



Vol. 7, No. 2, pp. 73-89, 2025

e-ISSN: 2656-9086

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ular Tangga Kelas VII SMPN Satap Kaili di Suli Barat Luwu

Muhammad Fauzi Alamsyah¹, Firman², Muhammad Yamin³

^{1,2,3}Universitas Negeri Islam Negeri Palopo

Fauzisort@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis permainan ular tangga untuk peserta didik kelas VII SMPN Satap Kaili Suli Barat Luwu. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran tersebut, 2) mengevaluasi hasil uji validitas media pembelajaran, dan 3) mengkaji hasil uji praktikalitas pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ular tangga pada kelas VII SMPN Satap Kaili Di Suli Barat Luwu. Jenis penelitian ini adalah penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian dilakukan SMPN Satap Kaili Di Suli Barat Luwu. Subjek penelitian adalah 17 peserta didik kelas VII di SMPN Satap Kaili. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis data. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) tahapan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ular tangga untuk kelas VII SMPN Satap Kaili Di Suli Barat Luwu mengikuti model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi; 2) validitas media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media mencapai 86%, ahli materi 96%, dan ahli bahasa 69%; 3) dan rata-rata hasil validasi media 83,67, Praktikalitas media pembelajaran memperoleh persentase rata-rata 91%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini tergolong sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan di kelas VII SMPN Satap Kaili.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga Materi Menghadirkan Shalat

Abstrack

This study discusses development of Islamic Religious Education Learning Media Based on Snakes and Ladders for Class VII of SMPN Satap Kaili in West Suli, Luwu. The objectives of this research are: 1) to identify the development stages of the learning media, 2) to evaluate the validity test results of the learning media, and 3) to examine the practicality test results of the Development of Islamic Religious Education Learning Media Based on Snakes and Ladders for Class VII of SMPN Satap Kaili in West Suli, Luwu. This research is a study using the ADDIE development model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study was conducted at SMPN Satap Kaili. The research subjects were 17 seventh-grade students at SMPN Satap Kaili. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires. The collected data were analyzed using data analysis techniques. The results of data analysis show that: 1) the development stages of the Islamic Religious Education learning media based on the Snakes and Ladders game for Grade VII at SMPN Satap Kaili followed the ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation; 2) the validity of the learning media, based on expert assessments, reached 86% from media experts, 96% from subject matter experts, and 69% from language experts; 3) the average media validation score was 83.67%, and the average practicality score of the learning media was 91%. Based on these results, it can be concluded that the development of Islamic Religious Education Learning Media Based on Snakes and Ladders for Class VII of SMPN Satap Kaili in West Suli, Luwu.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders Prayer Materi

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti ialah bagian dari pembelajaran seluruh pembahasannya berlandaskan pada ajaran Islam. Seluruh komponen seperti visi, misi, tujuan, proses pembelajaran, peran guru dan peserta didik, kurikulum, materi ajar, sarana dan prasarana, manajemen pendidikan, lingkungan belajar, serta unsur-unsur pendidikan lainnya disusun dan dilaksanakan sesuai ajaran Islam bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Bimbingan, instruksi, pelatihan, dan penggunaan pengalaman merupakan bagian dari implementasinya. Sekolah dasar hingga sekolah menengah, Pendidikan Agama Islam dan pendidikan moral ditawarkan di setiap jenjang pendidikan. Ajaran Islam yang luas dan sempurna, yang membahas banyak aspek kehidupan manusia, adalah sumber isi pembelajaran ini.

Al-Qur'an selalu membuka cakrawala baru, seiring peradaban dan perjalanan waktu. Dia akan senantiasa menjadi hujjah dan relevan ilmu-ilmu untuk mendalaminya. Tidak hanya berperan sebagai kitab suci, al-Qur'an terlihat, terdengar, dan tersaji secara menakjubkan. Kandungannya tidak akan lepas dari ilmu-ilmu yang berkaitan dengan al-Qur'an itu sendiri yang biasa disebut 'Ulûm al- Qur'an.

Al-Qur'an bukanlah seperti tulisan-tulisan manusia yang mengandung daftar isi. Al-Qur'an berbicara tentang ideologi, kemudian masuk kepada permasalahan shalat, lalu membawanya kepada hari pembalasan. Setelah itu, al-Qur'an mengajak untuk berjihad. Sebab al-Qur'an diturunkan oleh tuhan yang maha mengetahui segala rahasia yang ada di langit dan di bumi. Oleh sebab itu para sahabat Nabi selalu bersemangat untuk mentadaburi dan mengamalkan isi al-Qur'an. Mereka senang terhadap suara-suara yang indah saat membaca Al-Qur'an. Sebagai pedoman hidup Al-Qur'an selalu menjadi penerang kala manusia berada dalam kegelapan, penawar bagi yang sakit, pengingat kala terlupa dan petunjuk di saat tersesat. Mengingat pentingnya al-Qur'an sebagai pelajaran yang tak pernah habis dilekang waktu, penulis tertarik mengkaji ayat-ayat berkaitan tentang waktu, dan keterangan-keterangan tentang pelaksanaan shalat menurut al-Qur'an.

Mafhum di kalangan muslim shalat merupakan salah satu ibadah yang waktu pelaksanaannya telah ditentukan dalam syari'at Islam. Sebagaimana firman Allah dalam al-Qur'an Surah An-Nisa ayat 103:

يَلْعَ بِنَاكَ قُولْصِلَا نَا قُولْصِلَا اومْبِئَانَ مِنْنَأْمَطَا اذَانَ مَكْبُونَجْ يَلْعَو ادوْغَزو امَابِئَنَ اللَّهُ اورْكَدَانَ قُولْصِلَا مِنْبِضَنَ اذَانَ
انوئومْ ابِنَكَ نَبِنْمَفْ مَلَا

Terjemahan:

"Maka apabila kamu telah menyelesaikan salat, ingatlah Allah ketika kamu berdiri, pada waktu duduk, dan ketika berbaring. Kemudian, apabila kamu telah merasa aman, maka laksanakanlah salat itu (sebagaimana biasa). Sungguh, salat itu adalah kewajiban yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman."

Berdasarkan kementerian agama 2019, kurikulum Pendidikan Agama Islam terdiri atas tujuan, materi, isi, serta metode pembelajaran menjadi petunjuk melaksanakan proses pembelajaran meraih tujuan pendidikan islam. Kurikulum tersebut mencakup macam mata pelajaran agama Islam, seperti Al - Qur'an dan Hadits, akidah, akhlak, serta sejarah kebudayaan islam

Agar hasil belajar dapat optimal, maka diperlukan unsur -unsur pendukung seperti ketersediaan bahan ajar untuk merangsang minat dan semangat belajar peserta didik. Sardiman menekankan pentingnya motivasi dalam mempengaruhi tumbuh kembangnya minat dan semangat belajar. Guru perlu kreatif mengelola kelas efektif, seperti memanfaatkan bahan ajar memuat lingkungan belajar positif. Media pembelajaran memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih efisien, menarik perhatian peserta didik, mengurangi kebosanan, serta memunculkan minat peserta didik terus belajar.

Proses pembelajaran yang tidak efektif di sekolah seringkali menyebabkan menurunnya minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari kurangnya metode pembelajaran yang menarik, terutama terbatasnya penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti aktivitas berbasis permainan. Untuk mendorong pembelajaran yang efektif, penting untuk merancang, menerapkan, dan menyempurnakan pendekatan pengajaran yang kreatif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan Lulu dkk. Yang menekankan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan strategi kunci untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama kegiatan di kelas.

Peneliti, melalui kegiatan observasi di sekolah, menemukan bahwa yang menjadi lokasi penelitian, ditemukan bahwa guru masih menerapkan metode pembelajaran umum dan hanya memakai buku ajar yang tersedia. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kadang merasa jemu karena pembelajaran terkesan monoton. Peneliti berpendapat bahwa menggunakan permainan ular tangga sebagai sarana dalam proses pembelajaran, peserta didik kelas VII bisa belajar sambil bermain. Media ini juga memungkinkan peserta didik mengenal berbagai jenis media pembelajaran yang lebih variatif, sehingga dapat menumbuhkan kembali semangat mereka dalam belajar.

Ular tangga merupakan permainan anak-anak yang dimainkan oleh minimal dua orang pemain atau lebih. Permainan ini menggunakan spanduk yang terdiri dari kotak-kotak kecil, di mana beberapa kotak terdapat gambar ular tangga yang menghubungkan satu kotak dengan kotak lainnya. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan dadu, dan setiap pemain memulai dari kotak pertama, kemudian melangkah berdasarkan angka yang diperoleh dari lemparan dadu. Media pembelajaran berbasis ular tangga ini dirancang agar bersifat interaktif, menyenangkan, edukatif, dan menghibur.

Kesederhanaan, keunikan, dan keseruan permainan ular tangga membuatnya digemari oleh peserta didik. Media ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang umum dikenal di sekolah. Namun seiring dengan berkembangnya zaman dan pesatnya kemajuan teknologi, minat anak-anak

terhadap permainan ini mulai menurun karena mereka lebih tertarik pada perangkat digital berbasis teknologi seperti *handpone*. Padahal permainan ini tidak hanya menghibur tetapi juga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis ular tangga belum pernah diterapkan di sekolah yang menjadi lokasi penelitian.

B. Metodologi Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE, Rancangan Instruksional model ADDIE muncul pertama kali pada tahun 1975, ADDIE dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di Universitas Floridina untuk dinas militer Amerika Serikat. Penerapan dari model ADDIE terdiri dari 5 langkah, namun didalam penelitian ini Cuma mengambil 4 langkah yaitu, Analisis (Analyze), Desain (Design), Development (Development), Implementasi (Implementation). Analisis merupakan tahap pertama dalam menyusun pengembangan produk yang akan dikembangkan dan dihasilkan dengan cara menganalisis guru, siswa, dan tujuan pembelajaran. Desain merupakan tahap kedua yaitu merancang sintaks model role playing dan mendesain buku panduan yang akan dikembangkan dan dihasilkan. Pengembangan adalah mengembangkan suatu produk yang sudah ada menjadi lebih efektif. Tahap implementasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian ini, implementasi yaitu penerapan atau menguji coba terbatas penggunaan produk yang telah dibuat. Dalam teknik pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu observasi langsung, wawancara, serta dokumentas, dan lembar angket.

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII SMPN Satap Kaili sebanyak 16 peserta didik. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis ular tangga.

Angket atau kuesioner adalah alat pengumpulan data berupa daftar pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis. Dalam konteks penelitian yang menggunakan media ular tangga, angket berfungsi untuk

1. Mengukur tanggapan/respons peserta terhadap penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran.
2. Menilai efektivitas, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan media tersebut.
3. Mengumpulkan pendapat atau persepsi dari pengguna terhadap media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran.

Bagaimana Angket Digunakan dalam Penelitian Ini?

1. Kejelasan materi dalam permainan
2. Daya tarik visual

3. Keterlibatan peserta
4. Kemudahan penggunaan
5. Efektivitas dalam membantu pemahaman k

Jenis pertanyaan:

Bentuk skala Likert (sangat setuju – setuju – tidak setuju – sangat tidak setuju).

Analisis Data Kualitatif Teknik analisis data kualitatif ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi informasi berdasarkan pertanyaan terbuka. Pengumpulan data kualitatif digunakan dengan cara observasi, wawancara, dan lembar angket peserta didik yang dilakukan langsung pada sekolah yang terkait.

Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dengan cara uji validasi oleh ahli validitas dan uji praktis. Untuk mengetahui data analisis deskriptif kuantitatif yang diperoleh maka digunakan rumus sebagai berikut:

Setiap lembar instrument validitas diisi dengan skala likert 1-3 sebagai berikut:

Skor 1 : Valid (Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan)

Skor 2 : Cukup valid (Layak digunakan dengan revisi/perbaikan)

Skor 3 : Kurang valid (tidak layak digunakan)

Selanjutnya setelah menentukan makna dari skor/skala penilian lalu dilanjutkan menentukan skor akhir yang menjadi tolok ukur validitas produk yang dihasilkan, menghitung rata-rata skor validitas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$H: \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \times 100$$

Kemudian akan dipersentanse kelayakannya dan di interpresentasikan kedalam kategori valid yaitu:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validitas

Percentase (%)	Keterangan
0% sampai 20%	Sangat tidak valid
21% sampai 40%	Kurang valid
41% sampai 60%	Cukup valid
61% sampai 80%	Valid
81% sampai 100%	Sangat valid

Teknik analisis data praktikalitas yaitu mencari persentase dari hasil tabulasi peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase hasil uji coba} = \frac{\text{Jumlah skor total jawaban}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria penilaian uji coba praktikalitas

Persentase (%)	Keterangan
0% sampai 20%	Sangat tidak aktif
21% sampai 40%	Tidak praktis
41% sampai 60%	Cukup praktis
61% sampai 80%	Praktis
81% sampai 100%	Sangat Praktis

C. Hasil Penelitian

Tahap Analisis (Analyze)

Langkah ini adalah fase permulaan dalam perancangan pengembangan media pembelajaran. Dalam tahap analisis fokus utama adalah pada analisis kebutuhan serta analisis kurikulum.

1. Analisis kebutuhan

Wawancara peneliti dengan Ibu Mutahhara S.Pd guru Pendidikan Agama Islam menghasilkan temuan analisis kebutuhan. Temuan dari analisis kebutuhan ini digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran

2. Analisis kurikulum

Hasil analisa kurikulum diperoleh melalui wawancara dengan guru PAI Ibu Mutahhara, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa SMPN Satap Kaili telah menggunakan kurikulum merdeka. Maka peneliti memilih kelas VII untuk dijadikan tempat penelitian pengembangan media pembelajaran

Tahap Perancangan (Desain)

Tahap ini dilakukan perancangan produk media ular tangga.. Dalam pembuatan produk di penelitian ini dilakukan dengan dua tahap, pada tahap pertama dilakukan beberapa hal salah satunya adalah materi harus di selaras dengan model pembelajaran, pemilihan format, atau desain harus sesuai dengan analisis kebutuhan.



Gambar 1. Media ular tangga

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan tahap pengembangan untuk menilai suatu produk yang telah dibuat. Semua produk yang dibuat akan divalidasi dengan ahli desain dan model pembelajaran, kemudian ahli tersebut akan menilai produk dengan menggunakan lembar instrument analisis kebutuhan suatu produk yang sudah dibuat apakah sudah layak digunakan apa belum untuk di uji cobakan pada peserta didik. Langkah ini akan menjadi penentu keberhasilan suatu produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis ular tangga. Uji validasi dimaksudkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan ini sudah memenuhi kriteria kelayakan dan valid. Jika masih belum memenuhi kriteria tersebut maka akan dilakukan perbaikan.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Media

N o	Aspek yang diamati	Skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimu	Skor (%)	Tingkat kevalida n
1	Tampilan	h	m	83%	valid
2	isi	9	12	100	Sangat valid
3	ketahana n	10 12	12	% 86%	Sangat valid
Jumlah		31	36		Sangat valid

Tabel 4. Data Hasil Validasi Ahli Materi

N o	Aspek yang diamati	Skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimu m	Skor (%)	Tingkat kevalidan
1	Format	4	4	100	Sangat valid
2	Kemenarikan	23	24	95%	Sangat valid
3	tampilan Bahasa	4	4	100%	Sangat valid
Jumlah		31	32	96%	Sangat valid

Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

N o	Aspek yang diamati	Skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimum	Skor (%)	Tingkat kevalidan
1	Kemenarikan bahasa	25	36	69%	Valid
Jumlah		25	36	69%	Valid

Temuan dari validasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa aspek materi mendapatkan skor sebesar 96%, media memperoleh nilai 86%, dan bahasa hanya mendapatkan skor 69%, dan jika dirata-rata hasil validasinya yaitu mendapat skor 83%. Nilai validasi materi yang tinggi menunjukkan bahwa isi yang disusun dalam media pembelajaran dapat dipertanggung jawabkan secara substantif relevan kompetensi diraih serta selaras dengan tujuan pembelajaran.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap proses penentuan untuk menguji cobakan atau mengukur penggunaan praktis media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk diterapkan atau diuji cobakan pada peserta didik. Setelah dilakukan tahap uji validitas maka langkah selanjutnya peneliti menguji cobakan media ular tangga.

Media ular tangga digunakan kegiatan belajar sama recana ditentukan. Tahap pelaksanaan dilakukan peneliti di SMPN Satap Kaili. Jumlah peserta didik sebanyak tujuh belas orang, terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan dan satu guru

pendidikan agama islam. guna melihat tingkat kepraktisan pembelajaran berbasis ular tangga. Berikut hasil uji coba media ular tangga:

Tabel 6. Hasil Angket Praktikalitas media ular tangga

No	Aspek Yang Dinilai Indikator	Total	Skor	Skor %	Tingkat
		Skor	Maks	%	Praktis
1.	Media pembelajaran berbasis ular tangga menambah semangat belajar.	62	64%	98%	Sangat Praktis
2.	Tampilan media pembelajaran berbasis ular tangga menarik.	57	64%	89%	Sangat Praktis
3.	Media pembelajaran ular tangga mudah digunakan.	55	64%	85%	Sangat Praktis
4.	Media pembelajaran ular tangga dapat dimainkan dimana saja.	56	64%	87%	Sangat Praktis
5.	Tulisan dan gambar pada media pembelajaran ular tangga terlihat dengan jelas.	60	64%	93%	Sangat Praktis
6.	Bahasa mudah dipahami.	60	64%	93%	Sangat Praktis
7.	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan media pembelajaran berbasis ular tangga.	59	64%	92%	Sangat Praktis
8.	Dapat dimainkan secara berkelompok.	59	64%	92%	Sangat Praktis

Rata-Rata

91%

Sangat

Produk yang dihasilkan berupa perangkat pembelajaran berbasis ular tangga, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji praktikalitas diperoleh peserta didik kelas VII SMP Negeri Satap Kaili pada tabel terlampir. Peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap produk, skor rata-rata sebesar 91% dalam kategori Sangat Praktis.

D. Pembahasan

Temuan dari validasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa aspek materi mendapatkan skor sebesar 96%, media memperoleh nilai 86%, dan bahasa hanya mendapatkan skor 69%. Nilai validasi materi yang tinggi menunjukkan bahwa isi yang disusun dalam media pembelajaran dapat dipertanggung jawabkan secara substantif relevan kompetensi diraih serta selaras dengan tujuan pembelajaran. Artinya materi dinilai sangat layak oleh para ahli karena telah memenuhi kriteria keakuratan konsep kedalaman isi serta keterpaduan antar topik. Sementara itu nilai validasi media sebesar 86% menyajikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi sebagian besar indikator kelayakan seperti keterbacaan visual, konsistensi tampilan, serta kemudahan navigasi. Meski belum sempurna media dinilai cukup menarik dan efektif dalam mendukung penyampaian materi. Namun validasi bahasa yang hanya memperoleh 69% mengindikasikan bahwa penggunaan bahasa dalam media masih belum optimal. Kemungkinan besar hal ini terkait dengan struktur kalimat yang belum efektif. Pilihan kata yang kurang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik atau kurangnya konsistensi dalam penggunaan istilah.

Hasil pengujian praktikalitas media pembelajaran berbasis ular tangga menunjukkan hasil sangat memuaskan. Berdasarkan respon dari 16 peserta didik dan 1 guru sebagai subjek uji coba diperoleh nilai dengan rata-rata sebesar 91%. Nilai tersebut tergolong dalam kategori "sangat praktis" untuk digunakan proses pembelajaran. Peserta didik merasa terbantu dalam menganalisis materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. ini menunjukkan bagaimana media dapat meningkatkan partisipasi peserta didik aktif dan menciptakan lingkungan belajar kreatif dan dinamis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana tingkat kepraktisan media pembelajaran ular tangga dalam mendukung proses pembelajaran. Praktikalitas media ini di uji melalui angket yang diberikan kepada 16 responden yang kemudian dianalisis menggunakan rumus jumkah total skor dibagi skor maksimum kemudian di kali seratus dapat lah rata rata yaitu 91%. Sebagai salah satu sumber belajar yang mendorong partisipasi peserta didik menjadi aktif materi pembelajaran berbasis ular tangga dianggap layak dan disarankan untuk digunakan dalam kegiatan proses belajar.

E. Kesimpulan

Peneliti membuat sejumlah kesimpulan sesuai temuan peneliti dibahas secara menyeluruh:

1. Dalam tahapan pengembangan media peneliti menggunakan pengembangan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan mengikuti prosedur ini media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan untuk mengajar di kelas VII SMP Negeri Satap Kaili Di Suli Barat luwu.
2. Hasil uji validasi media ular tangga menunjukkan nilai persentase yang dikategorikan sangat valid. Penilaian validitas media pembelajaran oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 86% dan termasuk kategori sangat valid. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli materi mencapai persentase 96%, yang menunjukkan sebagai sangat valid. Sedangkan hasil uji validitas media pembelajaran oleh ahli bahasa memperoleh nilai presentase 69% dengan kategori Valid dan rata-rata validasi keseluruhan sebesar 83,67%. Berdasarkan persentase nilai hasil diatas dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis ular tangga yang telah dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga yang telah diuji praktikalitas dengan angket responden guru dan peserta didik, menunjukkan nilai rata-rata 91%. berdasarkan presentase nilai hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan peneliti masuk kategori "sangat praktis".

DAFTAR PUSTAKA

- Aid ibn 'Abd Allâh al-Qarni, *The Way of Al-Qur'an* (Jakarta: Grafindo, 2021), cet. Ke1, h. 48.
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 126.
- Sentot Haryanto, *Psikologi Shalat* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2022), cet. Ke-2, h. 58.
- Viky Armanda and Muhammad Lutfi Rizki, 'Pengaruh Olahraga Terhadap Penyebaran Agama Islam Di Indonesia Dan Dunia', *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 1.2 (2023), 408–14.
- Komparasi Kurikulum Terpadu and others, 'Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman', 9 (2020), 113–32.
- Anita Nuana Nurseng, Syamsu Sanusi, Firman, Mirnawati "Pengembangan modul pembelajaran Role playing terintegrasi budaya tudang sipulung disekolah dasar". Vol. 13, No. 1, 2023.
- 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*, 3.2 (2020), 26–32
- P3M, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Metro: STAIN Jurai Siwo Metro, 2016), h. 39.
- Selly Anggun Dilla Puspita, *Pengembangan Media Permainan Ular Berbantuan Flash Card dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas 1 UPT SDN 68 Gresik.*, Skripsi, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023), hlm xviii.
- Silviana Megantara Putri, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI*, Skripsi, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), hlm i.
- Haunika Wati, *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak USia 4-6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)*. Skripsi, (Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2021), hlm viii
- Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021.
- Hariadi, St. Marwiyah, Muhammad ihsan, Arifuddin, Muh.Yamin, Muh. Zuljalal Al-Hamdany, Dewi Mustika Putri. " *Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran pendidikan agama islam di pondok pesantren pendekatan luwu utara*" (2023).
- Sri Muryaningsih, 'Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor', *Khazanah Pendidikan*, 15.1 (2021), 84

- St Marwiyah, Muhammad Ihsan, and Muh Yamin, '*Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara Pendahuluan*', 4.2 (2023), 531–39.
- Mustafa, Nur Alisa, and Andi Arif Pamessangi, '*Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan*', *Jurnal Sinestesia*, 13.1 (2023), 252–60.
- S Samsinar, 'Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar)', *Jurnal Kependidikan*, 13 (2019), 194–205.
- Reni Widyastuti and Listia Sari Puspita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan', *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22.1 (2020), 95–100 <<https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>>.
- Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, 'Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19.01 (2022), 61–78
- Amelia Putri Wulandari and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), 3928–36
- Fitiria Rahayu, "Pengembangan media Spin berbasis kontekstual learning sebagai media pembelajaran tematik kelas IV di Sd negeri pagar alam" jurnal pemgembangan media (2022)
- Lukman, dkk. (2023). *Sejarah dan Perkembangan Permainan Ular Tangga dalam Dunia Pendidikan*
- Nurfadhilah, dkk. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa*.
- Syarifuddin, *Inovasi baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, Edisi (Yogyakarta: Deepublish, Januari 2018), 14.
- M Tamrin, 'Peran Guru Pendidikan Agama Islam Terhadap Penanaman Nilai-Nilai Keislaman pada Anak Keluarga Konversi Agama di Kupang', Madani, 1.1 (2020), 50–58.
- Ahmad Husni Hamim, Muhibdin Muhibdin, and Uus Ruswandi, 'Pengertian, Landasan, Tujuan dan Kedudukan PAI dalam Sistem Pendidikan Nasional', *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4.2 (2022), 220–31
- Manurunge Kecamatan Tanete, 'Implementation Of The Literature Movement In Improving Islamic Religious Education Learning At Sdn 10 Manurunge, Tanete Riattang District, Bone Regency Herlina, Abdul Haris', 299–307.
- Desy Naelasari. Nazilatul Izza, 'Implementasi Gerakan Literasi Sekolah dalam Meningkatkan Budi Pekerti Siswa di SMK Nusantara Jombang' *Jurnal Ilmuna*, 2.2 (2020), 224-225.
- I N Pai and others, 'ICHES: International Conference on Humanity Education and Social', *International Conference on Humanity Education and Sosial*, 2.1 (2023), 11.
- Munir Yusuf, 'Pendidikan Islam 4 . 0 : Integrasi Nilai Pendidikan Moral dalam Proses Pembelajaran', 7.2 (2022).

- Kemendikbudristek BSKAP, *Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidik, Kemendikbudristek BSKAP RI, 2022.*
- Arif Wicaksana and Tahar Rachman, 'Prinsip-Prinsip Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Perspektif Al-Qur'an', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3.1 (2022), 231–35.
- I Made Tegeh. I Nyoman Jampel. Ketut Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan*, Edisi 1, (Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2014), 41.
- Nurul Mujtahidah and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo', *Jurnal Konsepsi*, 12.4 SE-Daftar Artikel (2023), 53–61
- Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Praktek Kerja Lapangan dimasa Pandemi Covid-19*, Edisi 1, (Bandung: Widina Media Utama, 2021), 14–15.
- Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi 1, (Makassar: Syakir Media Press, 2021), 142
- Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi 1, (Makassar: Syakir Media Press, 2021), h.147
- Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi 1, (Makassar: Syakir Media Press, 2021), h.145
- Abdul Aziz Priambodo and Veni Rafida, 'Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Android Dengan Aplikasi Kodular Pada Mobile Learning Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xi Bdp Smk', *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 10.2 (2022), 1669–78 <<https://doi.org/10.26740/jptn.v10n2.p1669-1678>>.
- Sadam Kelwarani, Jacob Anaktototy, and Idris Moh Latar, 'Survei Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pjok Pada Man 3 Seram Timur Kabupaten Seram Bagian Timur', *MANGGUREBE: Journal Physical Education, Health and Recreation*, 4.1 (2023), 18–27 <<https://doi.org/10.30598/manggurebevol4no1page20-31>>.
- Shuci Aulya Frikas and others, 'Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia Di Kelas IX MTsN Kota Palopo Pendahuluan', 12.4 (2024), 275–86.
- Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016) hlm. 15
- Ita Chairun Nissa, Baiq Rika Ayu Febrilia, and Fitri Astutik, 'Live Worksheets Matematika: Dalam Perspektif Siswa Menurut Model Motivasi ARCS', *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6 (2021), 266–73 <<https://orcid.org/0000-0002-9075-5946>>.

- Asyti Feblisa dan Zul Afdal, *Statistik Dasar Penelitian Pendidikan*, (Pekanbaru, Adefa Grafinda, 2015), hlm. 15
- Ahmad, M. (2020). *Strategi Pembelajaran Islam Berbasis Kultural: Model Ukur Tangga dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 45–47.
- Selly Anggun Dilla Puspita, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga yang Dikombinasikan dengan Flash Card untuk Membantu Siswa Kelas I UPT SDN 26 Gresik Mengenal Kosakata*, (Skripsi, Universitas Negeri Surabaya, 2023
- Silviana Megantara Putri, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD*, (Skripsi, Universitas Tidak Dicantumkan, 2020
- Haunaka Wati, *Pengembangan Ular Tangga untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4–6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)*, (Skripsi, Universitas Tidak Dicantumkan, 2021
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2020). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology* (4th ed.). Pearson.
- Nurhadi, "Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 5, no. 2, 2022, hlm. 123-135.
- Sari, N. (2020). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran PAI pada Siswa Kelas IV SD*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramadhan, A. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran PAI*. Tesis. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.