

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA EDUKASI ISLAMI PADA MATERI HAJI DAN UMRAH

¹Muhammad Ihsan Siregar, ²Azka Aulia Ma`adani, ³Muhammad Sodri Nur Muhsin,

⁴Himawan Putranta

¹²³⁴Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

[1muhammadihsansiregar1214@gmail.com](mailto:muhammadihsansiregar1214@gmail.com), 21104010037@student.uin-suka.ac.id,

3muhammadsodri47@gmail.com, 4himawan.putranta@uin-suka.ac.id

ABSTRACT

Learning for children is often perceived as boring and merely a formality. Therefore, engaging and enjoyable learning media are essential to ensure students can understand the material effectively. The product "Islamic Education Snakes and Ladders" was developed as an interactive learning tool that integrates the traditional snakes and ladders game with Islamic education. The development of this product follows the 4D method, consisting of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The feasibility test results indicate that this media achieved an average percentage of 83.34% across aspects such as visual presentation, media materials, learning effectiveness, and content. Based on these findings, the "Islamic Education Snakes and Ladders" game is expected to enhance students' understanding and interest in Islamic teachings and serve as an innovative and engaging learning tool.

ABSTRAK

Pembelajaran bagi anak sering kali dianggap membosankan dan hanya sebagai formalitas. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadi penting agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Produk "Ular Tangga Edukasi Islam" dikembangkan sebagai sarana pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur permainan ular tangga dengan edukasi keislaman. Pengembangan produk ini menggunakan metode 4D yang terdiri dari empat tahap: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini mendapatkan rata-rata persentase

ARTICLE HISTORY

Received 19 Juni 2024
Revised 02 Desember 2024
Accepted 10 Maret 2025

KATA KUNCI

Ular Tangga, Produk Edukasi, Inovasi, Nilai-Nilai, Pemahaman.

83,34% pada aspek tampilan, bahan media, pembelajaran, dan materi. Dengan hasil ini, produk "Ular Tangga Edukasi Islam" diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap ajaran Islam serta menjadi alat pembelajaran yang inovatif dan menarik.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan pemahaman religius siswa. Pendidikan agama tidak hanya berfokus pada pengetahuan teoritis, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam.¹ Salah satu materi penting dalam PAI adalah ibadah haji dan umrah, yang merupakan rukun Islam kelima dan ibadah sunah yang memiliki banyak manfaat spiritual. Ibadah haji diwajibkan bagi setiap Muslim yang mampu, baik secara finansial maupun fisik, untuk melaksanakannya sekali seumur hidup. Sementara itu, umrah merupakan ibadah yang serupa dengan haji tetapi dapat dilakukan kapan saja dan memiliki nilai yang sangat mulia di sisi Allah SWT. Kedua ibadah ini melibatkan serangkaian ritual yang harus dipahami dan dilaksanakan dengan benar oleh umat Islam.²

Namun, materi tentang haji dan umrah seringkali dianggap sulit dipahami oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas ritual dan hukum-hukum yang menyertainya. Siswa harus memahami berbagai tahapan ibadah, doa-doa khusus, serta syarat dan rukun yang harus dipenuhi agar ibadah tersebut sah. Misalnya, dalam haji terdapat ritual-ritual seperti ihram, tawaf, sa'i, wuquf di Arafah, dan lain-lain, yang masing-masing memiliki tata cara dan ketentuan tertentu. Kesulitan ini dapat menyebabkan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi tersebut, yang pada gilirannya

¹ Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan* (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga., 2009).

² Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, 1 ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

berdampak pada kurang optimalnya pemahaman mereka terhadap ibadah haji dan umrah.³

Untuk mengatasi kesulitan ini, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.⁴ Salah satu metode inovatif yang bisa digunakan adalah penggunaan media permainan edukatif.⁵ Media permainan memiliki keunggulan dalam hal menyajikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh media permainan edukatif yang dapat digunakan adalah ular tangga edukasi Islami. Media permainan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik melalui interaksi dan pengalaman langsung.⁶

Penggunaan media permainan seperti ular tangga edukasi Islami dalam pembelajaran PAI, khususnya materi ibadah haji dan umrah, diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.⁷ Selain itu, permainan ini juga dapat membangun kerjasama antar siswa, meningkatkan keterampilan sosial mereka, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin dalam belajar.⁸

³ Sugiwati, "Metode Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut-Surabaya" (2013).

⁴ Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran," *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (Juni 29, 2018). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>.

⁵ Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (April 15, 2020), hlm. 23-27. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/77>.

⁶ M A Rosid, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android* (e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id, 2020). <http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/8983/>.

⁷ Putri Zudhah Ferryka, "Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," Desember 8, 2018, hlm. 58-64. <https://osf.io/8bwg3>.

⁸ Sepriyani Gebi, "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD," *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* 2, no. 2 (Desember 30, 2021), hlm. 357-364. https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal/article/view/566.

Pengembangan media ular tangga edukasi Islami ini melibatkan beberapa tahap, mulai dari perancangan, uji coba, hingga evaluasi efektivitasnya. Tahap perancangan melibatkan penentuan konsep dan konten permainan yang sesuai dengan materi haji dan umrah.⁹ Tahap uji coba dilakukan untuk melihat sejauh mana permainan ini dapat diterima oleh siswa dan seberapa efektif media ini dalam membantu pemahaman mereka. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan media ini dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.¹⁰

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media ular tangga edukasi Islami sebagai alat bantu dalam pembelajaran PAI materi ibadah haji dan umrah. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membangkitkan minat mereka dalam mempelajari dan menjalankan ajaran agama dengan lebih baik. Pendekatan ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam bidang pendidikan agama Islam, khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.¹¹

Dalam konteks pendidikan modern, penting untuk terus berinovasi dan mencari cara-cara baru yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Teknologi dan media permainan merupakan alat yang sangat potensial untuk digunakan dalam pendidikan, termasuk pendidikan agama. Dengan memanfaatkan teknologi dan media permainan, diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam di sekolah. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang ingin menciptakan generasi muda yang

⁹ Yesi Andra Yuni, Zulhanan Zulhanan, dan Sodikin Sodikin, "Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami untuk Pembelajaran IPA," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 2 (Juli 31, 2019), hlm. 194-203. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/4343>.

¹⁰ S Sugiyono, "Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif" (Alfabeta, 2016).

¹¹ Nabila Putri Herdianti, Wirda Hanim, dan Uswatun Hasanah, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (Mei 23, 2024), hlm. 1592-1603. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7393>.

tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki akhlak yang mulia dan pemahaman agama yang kuat.¹²

Pengembangan media ular tangga edukasi Islami ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi para pendidik dan pengembang media pembelajaran lainnya untuk terus berinovasi dalam menciptakan alat-alat pembelajaran yang menarik dan efektif. Dengan demikian, pembelajaran PAI tidak lagi dianggap membosankan atau sulit, tetapi menjadi mata pelajaran yang dinanti-nantikan oleh siswa. Selain itu, melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, diharapkan siswa dapat lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai agama yang diajarkan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.¹³

Secara keseluruhan, penelitian ini berusaha untuk menjawab tantangan dalam pembelajaran PAI dengan menawarkan solusi yang inovatif dan berbasis pada kebutuhan siswa. Dengan adanya media ular tangga edukasi Islami, diharapkan dapat tercipta pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama dengan lebih baik. Pendekatan ini juga menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam dapat diajarkan dengan metode yang kreatif dan efektif, yang mampu menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa.¹⁴

Dengan demikian, pengembangan media ular tangga edukasi Islami ini tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi haji dan umrah, tetapi juga pada pembentukan karakter yang sesuai dengan nilai-

¹² Fina Hastiwi, Arum Ratnaningsih, dan Suyoto Suyoto, "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Teori Belajar Behavioristik pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri 1 Pucangagung," *Syntax Idea* 3, no. 8 (Agustus 20, 2021), hlm. 1834-1846. <https://jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/1418>.

¹³ Fauzanah Nawal Efendi, Warsono Warsono, dan Agus Cahyadin, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas XII," *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi* 11, no. 1 (Maret 31, 2023), hlm. 75. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/bioed/article/view/10175>.

¹⁴ Rosyidatul Afifah, Heni Rahmawati, dan Risma Aulia Inayah, "Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Fiqih (Ultafi) sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar," *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 1 (Mei 30, 2022), hlm. 44-50. <https://ejournal.unisap.ac.id/index.php/edukasitematik/article/view/107>.

nilai Islam. Melalui permainan edukatif ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mereka dapat menginternalisasi nilai-nilai agama dengan lebih baik. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat menjadi contoh bagi pengembangan media pembelajaran lainnya yang kreatif dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel.¹⁵ Tahap pertama, *Define* (Pendefinisian), bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran PAI materi ibadah haji dan umrah. Kegiatan pada tahap ini meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, dan analisis konsep materi yang sulit dipahami oleh siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru PAI, dan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui bagian-bagian materi yang membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Tahap kedua, *Design* (Perancangan), melibatkan perancangan media ular tangga edukasi Islami berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Proses desain ini mencakup pembuatan storyboard, penyusunan konten materi haji dan umrah ke dalam format permainan ular tangga, serta desain grafis dari papan permainan dan kartu-kartu pertanyaan. Validasi desain dilakukan oleh ahli materi PAI dan ahli media pembelajaran untuk memastikan kesesuaian dan kualitas media yang akan dikembangkan, sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tahap ketiga adalah *Develop* (Pengembangan), yang melibatkan pembuatan prototipe media ular tangga edukasi Islami. Prototipe ini kemudian

¹⁵ S Thiagarajan, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook* [By] Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel [and] Melvyn I. Semmel (Council for Exceptional Children, 1974). <https://books.google.co.id/books?id=LMmvAQAACAAJ>.

diujicobakan secara terbatas pada sejumlah siswa untuk mengumpulkan data tentang kepraktisan dan efektivitas media. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket kepada siswa dan guru. Hasil uji coba ini digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media, sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran PAI.

Tahap terakhir, *Disseminate* (Penyebaran), adalah penyebaran media yang telah dikembangkan. Media ular tangga edukasi Islami didistribusikan ke sekolah-sekolah yang menjadi subjek penelitian. Evaluasi akhir dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran PAI materi ibadah haji dan umrah. Evaluasi ini melibatkan pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ular tangga edukasi Islami dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan papan permainan yang terbagi menjadi kotak-kotak kecil. Permainan ular tangga memiliki ciri khas yaitu pada papan permainan terdapat tangga dan ular yang menghubungkan kotak-kotak tersebut. Cara bermainnya didasarkan pada penggunaan dadu sebagai media penentu langkah. Setiap pemain memulai dengan bidaknya di kotak pertama atau kotak start, dan langkah selanjutnya ditentukan oleh hasil lemparan dadu.¹⁶ Permainan ular tangga adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan sifat bermain siswa. Permainan ular tangga merupakan jenis media yang menarik

¹⁶ Amifatuz Zuhriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (September 30, 2020), hlm. 28. <https://jurnal.staidagresik.ac.id/index.php/attadrib/article/view/110>.

bagi siswa SD karena tidak hanya disajikan dalam bentuk yang bisa dilihat dan didengar seperti media biasa, tetapi juga bisa langsung dimainkan.¹⁷

Keunggulan dari permainan ular tangga terletak pada interaksi siswa dalam kelompok dan menciptakan lingkungan yang mendukung proses pembelajaran. Dengan dukungan gambar-gambar dalam permainan tersebut dan kemungkinan pembuatan bahan ajar tanpa memerlukan biaya yang tinggi, permainan ini menjadi alternatif yang menarik.¹⁸ Selain itu, penggunaan ular tangga sebagai alat pembelajaran dapat melatih kesabaran, keterampilan kerjasama, imajinasi, pemahaman aturan, serta meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik anak-anak.¹⁹

Adapun tahapan membuat ular tangga edukasi Islami melalui Canva melibatkan beberapa tahapan yang terstruktur untuk memastikan hasil akhir yang efektif dan menarik bagi siswa. Tahapan-tahapan ini mencakup perencanaan, desain, dan pencetakan. Berikut adalah langkah-langkah detail dalam proses ini: Tahap pertama adalah perencanaan, di mana kita menentukan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dimasukkan ke dalam permainan ular tangga. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), materi yang relevan seperti ibadah haji dan umrah perlu dipilih. Kita juga harus memutuskan jumlah kotak pada papan ular tangga, serta jenis pertanyaan atau aktivitas yang akan ditempatkan di kotak-kotak tertentu. Pada tahap ini, sangat penting untuk memastikan bahwa setiap elemen permainan memiliki nilai edukatif dan mendukung tujuan pembelajaran.

¹⁷ Ismawati Haris dan Nurjannah, "Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika," *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 1, no. 2 (Juli 15, 2022), hlm. 34. <https://syadani.onlinelibrary.id/index.php/JS/article/view/7>.

¹⁸ Puji Kurniati, Mei Fita Asri Untari, dan Joko Sulianto, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga," *Journal of Education Action Research* 4, no. 4 (September 21, 2020), hlm. 407. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/28506>.

¹⁹ Andi Irawan dan Melda Wardani, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama," *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 2, no. 2 (Desember 16, 2017), hlm. 342-348. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2182>.

Selanjutnya, kita masuk ke tahap desain menggunakan Canva. Canva adalah platform desain grafis yang menyediakan berbagai template dan alat yang mudah digunakan, bahkan bagi pemula. Pertama, kita dapat memilih template permainan papan yang ada di Canva atau membuat desain dari awal. Pilih ukuran kanvas yang sesuai untuk permainan papan, misalnya ukuran A3 atau A2 agar detailnya terlihat jelas saat dicetak. Kemudian, mulailah mendesain papan ular tangga dengan menambahkan kotak-kotak berurutan yang membentuk jalur permainan. Berikan warna yang kontras dan menarik pada setiap kotak agar papan terlihat menarik.

Setelah kotak-kotak dasar selesai, tambahkan elemen-elemen edukatif seperti ikon-ikon Islam, gambar Ka'bah, dan ilustrasi yang relevan dengan ibadah haji dan umrah. Pada kotak-kotak tertentu, tambahkan teks pertanyaan atau perintah yang harus diikuti oleh pemain, seperti "Sebutkan salah satu rukun haji" atau "Lakukan gerakan sa'i". Pastikan bahwa desain teks jelas dan mudah dibaca. Gunakan fitur-fitur Canva seperti penyesuaian font, warna, dan ukuran teks untuk memastikan keterbacaan yang optimal. Selain itu, tambahkan elemen visual seperti gambar atau ikon untuk mendukung pertanyaan dan membuat papan lebih menarik. Setelah desain papan permainan selesai, jangan lupa untuk menyimpan dan mengunduh desain tersebut dalam format yang sesuai untuk pencetakan, seperti PDF atau PNG dengan resolusi tinggi. File dengan resolusi tinggi penting untuk memastikan kualitas cetakan yang baik. Jika diperlukan, lakukan pemeriksaan akhir pada desain untuk memastikan tidak ada kesalahan atau elemen yang terlewatkan.

Tahap terakhir adalah pencetakan. Pilih layanan pencetakan yang berkualitas untuk mencetak papan permainan agar hasilnya memuaskan. Anda bisa mencetaknya di toko percetakan lokal atau menggunakan layanan pencetakan online yang menawarkan pengiriman ke lokasi Anda. Pastikan untuk menggunakan kertas atau bahan yang tahan lama dan berkualitas tinggi, seperti kertas karton atau bahan PVC, agar papan permainan dapat digunakan berulang kali tanpa cepat rusak. Setelah papan permainan dicetak, Anda dapat

mempersiapkan komponen tambahan yang diperlukan, seperti dadu dan pion. Jika diperlukan, laminasi papan permainan untuk perlindungan ekstra dan ketahanan terhadap aus. Dengan demikian, permainan ular tangga edukasi Islami siap digunakan dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Melalui tahapan-tahapan ini, Anda dapat menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ibadah haji dan umrah. Penggunaan Canva sebagai alat desain mempermudah proses pembuatan dan memungkinkan hasil yang profesional meskipun tanpa keahlian desain grafis yang mendalam.



Gambar 1.1 Desain Ular Tangga

Gambar 1.2 Bidak dan Dadu

Sebelum permainan ular tangga diaplikasikan sebagai media pembelajaran, peneliti melakukan uji kelayakan media tersebut.

Rekapan Hasil Uji Kelayakan

1. Tabel 1.1 Aspek Tampilan:

Skor Maksimal Aspek Tampilan = $5 \times 13 = 65$

Penilai	Penilai 1		Penilai 2				Penilai 3		
Skor	4	5	2	3	4	5	3	4	5
Total Butir (13)	2	11	1	2	7	3	1	11	1

Analisis Skor	= 8	= 55	= 2	= 6	= 28	= 15	= 3	= 44	= 5
Total Skor	63		51			52			
Rerata Skor Penilai	55,33								
Hasil Kelayakan	= (55,33/65) = 85,13% (Sangat Layak)								

Hasil uji kelayakan media ular tangga edukasi Islami dalam aspek tampilan menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian dilakukan oleh tiga penilai dengan menggunakan 13 butir penilaian, dimana skor maksimal yang bisa diperoleh adalah 65. Penilai pertama memberikan skor total 63, menunjukkan bahwa hampir semua aspek tampilan dari media ini dinilai sangat baik. Skor yang diberikan oleh penilai kedua adalah 51, yang meskipun lebih rendah dibanding penilai pertama, masih menunjukkan penilaian positif terhadap tampilan media ini. Penilai ketiga memberikan skor total 52, yang juga mencerminkan pandangan positif terhadap kualitas visual dari media permainan tersebut.

Rata-rata skor dari ketiga penilai adalah 55,33, yang diperoleh dari penjumlahan total skor ketiga penilai (166) dibagi dengan jumlah penilai (3). Persentase kelayakan dihitung dengan membandingkan rata-rata skor dengan skor maksimal, menghasilkan nilai 85,13%. Dengan persentase sebesar ini, media ular tangga edukasi Islami dikategorikan sebagai "Sangat Layak" dalam aspek tampilan. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, tampilan media permainan ini dianggap sangat baik dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kualitas tampilan yang baik pada media ini diharapkan dapat menarik minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Tampilan visual yang menarik dan interaktif menjadi faktor penting dalam mendukung efektivitas media pembelajaran, terutama dalam konteks Pendidikan Agama Islam yang sering kali membutuhkan metode penyampaian yang menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dengan hasil kelayakan yang sangat tinggi ini, media ular tangga edukasi Islami dapat dianggap sebagai

alat bantu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, khususnya dalam materi ibadah haji dan umrah.

2. Tabel 1.2 Aspek Bahan Media

Skor Maksimal Aspek Bahan Media = 5 x 3 = 15

Penilai	Penilai 1		Penilai 2		Penilai 3	
Skor	4	5	3	4	4	5
Total Butir (3)	1	2	1	2	2	1
Analisis Skor	= 4	= 10	= 3	= 8	= 8	= 5
Total Skor	14		11		13	
Rerata Skor Penilai	12,67					
Hasil Kelayakan	= (12,67/15) = 84,44% (Sangat Layak)					

Hasil uji kelayakan media ular tangga edukasi Islami dalam aspek bahan media menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat layak oleh para penilai. Penilaian dilakukan oleh tiga penilai dengan menggunakan 3 butir penilaian, dimana skor maksimal yang bisa diperoleh adalah 15. Penilai pertama memberikan skor total 14, menunjukkan bahwa bahan media yang digunakan sangat baik dan hampir mendekati sempurna. Penilai kedua memberikan skor total 11, yang meskipun lebih rendah dibanding penilai pertama, masih menunjukkan penilaian yang baik terhadap bahan media tersebut. Penilai ketiga memberikan skor total 13, yang juga mencerminkan pandangan positif terhadap kualitas bahan media yang digunakan.

Rata-rata skor dari ketiga penilai adalah 12,67, yang diperoleh dari penjumlahan total skor ketiga penilai (38) dibagi dengan jumlah penilai (3). Persentase kelayakan dihitung dengan membandingkan rata-rata skor dengan skor maksimal, menghasilkan nilai 84,44%. Dengan persentase sebesar ini, media ular tangga edukasi Islami dikategorikan sebagai "Sangat Layak" dalam aspek bahan media. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, bahan media permainan ini dianggap sangat baik dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kualitas bahan media yang baik pada permainan ular tangga ini diharapkan dapat meningkatkan daya tahan dan kenyamanan penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan bahan media yang berkualitas tinggi penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama dan tidak mudah rusak. Hal ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran yang interaktif, di mana media pembelajaran sering digunakan secara berulang-ulang oleh siswa.

Dengan hasil kelayakan yang sangat tinggi ini, media ular tangga edukasi Islami dapat dianggap sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan berkualitas tinggi, khususnya dalam materi ibadah haji dan umrah. Bahan media yang digunakan tidak hanya mendukung daya tahan media, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. Secara keseluruhan, hasil uji kelayakan ini menegaskan bahwa media ular tangga edukasi Islami sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari segi tampilan maupun bahan media yang digunakan.

3. Tabel 1.3 Aspek Pembelajaran

Skor Maksimal Aspek Pembelajaran = $5 \times 7 = 35$

Penilai	Penilai 1		Penilai 2			Penilai 3	
Skor	4	5	3	4	5	4	5
Total Butir (7)	4	3	1	5	1	7	0
Analisis Skor	= 16	= 15	= 3	= 20	= 5	= 28	= 0
Total Skor	31		28			28	
Rerata Skor Penilai	29						
Hasil Kelayakan	= $(29/35) = 82,86\%$ (Sangat Layak)						

Hasil uji kelayakan media ular tangga edukasi Islami dalam aspek pembelajaran menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat layak oleh para penilai. Penilaian dilakukan oleh tiga penilai dengan menggunakan 7 butir penilaian, dimana skor maksimal yang bisa diperoleh adalah 35.

Penilai pertama memberikan skor total 31, menunjukkan bahwa aspek pembelajaran dari media ini sangat baik. Penilai kedua memberikan skor total

28, yang meskipun lebih rendah dibanding penilai pertama, masih menunjukkan penilaian yang sangat positif terhadap aspek pembelajaran. Penilai ketiga juga memberikan skor total 28, yang mendukung pandangan positif terhadap efektivitas media ini dalam mendukung proses pembelajaran.

Rata-rata skor dari ketiga penilai adalah 29, yang diperoleh dari penjumlahan total skor ketiga penilai (87) dibagi dengan jumlah penilai (3). Persentase kelayakan dihitung dengan membandingkan rata-rata skor dengan skor maksimal, menghasilkan nilai 82,86%. Dengan persentase sebesar ini, media ular tangga edukasi Islami dikategorikan sebagai "Sangat Layak" dalam aspek pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, media ini dianggap sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi ibadah haji dan umrah.

Efektivitas pembelajaran yang tinggi pada media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Aspek pembelajaran yang dinilai meliputi berbagai elemen seperti kejelasan materi, keterkaitan dengan kurikulum, dan kemampuan media untuk membuat siswa aktif dan interaktif selama pembelajaran. Skor tinggi dari para penilai menunjukkan bahwa media ular tangga edukasi Islami mampu memenuhi semua kriteria ini dengan baik.

Dengan hasil kelayakan yang sangat tinggi ini, media ular tangga edukasi Islami dapat dianggap sebagai alat bantu pembelajaran yang sangat efektif dan interaktif. Media ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi dengan cara yang menyenangkan tetapi juga meningkatkan minat siswa dalam belajar. Secara keseluruhan, hasil uji kelayakan ini menegaskan bahwa media ular tangga edukasi Islami sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari segi tampilan, bahan media, maupun aspek pembelajaran yang diusungnya.

4. Tabel 1.4 Aspek Materi

Skor Maksimal Aspek Materi = $5 \times 7 = 35$

Penilai	Penilai 1		Penilai 2			Penilai 3	
Skor	4	5	3	4	5	4	5
Total Butir (7)	3	4	4	2	1	7	0

Analisis Skor	= 12	= 20	= 12	= 8	= 5	= 28	= 0
Total Skor	32		25			28	
Rerata Skor Penilai	28,33						
Hasil Kelayakan	= (28,33/35) = 80,95% (Layak)						

Berdasarkan hasil uji kelayakan "Ular Tangga Edukasi Islami" dalam aspek Materi, diperoleh skor maksimal sebesar 35, yang berasal dari penilaian tiga penilai. Penilai pertama memberikan total skor 32, penilai kedua memberikan 25, dan penilai ketiga memberikan 28. Rata-rata skor dari ketiga penilai tersebut adalah 28,33. Dengan menghitung persentase kelayakan, yaitu 80,95%, maka permainan ini masuk dalam kategori Layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dalam "Ular Tangga Edukasi Islami" cukup memenuhi standar yang diharapkan untuk edukasi islami. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek Materi dari permainan ini layak digunakan sebagai alat edukasi. Penilaian menunjukkan konsistensi dengan hasil yang cukup baik, mencerminkan bahwa permainan ini mampu memberikan materi edukasi yang sesuai dan bermanfaat.

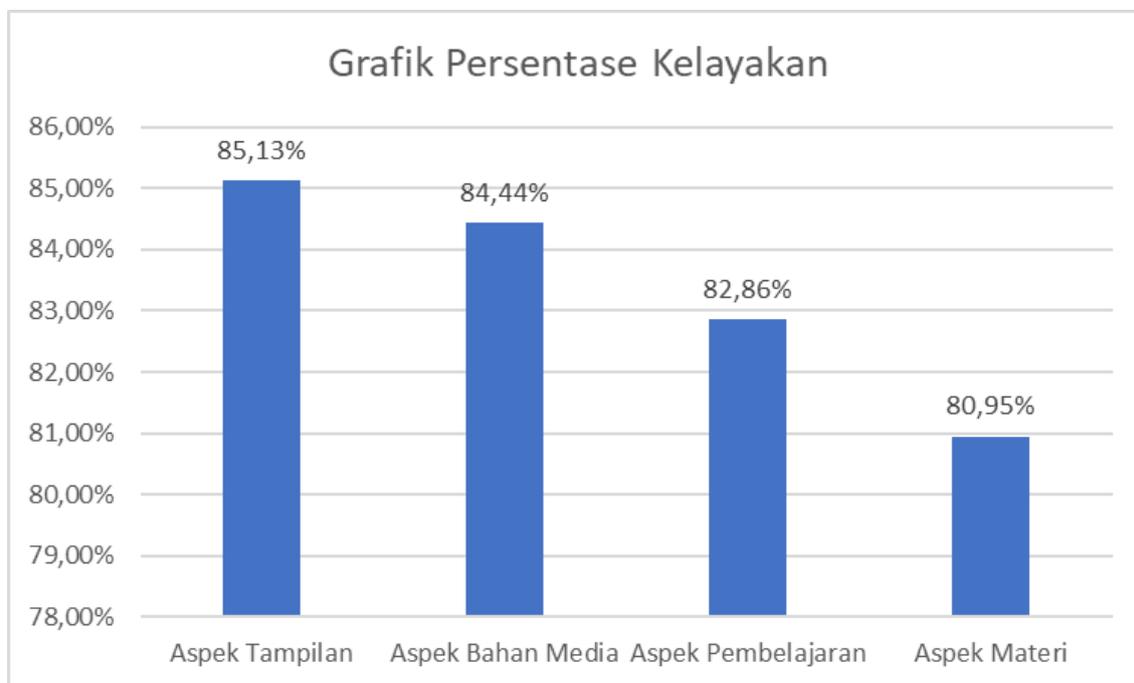
Dari Rekap Hasil Uji Kelayakan Media Ular Tangga yang diambil dari beberapa aspek seperti aspek tampilan bahan media, pembelajaran, dan materi memperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil Uji Kelayakan Media Ular Tangga

Aspek	Persentase Kelayakan	Kriteria
Aspek Tampilan	85,13%	Sangat Layak
Aspek Bahan Media	84,44%	Sangat Layak
Aspek Pembelajaran	82,86%	Sangat Layak
Aspek Materi	80,95%	Layak

Dari Hasil Uji tersebut mendapatkan hasil yang sangat layak dengan rata-rata persentase 83,34%, pada aspek tampilan, bahan media, pembelajaran, dan materi.

Adapun dalam bentuk grafik yang, yaitu sebagaimana berikut:



Maka dari hasil pengujian media ular tangga dapat kami simpulkan bahwa media ini layak untuk diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang dapat amat sangat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.

KESIMPULAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan pemahaman religius siswa. Salah satu materi penting dalam PAI adalah ibadah haji dan umrah, yang seringkali sulit dipahami oleh siswa karena kompleksitas ritual dan hukum-hukum yang menyertainya. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai ibadah ini.

Salah satu metode inovatif yang diusulkan adalah penggunaan media permainan edukatif, seperti ular tangga edukasi Islami. Media ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu

siswa mengingat materi dengan lebih baik melalui interaksi dan pengalaman langsung.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate) untuk mengembangkan dan mengevaluasi media ular tangga edukasi Islami sebagai alat bantu dalam pembelajaran PAI materi ibadah haji dan umrah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Dengan hasil uji kelayakan yang sangat layak, media ular tangga edukasi Islami merupakan alternatif yang menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ibadah haji dan umrah dalam pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Rosyidatul, Heni Rahmawati, dan Risma Aulia Inayah. "Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Fiqih (Ultafi) sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar." *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 1 (Mei 30, 2022). <https://ejournal.unisap.ac.id/index.php/edukasitematik/article/view/107>.
- Efendi, Fauzanah Nawal, Warsono Warsono, dan Agus Cahyadin. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas XII." *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi* 11, no. 1 (Maret 31, 2023). <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/bioed/article/view/10175>.
- Ferryka, Putri Zudhah. "Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," Desember 8, 2018. <https://osf.io/8bwg3>.
- Gebi, Septriyani. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD." *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* 2, no. 2 (Desember 30, 2021). https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal/article/view/566.
- Hamruni. *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga., 2009.
- Hastiwi, Fina, Arum Ratnaningsih, dan Suyoto Suyoto. "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Teori Belajar Behavioristik pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri 1 Pucangagung." *Syntax Idea* 3, no. 8

(Agustus 20, 2021). <https://jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/1418>.

Herdianti, Nabila Putri, Wirda Hanim, dan Uswatun Hasanah. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (Mei 23, 2024). <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7393>.

Irawan, Andi, dan Melda Wardani. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama." *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 2, no. 2 (Desember 16, 2017). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2182>.

Ismawati Haris, dan Nurjannah. "Penggunaan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 1, no. 2 (Juli 15, 2022). <https://syadani.onlinelibrary.id/index.php/JS/article/view/7>.

Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani Rohani. "Manfaat Media dalam Pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (Juni 29, 2018). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>.

Kurniati, Puji, Mei Fita Asri Untari, dan Joko Sulianto. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menggunakan Metode Permainan Media Ular Tangga." *Journal of Education Action Research* 4, no. 4 (September 21, 2020). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/28506>.

Masnur Muslich. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. 1 ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Rosid, M A. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Zakat Berbasis Android*. e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id, 2020. <http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/8983/>.

Sugiwati. "Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut-Surabaya" (2013).

Sugiyono, S. "Metodologi penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif." Alfabeta, 2016.

Thiagarajan, S. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook [By] Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel [and] Melvyn I. Semmel*. Council for Exceptional Children, 1974.

<https://books.google.co.id/books?id=LMmvAQAACAAJ>.

Wahyuningtyas, Rizki, dan Bambang Suteng Sulasmono. "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar." *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (April 15, 2020). <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/77>.

Yuni, Yesi Andra, Zulhanan Zulhanan, dan Sodikin Sodikin. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami untuk Pembelajaran IPA." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 2 (Juli 31, 2019). <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/4343>.

Zuhriyah, Amifatuz. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (September 30, 2020). <https://jurnal.staidagresik.ac.id/index.php/attadrib/article/view/110>.