

# **Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Mengenal Rasul-Rasul Allah: Studi Validitas dan Praktikalitas di Sekolah Dasar Negeri 35 Awo-awo**

**Eva,<sup>1</sup> Munir Yusuf,<sup>2</sup> Syamsu Sanusi<sup>3</sup>**

Institut Agama Islam Negeri Palopo

42064800972@iainpalopo.ac.id

## **Abstract**

This thesis discusses the development of snake and ladder game-based learning media for the teaching material "Let's Get to Know the Apostles of God" at State Elementary School 035 Awo-awo, Baebunta District, North Luwu Regency. The study aims to determine the validity and practicality of the learning media based on the snakes and ladders game for the specified teaching materials. This research employs a research and development (R&D) approach using the 4D development model, which includes: (1) Define, (2) Design, (3) Develop, and (4) Disseminate. The subjects of this study were fifth-grade teachers and students at State Elementary School 035 Awo-awo. The results indicate that the development of the snakes and ladders-based learning media using the 4D model in Islamic Religious Education at State Elementary School 035 Awo-awo encompasses the Define stage for analyzing learning conditions and learner needs, the Design stage for instrument and interactive media design, the Develop stage for implementation with validation and revision, and the Disseminate stage for media distribution and limited evaluation. The snakes and ladders game-based learning media for the material "Let's Get to Know the Apostles of God" at State Elementary School 035 Awo-awo is highly valid, with an average expert and media validation score of 93.75%. Additionally, the learning media is very practical, with an average practicality percentage of 92.24%.

## **Keywords**

Learning Media, Snakes and Ladders Game, Getting to Know Allah's Apostles.

## **Pendahuluan**

Media dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai alat atau perantara dalam penyampaian materi yang dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman lebih kepada peserta didik (Abusiri, 2017). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk dipertimbangkan. Pembelajaran di sekolah cenderung bersifat pasif, di mana pendidik berperan sebagai penyampai informasi sementara peserta didik sebagai penerima (Azimah & Dafit, 2022). Namun, teori pembelajaran kontemporer menekankan pentingnya melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran (Munawir dkk., 2023).

Diperlukan berbagai upaya/cara dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran pendidikan agama Islam agar peserta didik dapat berperan aktif didalamnya (Duryat, 2021; Herlina dkk., 2022; Hilmansah & Komarudin, 2023; Syouqina, 2022). Upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik yaitu dengan menggunakan metode, model dan media dalam pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam (Baharun, 2016).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 16 Maret 2023 di SD Negeri 035 Awo-awo, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, tidak banyak

guru yang menggunakan media pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam. Dalam proses pembelajaran, bahan ajar yang digunakan oleh guru terfokus pada buku paket pendidikan agama Islam yang diajarkan melalui metode ceramah, kadang-kadang disertai dengan penggunaan layar LCD. Pendekatan ini dapat membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang interaktif, sehingga tidak ada peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi ajar Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat validitas serta kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Pengembangan ini diharapkan menjadi terobosan baru dalam menarik minat peserta didik saat mempelajari pendidikan agama Islam, serta menjadikan proses belajar lebih bermanfaat melalui serangkaian prosedur yang tepat, menyenangkan, mampu mengatasi kebosanan, dan dapat menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat.

## Metode

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *research and development (R&D)*, yang mencakup pengembangan media permainan ular tangga pada materi Mari Mengenal Rasul Allah. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Riyanto, 2001). Keunggulan penelitian pengembangan adalah menciptakan produk yang teruji, sementara kelemahannya adalah memerlukan waktu yang lama (Sundayana, 2014). Model penelitian pengembangan ini menggunakan desain 4D yang terdiri dari empat tahapan: *Define, Design, Development, dan Disseminate*.

. Subjek penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, guru pendidikan agama Islam, dan peserta didik. Validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang merupakan dosen yang berkompeten untuk menilai kevalidan media. Ahli media menilai kevalidan media dari segi tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan, sedangkan ahli materi menilai kelayakan desain produk dari segi substansi, konstruksi, dan bahasa. Komentar dan saran dari validator akan menjadi pertimbangan dalam merevisi produk. Setelah desain produk selesai direvisi, desain tersebut diproduksi dan diujicobakan kepada guru dan peserta didik untuk menilai produk dari segi penyajian butir soal, tampilan dan pendukung penyajian, komunikasi visual, dan kebermanfaatannya. Komentar dan saran dari guru dan peserta didik juga akan menjadi pertimbangan dalam merevisi produk.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada lembar validasi. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan. Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui lembar validasi ahli dan angket uji praktikalitas peserta didik.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk berbentuk media pembelajaran berbasis ular tangga dalam Materi Ajar Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dengan model 4D yang dikembangkan oleh S. Thigarajan, Dorothy Semmel, dan Melvyn I. Semmel (Riyanto, 2001). Adapun tahap-tahap pengembangan ini yakni: (1) *Define* (defenisi), (2)

*Design* (rancangan), (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Disseminate* (penyebaran). Tahap analisis merupakan langkah awal yang melibatkan uji kevalidan menggunakan angket untuk menentukan kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan (Setiawan, 2018).

Pada tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji kevalidan dilakukan menggunakan angket yang diisi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan standar pendidikan dan kebutuhan peserta didik. Selanjutnya pada tahap *design* melibatkan perancangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Desain media ini mencakup pembuatan kartu pintar yang berisi materi tentang Rasul-Rasul Allah dan elemen visual yang menarik seperti gambar, warna, dan bentuk yang menarik. Tujuannya adalah untuk membuat media yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi peserta didik.

Pada tahap pengembangan, media yang telah dirancang diuji dan divalidasi. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengukur sejauh mana media ini dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Pengujian dilakukan dengan melibatkan pendidik dan peserta didik melalui angket untuk memperoleh data tentang kepraktisan media pembelajaran. Selanjutnya pada tahap *disseminate* melibatkan penyebaran media pembelajaran yang telah dikembangkan dan diuji. Media tersebut kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar.

Pada tahap analisis uji kepraktisan, pengamatan difokuskan pada isu utama dalam proses pembelajaran, yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Dalam tahapan ini, peserta didik dianalisis melalui penggunaan angket yang ditujukan kepada pendidik dan peserta didik untuk memperoleh data tentang kepraktisan media pembelajaran. Berikut adalah beberapa gambar diagram yang menggambarkan hasil data dari instrumen analisis kepraktisan media pembelajaran.



Gambar 1. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

Berdasarkan gambar diagram tersebut, diperoleh hasil uji praktikalitas dari tiga aspek yang dinilai oleh pendidik. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat praktis, aspek penyajian materi juga memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat praktis, sedangkan aspek manfaat memperoleh persentase 83,3% dengan kategori sangat praktis. Persentase rata-rata dari ketiga aspek yang dinilai tersebut adalah 94,4%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis.



Gambar 2. Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh hasil uji praktikalitas dari tiga aspek yang dinilai oleh peserta didik. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase 89,24% dengan kategori sangat praktis, aspek penyajian materi memperoleh persentase 90,32% dengan kategori sangat praktis, dan aspek manfaat memperoleh persentase 90,66% dengan kategori sangat praktis. Ketiga aspek tersebut mendapatkan respon positif dari siswa, sehingga diperoleh nilai rata-rata 90,07% dengan kategori sangat praktis.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, analisis kebutuhan yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 035 Awo-awo menunjukkan bahwa produk yang berhasil dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi ajar "Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah." Media ini memiliki kartu pintar yang berisi materi tentang Rasul-Rasul Allah yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Media ini juga memiliki gambar, warna, dan bentuk yang menarik sehingga peserta didik tidak bosan untuk memainkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga ini.

Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan memahami materi "Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah" di kelas V SD Negeri 035 Awo-awo hanya terbatas pada materi tersebut. Oleh karena itu, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi lain. Bagi peneliti di bidang pendidikan yang berminat melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kekurangan dan keterbatasan peneliti sebelumnya, sehingga penelitian yang dilakukan benar-benar dapat menyempurnakan penelitian ini.

## Referensi

- Abusiri, A. (2017). Media Pembelajaran dan Upaya Membangun Kesadaran Belajar Siswa. *Hikmah: Journal of Islamic Studies*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.47466/hikmah.v13i1.81>
- Azimah, N., & Dafit, F. (2022). Pengembangan Media Lift the Flap Book pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51391>

- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 14(2), Article 2. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Duryat, M. (2021). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Penguatan Pendidikan Agama Islam Di Institusi Yang Bermutu Dan Berdaya Saing*. Penerbit Alfabeta.
- Herlina, N. H., Atoillah, A. N., & Millah, S. (2022). RESILIENSI MODERASI BERAGAMA PADA PERGURUAN TINGGI KEAGAMAAN ISLAM DI ERA DISRUPSI. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(001), Article 001. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i4.3546>
- Hilmansah, D., & Komarudin. (2023). Analisis Perkembangan Peserta Didik dan Perkembangan Agama Peserta Didik Perspektif Al-Quran. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v6i1.441>
- Munawir, A., Yaumi, M., Sulaiman, U., & Rahman, U. (2023, Agustus 24). Teachers' Perceptions of Integrative Thematic Teaching Materials in Learning Local Wisdom Values. *The 1st International Conference on Science and Islamic Studies (ICOSIS-2023)*. The 1st International Conference on Science and Islamic Studies (ICOSIS-2023). <https://proceedings.uin-alauddin.ac.id/index.php/icosis/icosis2023/paper/view/1011>
- Riyanto, Y. (2001). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. SIC.
- Setiawan, A. A., Johan. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Syouqina, R. D. (2022). Fungsi Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Karakter Anak di Era Globalisasi. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.282>