b. Refleksi Guru

Refleksi diri berupa pertanyaan pada diri sendiri.

A. Informasi Umum

1. Identitas Modul Ajar

- | | |
|---------------------|-------------------------------------|
| a. Nama Penyusun | Arini Berlian Cahyani |
| b. Institusi | Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember |
| c. Tahun Penyusunan | 2025 |
| d. Jenjang Sekolah | MI/Fase B |
| e. Kelas | III (Tiga) |
| f. Alokasi Waktu | 2JP x 35 Menit |

2. Kompetensi Awal

- Peserta didik dapat/mampu melafalkan surah al-kafirun dan an-nasr dengan benar.
- Peserta didik dapat/mampu memahami arti dan isi kandungan surah al-kafirun dan an-nasr dengan baik.
- Peserta didik dapat/mampu mengamalkan isi kandungan surah al-kafirun dan an-nasr dengan baik.

3. Profil Pelajar Pancasila

Melalui pembelajaran pada materi binatang halal dan haram, peserta didik diharapkan mampu mencapai beberapa capaian Profil Pelajar Pancasila berikut.

- Religius: Mengelola *Spiritual Quotient*, *Intellectual Quotient* dan *Emotional Quotient* (SQ, IQ dan EQ) dengan baik, sehingga terhindarkan dari akhlak *madzmumah*.
- Bergotong-royong: Membangun sinergitas dan kerjasama untuk penguatan pendidikan karakter antara pihak keluarga, masyarakat dan sekolah.
- Berwawasan Global: Negara ini memerlukan calon-calon pemimpin yang pandai dalam mengendalikan diri, tidak menggunakan kekuatan dan juga kemampuannya untuk menekan dan menyakiti orang lain, menebarkan semangat welas asih, cinta damai dan *rahmatan lil 'alamin* agar tercipta bangsa yang rukun dan damai.
- Mandiri: Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya.
- Bernalar: Memproses informasi baik kualitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi, dan menyimpulkannya.
- Kreatif: Memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak.

4. Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin (PPRA)

Melalui pembelajaran pada materi surah al-kafirun dan an-nasr, peserta didik diharapkan mampu mencapai beberapa capaian profil pelajar Rahmatan lil Alamin (PPRA) berikut:

Berkendaban (*ta'addub*), Keteladanan (*qibwah*), Berimbang (*kawazun*), Lurus dan Tegak (*l'tidil*), Musyawarah (*syura*), Toleransi (*tasamuh*), serta Dinamis dan Inovatif (*tathawwur wa ibtikar*).

5. Sarana Prasarana, Alat Bahan dan Sumber Belajar

- a. Ruang Kelas III
- b. Alat dan Bahan :
 - 1) Papan Tulis (*Whiteboard*)
 - 2) Kapur
 - 3) Bolpoin
 - 4) Media "Ludo"
 - 5) *Print Out* LKPD
 - 6) Buku pedoman
- c. Sumber Belajar :
 - 1) Buku Guru Al-Qur'an Hadis untuk jenjang MI Kelas III, Sesuai KMA 347 dan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No. 3211 tahun 2022
 - 2) Buku Siswa Al-Qur'an Hadis untuk jenjang MI Kelas III, Sesuai KMA 347 dan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No. 3211 tahun 2022
 - 3) Modul Ajar "Surah al-kafirun dan an-nasr"

6. Target Peserta Didik

Modul Ajar ini ditujukan untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember

7. Model Pembelajaran

- a. Model Pembelajaran : *Active Learning*
- b. Pendekatan Pembelajaran : *Cooperative Learning*
- c. Metode Pembelajaran : *Learning by Playing*

B. Kompetensi Inti

1. Tujuan Pembelajaran (TP)

Melalui penerapan model, pendekatan, dan juga metode pembelajaran yang telah disebutkan tersebut, peserta didik dapat atau mampu untuk

- a. Melafalkan surah Al-Kafirun dan An-Nasr dengan benar
- b. Memahami arti dan isi kandungan surah Al-Kafirun dan An-Nasr dengan baik
- c. Mengamalkan isi kandungan surah Al-Kafirun dan An-Nasr dengan baik

2. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Melalui penerapan model, pendekatan, dan juga metode pembelajaran yang telah disebutkan di atas, memungkinkan peserta didik akan dapat :

- a. Melafalkan surah Al-Kafirun dan An-Nasr dengan benar
- b. Memahami arti dan isi kandungan surah Al-Kafirun dan An-Nasr dengan baik
- c. Mengamalkan isi kandungan surah Al-Kafirun dan An-Nasr dengan baik

3. Pemahaman Bermakna

Dalam mempelajari surah Al-Kafirun dan surah An-Nasr, kita tidak hanya sekedar melafalkan surah tersebut. Pemahaman yang mendalam (bermakna) adalah dampak positif dari memahami arti dan isi kandungan surah Al-Kafirun dan An-Nasr sebagai landasan dan motivasi beraktivitas agar bernilai ibadah dan berdimensi ukhrawi. Mari kita renungkan, bagaimana bila kita tidak memahami arti dan isi kandungan surah tersebut? Bagaimana kita mengamalkannya? Pondasi awal akidah Islam adalah keimanan kepada Allah swt. Dan cara mengenal-Nya adalah dengan memahami arti dan isi kandungannya serta dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Pertanyaan Pemantik

- a. Siapakah yang menciptakan alam semesta ini?
- b. Bagaimana kalian tercipta di bumi ini?
- c. Begitupula surah al-qur'an ini, siapa yang menurunkannya?

5. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Pendahuluan (7 Menit)

- 1) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan Salam dan mengajak peserta didik untuk berdo'a secara bersama-sama dipimpin ketua kelas.
- 2) Guru bertanya kabar tentang kondisi peserta didik.
- 3) Guru memeriksa kehadiran dan melakukan kegiatan presensi kehadiran kepada peserta didik.
- 4) Guru melakukan kegiatan apersepsi terkait materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan serta keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari peserta didik.
- 6) Memberikan ice breaking terhadap peserta didik.

b. Kegiatan Inti (60 Menit)

- 1) Guru menyajikan sebuah media pembelajaran power point yang terkait pembahasan materi sifat surah Al-Kafirun dan An-Nasr. di depan kelas.
- 2) Peserta didik menyimak secara seksama pemaparan materi oleh guru.
- 3) Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok.
- 4) Guru menginstruksikan tugas yang harus dilakukan dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- 5) Kelompok mendiskusikan untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh guru melalui media pembelajaran *Ludo*.
 - Langkah awal yang harus dilakukan, setiap kelompok harus menjawab pertanyaan mengenai surah Al-Kafirun dan An-Nasr yang sudah tersedia dalam media pembelajaran *Ludo*.
 - Selanjutnya, setelah berhasil menjawab, kelompok tersebut mendapat kesempatan melempar dadu untuk melangkah lebih jauh.
 - Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan, melangkah hingga finish.
 - Kelompok yang telah sampai terlebih dahulu di finish adalah pemenangnya.
- 6) Guru memberikan apresiasi hasil kerja setiap kelompok.

c. Kegiatan Penutup (3 Menit)

- 1) Guru memberikan apresiasi terhadap proses pembelajaran yang telah selesai dilaksanakan.
- 2) Guru bersama peserta didik merefleksikan dan memberikan kesimpulan pengalaman belajar yang telah dilaksanakan.
- 3) Guru menginformasikan tindak lanjut dan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.

- 4) Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama yang dipimpin oleh guru sendiri atau seorang dari perwakilan peserta didik.
- 5) Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan Salam.

6. Asesmen

a. Diagnostik

- 1) Non Kognitif: menggali informasi tentang perasaan peserta didik apabila ia dapat atau mampu memahami dengan tepat. Apabila peserta didik disini belum dapat untuk melafalkan surah Al-Kafirun dan An-Nasr, apa yang akan peserta didik lakukan agar menguasai capaian tersebut. Hasil asesmen diagnostik non kognitif ini digunakan guru untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif dan juga efisien.
- 2) Kognitif: peserta didik dapat untuk melafalkan, memahami, mengamalkan, merincikan terkait pembahasan materi surah Al-Kafirun dan An-Nasr.

b. Formatif

- 1) Performa: guru mengumpulkan hasil kerja peserta didik dan menilai berdasarkan pemahaman materi, ketangkasan atau ketepatan, kerja sama tim dan keterampilan dalam komunikasi.
- 2) Sikap: Observasi, dengan guru mengamati perilaku peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

c. Sumatif

- 1) Peserta didik dapat melafalkan, memahami, mengamalkan, merincikan terkait pembahasan materi surah Al-Kafirun dan An-Nasr.
- 2) Peserta didik dapat menyelesaikan dengan baik seluruh penugasan yang diinstruksikan oleh guru baik secara kelompok ataupun individual.

7. Pengayaan dan Remedial

a. Pengayaan

- 1) Program pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).
- 3) Untuk lebih memahami dan mengeksplorasi materi dan keilmuan tentang Surah Al-Kafirun dan An-Nasr, disarankan kepada peserta didik untuk aktif melakukan kegiatan *library search* atau kajian pustaka, yakni dengan memperbanyak perbendaharaan sumber belajar dan melakukan kegiatan literasi dari sumber-sumber rujukan sebagai berikut:

- a) Euro Muslim, Surah Al Kafirun, An Nasr, dan Al Lahab (Bagian 03)
- 4) Program pengayaan dilaksanakan di luar jam pembelajaran efektif

b. Remedial

- 1) Program remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru dapat melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara atau metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan bagi peserta didik untuk memaknai dan menguasai materi pembelajaran.
- 3) Program remedial dilakukan di luar jam pembelajaran efektif. Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan secara lebih intensif untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

8. Daftar Pustaka

Wim Budi, *Buku Guru Al-Qur'an Hadis untuk jenjang MI Kelas III*, Sragen : Sesuai KMA 347 dan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No. 3211 tahun 2022.

Wim Budi, *Buku Siswa Al-Qur'an Hadis untuk jenjang MI Kelas III*, Sragen : Sesuai KMA347 dan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No. 3211 tahun 2022.

9. Refleksi

a. Refleksi Peserta Didik.

Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang telah dilakukan.

- 1) Apa kesan kalian tentang materi pembelajaran ini?
- 2) Materi apa yang telah kalian pahami?
- 3) Adakah bagian materi yang masih belum kalian pahami?
- 4) Adakah kesulitan yang kalian alami dalam memahami materi?

b. Refleksi Guru

Refleksi diri berupa pertanyaan pada diri sendiri.

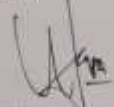
- 1) Apakah pembelajaran yang dilakukan sudah melibatkan peserta didik secara aktif?
- 2) Apakah metode yang diterapkan dapat meningkatkan kemampuan serta pemahaman peserta didik?
- 3) Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran?
- 4) Apa yang dapat dilakukan agar peserta didik tidak jenuh saat mengikuti kegiatan pembelajaran?

Jember, 14 Mei 2025

Mengetahui,
Ahli Praktisi,

Arini Berlian Cahyani

Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an
Hadis,


Ulil Absor Rabbani, S. Pd

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

MATERIAJAR

"Surah Al-Kafirun dan An-Nasr"

1. Surah Al Kafirun

Surah Al-Kafirun terdiri dari 6 ayat. Dalam Al-Qur'an, surah Al-Kafirun terletak pada urutan ke-109 dan tergolong surah mahiyah, karena diturunkan di kota Makkah. Al-Kafirun artinya orang-orang kafir. Yang disebut orang kafir adalah orang yang tidak menyembah kepada Allah SWT.



Ayo membaca dan mengartikan Al-Kafirun

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

١ قُلْ يَتَّخِذُ الْكَافِرُونَ
٢ لَا أَعْبُدُ مَا يَعْبُدُونَ
٣ وَلَا أَنْتَ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ
٤ وَلَا أَنَا عَابِدٌ مَا عَبَدْتُمْ
٥ وَلَا أَنْتَ عَابِدُونَ مَا أَعْبُدُ
٦ لَكُمْ دِينُكُمْ وَلِيَ دِينِ

Artinya

1. Katakanlah (Muhammad), wahai orang-orang kafir
2. Aku tidak akan menyembah apa yang kalian sembah
3. Dan kalian bukan penyembah apa yang aku sembah
4. Dan aku tidak pernah menjadi penyembah apa yang kalian sembah
5. Dan kalian tidak pernah (pula) menjadi penyembah apa yang aku sembah
6. Untuhmu agamamu,

Untuk memahami kandungan surah Al-Kafirun, terlebih dahulu kita harus mengetahui ayat dan artinya. Supaya bisa mengartikan ayat-ayat dalam surah-kafirun dengan benar, mulailah dengan memahami arti dari setiap ayat dan kata yang ada dalam surah tersebut, kemudian dihafalkan. Dengan cara itulah kita dapat mengartikan ayat tersebut dengan benar.

Selanjutnya, kita akan dapat memahami dan mengamalkan isi kandungan dari surah tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Perhatikan arti mufradat dari ayat yang terdapat pada surah al-kafirun berikut ini!

Arti Kata	Lafal	Arti Kata	Lafal
Aku	أنا	Katakanlah	قل
Menjadi penyembah	عابد	Wahai	أيها يا
Apa yang	ما	Orang-orang kafir	الكَافِرُونَ
Kalian sembah	تعبدتم	Tidak/bukan	لا
Dan	و	Aku sembah	أعبد
Bukanlah	لا	Apa-apa	ما
Kalian	أنتم	Kamu sembah	تعبدون
Orang-orang yang menyembah	عابدون	Dan	و
Apa yang	ما	Bukanlah	لا
Aku sembah	أعبد	Kalian	أنتم
Bagi kalian	لكم	Orang-orang yang menyembah	عابدون
Agama kalian	دينتكم	Apa yang	ما
Dan	و	Aku sembah	أعبد
Bagiku	لي	Dan	و
Agamaku	ديني	Bukanlah	لا

Ayo Memahami Isi

Surah al-kafirun merupakan pedoman sikap toleransi dalam Islam. Islam menjunjung tinggi sikap toleransi dalam bidang sosial, tetapi tidak ada toleransi dalam bidang akidah dan ibadah. Surah al-kafirun juga menjelaskan kebebasan beragama, tidak memaksakan keyakinan kita terhadap orang lain.

Isi kandungan surah al-kafirun adalah sebagai berikut.

1. Surah ini dinamakan al-kafirun karena berisi seruan terhadap orang-orang kafir.

2. Pernyataan bahwa nabi Muhammad Saw. tidak akan menyembah apa yang disembah orang-orang kafir.
3. Sikap toleran terhadap orang yang berbeda agama, dengan saling menghormati dalam hubungan sosial, tetapi tidak ada toleransi dalam akidah dan ibadah.
4. Sikap tegak kebebasan beragama, saling menghargai, dan saling menjalankan ibadah sesuai dengan keyakinan masing-masing.

Mengamalkan Isi

Al-qur'an merupakan pedoman hidup manusia. Oleh sebab itu, setelah diketahui kandungan surah al-kafirun, kandungan tersebut harus dijadikan pedoman dalam berikap dan menjalin hubungan baik, terutama dengan orang-orang yang berbeda agama. Perilaku terpuji yang harus ditumbuhkan sesuai dengan kandungan surah al-kafirun, adalah sebagai berikut.

1. Saling menghargai antar pemeluk agama dengan melaksanakan ibadah sesuai dengan keyakinan masing-masing.
2. Saling menghargai dan tidak memaksakan keyakinan kepada orang yang telah beragama.
3. Saling berbagi dan tolong menolong dalam kegiatan sosial antar pemeluk agama.
4. Saling menghargai dan memberi maaf atas kesalahan orang lain.
5. Iltiqamah dalam akidah dan ibadah Islamiah.

2. Surah An-Nasr

Surah an-nasr terdiri dari 3 ayat, dan tergolong surah madaniyyah karena diturunkan sesudah hijrah ke Madinah. Dalam al-qur'an, surah an-nasr termasuk surah ke-110 yang diturunkan sesudah surah at-taubah. An-nasr artinya "pertolongan" yang diambil dari kata yang ada pada ayat pertama.

Ayo membaca dan mengartikan an-nasr

① إِذَا جَاءَ نَصْرُ اللَّهِ وَالْفَتْحُ
idza ja' an-nasru lillahi wal fath

وَرَأَيْتِ النَّاسَ يَدْخُلُونَ
wa ra'it an-nasa yadkhuluna

فِي دِينِ اللَّهِ أَفْوَاجًا ②
fidinidhi al-hawa

فَسَبِّحْ بِحَمْدِ رَبِّكَ وَأَسْتَغْفِرْهُ
fassabih bihamdirabbika was tagfirih

إِنَّهُ كَانَ تَوَّابًا ③
innahu kana tawwaba

Artinya

1. Apabila telah datang pertolongan dan kemenangan
2. Dan kamu lihat manusia masuk agama Allah dengan berbondong-bondong
3. Maka bertasbihlah dengan memuji Tuhanmu dan mohonlah ampun kepada-Nya. Sesungguhnya Dia adalah maha penerima taubat.

Untuk memahami kandungan surah an-nasr, terlebih dahulu kita harus mengetahui ayat dan artinya. Supaya bisa mengartikan ayat-ayat dalam surah an-nasr dengan benar, mulailah dengan memahami arti dari setiap ayat dan kata yang ada dalam surah tersebut, kemudian dihafalkan. Dengan cara itulah kita dapat mengartikan ayat tersebut dengan benar. Selanjutnya, kita akan dapat memahami dan mengamalkan isi kandungan dari surah tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Perhatikan arti mufradat dari ayat yang terdapat pada surah an-nasr berikut ini!

Arti kata	Lafal	Arti kata	Lafal
Berbondong-bondong	افْوَاجًا	Apabila	إِذَا
Maka	فَسَبِّحْ	Telah datang	جَاءَ
bertasbihlah			

12

NO 045/MI AP

member T...

anda tangan di bawah

Jember :

Dengan memuji	بِحَمْدِ	Pertolongan Allah	اللَّهُ لِنَصْرٍ
Tuhanmu	رَبِّكَ	Dan kemenangan	وَالْفَتْحِ
Dan mohonlah ampun kepada-Nya	وَاسْتَغْفِرْ	Dan engkau melihat	وَرَأَيْتَ
Sungguh, Dia	كَانَ اِيَّاهُ	Manusia	الْقَائِمِ
Maha penerima taubat	تَوَّابِ	Masuk	يَدْخُلُونَ
		Agama Allah	اللَّهُ دِينِ فِي

Ayo Memahami Isi Kandungan An-Nasr

Surah an-nasr merupakan surah yang kandungan isinya berkaitan dengan perjuangan Rasulullah dalam penaklukan Makkah. Isi kandungan surah al-kafirun adalah sebagai berikut.

1. Surah an-nasr turun berkaitan dengan peristiwa Fathu Makkah (kemenangan kota Makkah) yaitu ketika Rasulullah menakhlukkan kota Makkah
2. Kesulitan nabi Muhammad Saw dalam berdakwah menyebarkan agama Islam pada akhirnya mendapatkan kemenangan
3. Perkara yang hak (benar) yaitu agama Islam pasti akan menang dan perkara yang batil (salah) yaitu kejahatan pasti akan kalah.
4. Bahwa pertolongan dan kemenangan itu datangnya dari Allah Swt., kewajiban manusia itu berusaha dan berdo'a.
5. Surah an-nasr juga mengandung perintah kepada manusia untuk bertasbih dan memuji kepada Allah Swt. atas kemenangan yang telah diraih dan meminta ampunan atas segala kesalahan dan dosa yang telah dilakukan.

13

Mengamalkan Isi Kandungan An-nasr

Al-qur'an merupakan pedoman hidup manusia. Oleh sebab itu, setelah diketahui kandungan surah an-nasr, kandungan tersebut memiliki berbagai manfaat, baik dari segi spiritual maupun praktis dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa yang harus ditumbuhkan sesuai dengan kandungan surah an-nasr, adalah sebagai berikut.

1. Bersyukur atas setiap keberhasilan
2. Menjaga kerendahan hati
3. Rutin bertasbih dan beristighfar
4. Introspeksi diri
5. Optimis dalam menghadapi kesulitan
6. Menjaga konsistensi dalam beribadah.

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

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Materi Surah Al-Kafirun dan An-Nasr

Nama Kelompok :
Nama Anggota :
Kelompok 1 :
Kelompok 2 :
Kelompok 3 :
Kelompok 4 :

Bersatu dengan kelompok, jawablah pertanyaan secara bergantian pada kartu soal untuk dapat melempar dadu dan menjalankan pion hingga finish!

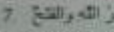
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lembar Evaluasi/Tes Tulis
Individu Materi Surah Al-
Kafirun dan An-Nasr

Tanggal : _____
Nama Peserta Didik : _____
No. Presensi : _____

Petunjuk Soal :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan yang ada di bawah ini dengan jujur dan benar!

1. Apakah arti dari surah al-kafirun?
2. , potongan ayat tersebut memiliki arti?
3. Aku tidak akan menyembah apa yang kamu sembah, merupakan arti dari al kafirun ayat ke?
4. 
Terjemah dari ayat tersebut?
5. "Untukmu agamamu dan untukku agamaku", berikan pendapatmu dari arti surah al-kafirun tersebut !
6. *Innahi kumta* — lanjutkan potongan ayat tersebut!
7.  berilah arti dari lafal tersebut!
8. Apakah arti dari surah an-nasr?

Penilaian: setiap jawaban benar, mendapatkan nilai : 12,5, total semua benar : 100.

RUBRIK PENILAIAN

Penilaian Pengetahuan (Kinerja Kegiatan Berkelompok)

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Kerja Sama	Peserta didik secara mampu bekerja sama dengan sangat baik	Peserta didik secara mampu bekerja sama dengan baik	Peserta didik secara mampu bekerja sama dengan cukup	Peserta didik tidak mampu bekerja sama.
Komunikasi	Peserta didik menyampaikan pendapat dengan baik	Peserta didik menyampaikan pendapat dengan baik	Peserta didik menyampaikan pendapat dengan cukup	Peserta didik tidak mampu menyampaikan pendapat.
Keaktifan	Peserta didik sangat aktif dalam pembelajaran.	Peserta didik secara baik aktif dalam pembelajaran.	Peserta didik cukup aktif pada pembelajaran.	Peserta didik kurang aktif pada pembelajaran.

Kriteria Nilai:

A = 80-100 : Baik sekali

B = 70-79 : Baik

C = 60-69 : Cukup

D = < 60 : Kurang

Penilaian Keterampilan (Presentasi/Menyampaikan Jawaban)

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Komunikasi	Peserta didik sangat baik dalam berkomunikasi.	Peserta didik baik dalam berkomunikasi.	Peserta didik cukup dalam berkomunikasi.	Peserta didik kurang dalam berkomunikasi.
Keberanian	Peserta didik sangat baik dalam menunjukkan keberanian.	Peserta didik baik dalam menunjukkan keberanian.	Peserta didik cukup dalam menunjukkan keberanian.	Peserta didik kurang dalam menunjukkan keberanian.
Antusias	Peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran.	Peserta didik baik antusias dalam pembelajaran.	Peserta didik cukup antusias dalam pembelajaran.	Peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran.
Penampilan	Peserta didik sangat baik	Peserta didik baik dalam	Peserta didik cukup	Peserta didik kurang

	menunjukkan penampilan di hadapan teman-temannya	menunjukkan penampilan di hadapan teman-temannya	menunjukkan penampilan di hadapan teman-temannya	menunjukkan penampilan di hadapan teman-temannya
--	--	--	--	--

Kriteria Nilai:

A = 80-100 : Baik sekali

B = 70-79 : Baik

C = 60-69 : Cukup

D = < 60 : Kurang

Penilaian Sikap

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Religius	Peserta didik sangat baik dalam menjalankan kewajibannya	Peserta didik baik dalam menjalankan kewajiban agamanya	Peserta didik cukup dalam menjalankan kewajiban agamanya	Peserta didik tidak menjalankan kewajiban agamanya
Tanggung Jawab	Peserta didik sangat baik dalam kesadaran memiliki tanggung jawabnya	Peserta didik baik dalam kesadaran memiliki tanggung jawabnya	Peserta didik cukup dalam kesadaran memiliki tanggung jawabnya	Peserta didik kurang dalam kesadaran memiliki tanggung jawabnya
Demokratis	Peserta didik sangat baik secara konsisten menghormati pendapat dan orang lain untuk mengambil keputusan bersama.	Peserta didik baik secara konsisten menghormati pendapat dan orang lain untuk mengambil keputusan bersama.	Peserta didik cukup secara konsisten menghormati pendapat dan orang lain untuk mengambil keputusan bersama.	Peserta didik kurang secara konsisten menghormati pendapat dan orang lain untuk mengambil keputusan bersama.

Kriteria Nilai:

A = 80-100 : Baik sekali

B = 70-79 : Baik

C = 60-69 : Cukup

D = < 60 : Kurang

Kunci Jawaban:	
No.	Jawaban
1.	Orang-orang kafir
2.	Agamamu
3.	Ayat ke-2
4.	Katakanlah, hai wahai orang-orang kafir
5.	Sesuai peserta didik
6.	Tawwaaba
7.	Apabila telah datang pertolongan Allah dan kemenangan
8.	Pertolongan

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

Lembar Validasi Ahli Media

A. Penilaian materi oleh ahli media

No.	Aspek	Komponen	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	Desain dan tata letak media pembelajaran menarik dan memotivasi pengguna					✓
		Komposisi dan kombinasi warna menarik minat pengguna				✓	
		Ketepatan media pembelajaran memuat dalam penggunaannya					✓
		Ketepatan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran				✓	
		Kualitas media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran					✓
		Media pembelajaran ini mendukung pembelajaran siswa					✓
2.	Penggunaan	Keefektifan dalam penggunaan				✓	
		Keefisienan dalam pengembangan				✓	
		Media ini dapat dipakai kembali di pembelajaran berikutnya					✓
		Kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
		Skor					

Lembar Validasi Ahli Materi

A. Penilaian materi oleh ahli materi

No.	Aspek	Komponen	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan K.D				✓	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
		Materi yang disajikan lengkap dan mencakup informasi yang relevan dengan topic			✓		
2.	Isi/materi	Kelayakan materi				✓	
		Materi disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami oleh pembaca				✓	
		Materi dilengkapi dengan contoh ayat al-qur'an maupun hadist dengan jelas				✓	
		Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami				✓	
		Materi ini menggunakan bahasa yang jelas tanpa mengandung kesalahan tata bahasa				✓	
		Materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang dapat menyebabkan kebingungan pembaca					✓

Media pembelajaran ini dilengkapi dengan soal atau pertanyaan latihan untuk mengukur pemahaman siswa						✓
Skor			1	7	2	
Total		41				

omentar dan saran

Tambahkan langkah media Ludo
pada kegiatan inti

Jember, 13 Mei 2025
Ahli Materi


Dr. H. Amir, M.Pd

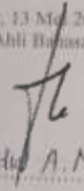
Lembar Validasi Ahli Bahasa

A. Penilaian materi oleh ahli bahasa

No	Aspek	Komponen	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat				✓	
		Kefektifan kalimat					✓
		Kebakuan istilah				✓	
2.	Komunikatif	Pemahaman terhadap materi pembelajaran				✓	
3.	Interaktif	Kemampuan memotivasi peserta didik				✓	
		Kemampuan mendorong berfikir kritis				✓	
4.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik			✓		
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik					✓
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	Ketepatan tata bahasa					✓
		Ketepatan ejaan					✓
Skor Total							

Paragraf harus diujicobakan
Kurangnya tipe-tipe di atas. Semua diawali
kapital dan tanda titik di akhir.
Kata Baku adalah mering.

Jember, 13 Mei 2025
Ahli Bahasa


Shiddiq A.M.Pd

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

Lembar Angket Respon Guru Mata Pelajaran

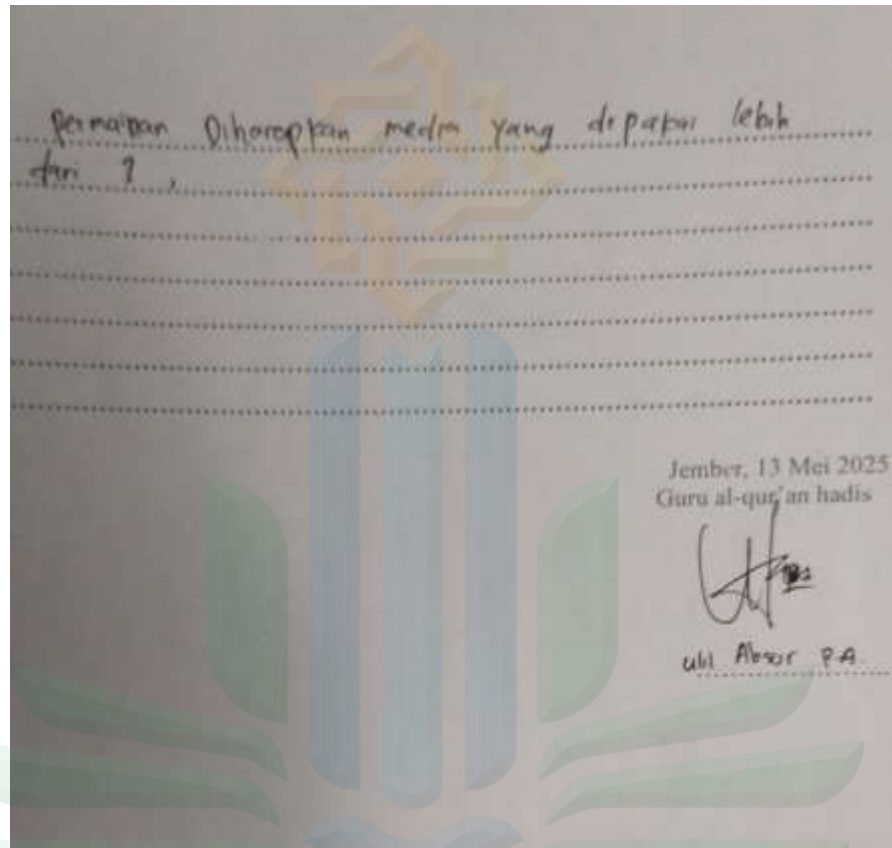
A. Penilaian respon guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran *Ludo*

No.	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Keseluruhan tampilan media pembelajaran <i>Ludo</i> menarik dan memotivasi pengguna					✓
2.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Tampilan desain atau tata letak pada media telah sesuai dan mudah dalam dipahami				✓	
4.	Komposisi warna pada media menarik dan sesuai					✓
5.	Media pembelajaran <i>Ludo</i> membuat siswa semangat dalam pembelajaran					✓
6.	Media pembelajaran <i>Ludo</i> membuat suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan					✓
7.	Media pembelajaran <i>Ludo</i> mudah dimainkan				✓	
8.	Media pembelajaran <i>Ludo</i> sederhana dan efisien				✓	
9.	Dapat dimainkan peserta didik secara mandiri maupun berkelompok					✓
10.	Media <i>Ludo</i> dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang					✓
Skor Total						

B. Komentar dan saran

Pembelajaran dengan media ini menarik bisa membuat anak-anak lebih aktif

Saran : Agar anak bisa merasakan sensasi setiap



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

Lembar Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO* PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHIM JEMBER

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO* PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHIM JEMBER

NAMA: Felisa
 KELAS: 3 (tiga)

Petunjuk Pengisian!
 Berilah penilaian dari anda dengan memberi tanda centang (✓) pada salah kolom yang tersedia!

No.	Aspek	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar menggunakan Media <i>Ludo</i>	✓	
2.	Saya lebih mudah memahami pelajaran menggunakan Media <i>Ludo</i>	✓	
3.	Media <i>Ludo</i> meningkatkan semangat saya dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis	✓	
4.	Media <i>Ludo</i> membuat saya tertib dalam pembelajaran		✓
5.	Media <i>Ludo</i> sulit dipahami		✓
6.	Setelah saya melihat tampilan Media <i>Ludo</i> , saya termotivasi untuk mempelajarinya	✓	
7.	Dengan menggunakan Media <i>Ludo</i> suasana belajar tidak membosankan	✓	
8.	Tampilan desain Media <i>Ludo</i> membuat saya tertarik	✓	
9.	Saya suka belajar Al-Qur'an Hadis	✓	
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar di kelas	✓	

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *LUDO* PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS III DI
MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHIM JEMBER**

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO*
PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH AR-RAHIM
JEMBER

NAMA Ighaniy
KELAS 3

Petunjuk Penggunaan!
Berilah penilaian dari anda dengan memberi tanda centang (✓) pada salah kolom yang tersedia!

No.	Aspek	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya senang belajar menggunakan Media <i>Ludo</i>	✓	
2.	Saya lebih mudah memahami pelajaran menggunakan Media <i>Ludo</i>	✓	
3.	Media <i>Ludo</i> meningkatkan semangat saya dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis	✓	
4.	Media <i>Ludo</i> membuat saya terteliti dalam pembelajaran		✓
5.	Media <i>Ludo</i> sulit dipahami		✓
6.	Setelah saya melihat tampilan Media <i>Ludo</i> , saya tertarik untuk mempelajarinya	✓	
7.	Dengan menggunakan Media <i>Ludo</i> semua belajar tidak membosankan	✓	
8.	Tampilan desain Media <i>Ludo</i> membuat saya tertarik	✓	
9.	Saya suka belajar Al-Qur'an Hadis		✓
10.	Saya tertarik mengikuti kegiatan belajar di kelas		✓

Lembar Posttest Peserta Didik

161

Nama Peserta Didik : Shenny

1. Apakah arti dari surah al-kafirun? Orang-orang kafir
2. Siapa potongan ayat tersebut memiliki arti? aqarimam
3. Aku tidak akan menyembah apa yang kamu sembah, merupakan arti dari al-kafirun ayat ke? 2
4. Orang-orang kafir Terjemah dari ayat tersebut? Watak orang kafir
5. "Untukmu agamamu dan untukku agamaku", berikan pendapatmu dari arti surah al-kafirun tersebut! Kita harus tetap berpegang teguh pada agama
6. Tuhanmu kuana ka, lanjutkan potongan ayat tersebut!
7. Ya Allah, janganlah Engkau jadikan aku orang kafir
8. Apakah arti dari surah an-nasr? Perolongan

Terjemah dari ayat tersebut?

Agamade.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Nama Peserta Didik : Shenny

1. Apakah arti?

Foto Wawancara Penelitian



Foto Penelitian



Surat Keterangan Selesai Penelitian

VAYASAN PENDIDIKAN SOSIAL DAN DAKWAH ISLAM ARRAHIM REMBANGAN
Akta Notaris : Fathur Rahman, S.H, Nomor 7 tanggal 23-3-2015
Pengesahan KEMENKUMHAM RING AHU-0094327.AHL01.04 Tahun 2015 tanggal 26-3-2015
MI AR-RAHIM
NSM : 111235090380
Jln Rembangan Pandian Rt 01 Rw 09 Desa Kemuninglor Kec. Arjasa Jember Telp. 081336280700

SURAT KETERANGAN
NO-045/MI AR-IBR/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Madrasah Ibtidaiyah AR-RAHIM Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember :

Nama : MOHAMMAD ARIFIN, S.Pd.
Jabatan : Kepala Madrasah
Alamat : Dusun Rayap, Rt:01 Rw:09, Desa Kemuninglor Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : ARINI BERLIAN CAHYANI
NIM : 212101010028
Semester : VIII (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar-benar telah melakukan Penelitian Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahim Jember" Selama 20 Hari terhitung dari tanggal 28 April – 17 Mei 2025.

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

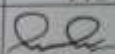
Jember, 23 Mei 2025
Kepala MI AR-RAHIM

MOHAMMAD ARIFIN, S.Pd.



Jurnal Penelitian

Jurnal Penelitian

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Nama Informan	TTD
1.	28 April 2025	Penyerahan surat izin penelitian	Bapak Moh. Arifin, S.Pd	
2.	28 April 2025	Wawancara dan analisis kebutuhan kelas III	Ibu Tati Sugarti, S.Pd	
3.	28 April 2025	Wawancara dan analisis kebutuhan kelas III	Bapak Uli Absur, S.Pd	
4.	13 Mei 2025	Pengisian angket respon peserta didik	Ghanzy Waskita	
5.	13 Mei 2025	Pengisian angket respon guru mata pelajaran	Bapak Uli Absur, S.Pd	
6.	17 Mei 2025	Membuat surat keterangan selesai penelitian	Bapak Moh. Arifin, S.Pd	

Jember, 23 Mei 2025

 M1
 AR-RAHM

 MUHAMMAD ARIFIN, S.Pd

BIODATA PENULIS



Data Diri :

Nama : Arini Berlian Cahyani

NIM : 212101010028

TTL : Jember, 18 Agustus 2002

Alamat : Dusun Krajan Selatan, Desa Patemon, Kecamatan Pakusari, Kabupaten Jember

Jenis Kelamin : Perempuan

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Podi : Pendidikan Agama Islam

No. HP : 082257068941

E-mail : a49645552@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SDN Arjasa 01 : 2009-2015
2. SMPN 4 Jember : 2015-2018
3. SMAN 2 Jember : 2018-2021
4. UIN KHAS Jember : 2021-2025

Matrik Penelitian

Judul	Variable	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Ludo</i> Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas 3A Madrasah Ibtidaiyah Negeri 01 Jember	- Media pembelajaran - Media pembelajaran <i>Ludo</i> - Mata pelajaran al-qur'an hadis	- Pengertian media pembelajaran - Fungsi media pembelajaran - Manfaat media pembelajaran - Pengertian <i>Ludo</i> - Pengertian mata pelajaran al-qur'an hadis - Tujuan mata pelajaran al-qur'an hadis	- Dari bahasa latin medium, berarti perantara atau alat penghubung - Sarana penyampai informasi pelajaran - Memperjelas penyajian informasi materi - Dari bahasa latin berarti permainan - Bagian dari PAI berfokus membaca, menulis, menghafal al-qur'an hadis - Memberikan kemampuan dasar membaca, menulis, menghafal al-qur'an hadis	Data primer: Informan: - Kepala sekolah MIN 01 Jember - Guru mata pelajaran al-qur'an hadis - Siswa kelas 3A MIN 01 Jember Data sekunder: - Buku - Jurnal - Internet	- Metod penelitian <i>Research and Development</i> - Model pengembangan - Teknik pengumpulan data: - Observasi - Wawancara - Dokumentasi - Angket - Tes pretest dan posttest - Jenis data: - Kualitatif - Kuantitatif - Analisis data: - Kualitatif - Kuantitatif - Uji coba produk - Uji ahli media, materi, dan bahasa - Respon guru	- Bagaimana desain pengembangan media <i>Ludo</i> - Bagaimana kelayakan pengembangan media <i>Ludo</i> - Bagaimana efektivitas pengembangan media <i>Ludo</i>



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