



Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bermuatan Aqidah: Studi Pada Materi Iman Kepada Hari Akhir di MTs Darul Amin Palangka Raya

Sinta Rowina*, Rodhatul Jennah, Abdul Gofur
Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia
*sintacantik2801@gmail.com

Abstract

Based on the results of the researcher's observations, there are problems in the use of conventional and passive learning media. In solving these problems, the researcher developed a snake and ladder game media on the material of faith in the hereafter which is the 5th pillar of faith. Limited distribution was only carried out at MTs Darul Amin Palangkaraya school. Another goal is to find out whether the snake and ladder game media is suitable for use as a learning medium. This study uses a research and development method with the 4D Thiagaraja model. This stage consists of define, design, develop, and disseminate. Based on the results of the study, the results of the validation of material experts obtained an average percentage of 87% with the criteria "Very Eligible" for use, the results of the validation of media experts obtained an average percentage of 98.6% with the criteria "Very Eligible" for use, the results of educator responses obtained an average percentage of 100% with the criteria "Very Eligible" for use. This research and development is designed to help solve the difficulties of teachers and students, this creative and fun learning media has a touch of technology and is easy to operate by the teacher concerned in the learning process, this can create a pleasant classroom atmosphere and can encourage students to participate directly in the teaching and learning process, belief in the hereafter provides self-awareness of responsibility and encourages noble behavior and avoids sin.

Keywords: *Development; Media; Snakes and Ladders; Faith; Morals*

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi peneliti terdapat permasalahan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang konvensional dan terkesan pasif, dalam menyelesaikan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media permainan ular tangga pada materi iman kepada hari akhir yang merupakan rukun iman ke-5, penyebaran terbatas hanya dilakukan pada sekolah MTs Darul Amin Palangkaraya, tujuan lainnya untuk mengetahui apakah media permainan ular tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan model 4D Thiagaraja, Tahapan ini terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Berdasarkan hasil penelitian, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata 89,5% dengan kriteria "Sangat Layak" untuk digunakan, hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 98,6% dengan kriteria "Sangat Layak" untuk digunakan, hasil respon pendidik memperoleh persentase rata-rata 100% dengan kriteria "Sangat layak" untuk digunakan. Penelitian dan pengembangan ini dirancang untuk membantu memecahkan kesulitan guru dan pesertadidik, pembelajaran menggunakan media kreatif dan menyenangkan ini terdapat sentuhan teknologi serta mudah dioperasikan oleh guru yang bersangkutan dalam proses pembelajaran, ini akan menciptakan suasana ruangan yang menyenangkan dan dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi

langsung dalam proses belajar mengajar, keyakinan terhadap hari akhir memberikan kesadaran diri atas tanggung jawab dan mendorong perilaku mulia serta terhindar dari dosa.

Kata Kunci: Pengembangan; Media; Ular Tangga; Akidah Akhlak

Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “pendidikan adalah tindakan sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan lingkungan pendidikan dan proses pendidikan yang secara aktif mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, dan kemampuan peserta didik untuk memperoleh keterampilan dan bakat yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Zaenal wais et al, 2019). Ketika peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, mereka cenderung memperoleh nilai yang lebih baik, berpikir kritis, dan menikmati pembelajaran, dalam penelitian Yuliani mengatakan bahwa pemanfaatan sumber belajar berupa alat peraga pendidikan menjadikan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien (Yuliani H & Winata, 2017).

Materi iman kepada hari akhir merupakan tema dari salah satu mapel dalam pelajaran Aqidah dan akhlak di Tsanawiyah. metode atau proses interaksi pembelajaran diharapkan dapat menanamkan keimanan kepada Allah SWT. hal ini memberikan kontribusi besar dalam mendorong peserta didik untuk mengimplementasi moral agama saat menjalani hidup dalam keseharian (Prihatin, 2020). Dalam mengajarkan aqidah akhlak tersebut peserta didik diharapkan dapat mencerminkan perasaan sebagaimana merasa bahwa kita diperhatikan oleh Tuhan sehingga menjauhi dan mendisiplinkan diri dari keinginan-keinginan yang bertentangan dengan larangan Allah SWT. Sehingga perilaku peserta didik akan mencerminkan sikap yang konsisten dengan moralitas yang baik (Madina, 2018).

Dalam rangka menciptakan generasi yang beretika dan dapat berkontribusi positif dalam bermasyarakat, maka suatu lembaga pendidikan harus menanamkan pembelajaran akidah akhlak sebagai bagian dari kurikulum yang *urgnt*, akidah merujuk pada keyakinan dasar dalam islam, sedangkan akhlak adalah perilaku dan moralitas, ini tidak dapat dipisahkan karena termasuk pilar utama dalam membentuk kepribadian muslim yang utuh dan berkualitas. Singkatnya, pendidikan akidah akhlak adalah inti dari pendidikan islam yang membentuk manusia seutuhnya secara spiritual,ekonomi, sosial, maupun politik sehingga dapat menciptakan generasi yang beradab.

Pemilihan media sangat berpengaruh dalam proses penyampaian pesan kepada peserta didik, masih banyak ditemukan perilaku peserta didik yang mencerminkan ketidakpuasan dalam proses pembelajaran, hal ini diperkuat dari beberapa kasus diantaranya adalah bullying, meroko, berpacaran, bolos ketika waktu sholat dhuha, padahal lingkungan MTs seharusnya punya karakter agamis dan mampu mencegah dari perbuatan demikian, urgensi pendidikan akidah akhlak diharapkan mampu mencetak masyarakat yang berlandaskan islam sehingga mampu menghasilkan pemimpin yang amanah, berakhlak mulia, pribadi yang patuh terhadap aturan dan larangan agama. Tanpa akhlak ilmu pengetahuan dan kekayaan bisa disalahgunakan, bahkan menjadi sumber kerusakan,

Guru punya peranan penting dalam menyampaikan suatu materi, penguasaan materi yang baik sehingga mudah dipahami, pemilihan bahan ajar juga harus disesuaikan dengan kebutuhan zaman agar penyampaian materi dapat diterima dengan baik. Baberapa guru masih menggunakan metode konvensional tanpa sentuhan teknologi padahal peserta didik saat ini lebih mahir menggunakan teknologi dibandingkan guru yang mengajarnya.

Kesenjangan digital masih menjadi hambatan bagi banyak peserta didik dan guru (Mikael s et al., 2024). Pesertadidik jarang terlibat dalam proses pembelajaran, ini merupakan tantangan yang menjadi tugas oleh semua pihak terutama yang terlibat dalam sistem pendidikan. Terlebih guru senior pada zaman studinya belum terdapat proyektor. Oleh karena itu, diperlukan strategi pendampingan untuk mendukung guru dalam proses transisi (Muliawan, 2024).

Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa dasar pendidikan peserta didik berhubungan dengan hakikat kodrat alam dan hakikat kodrat zaman. Hakikat zaman merujuk pada kekuatan, potensi, atau keadaan diri, yang berubah secara dinamis bergantung pada kondisi sosial, budaya masyarakat, atau perubahan seiring waktu mengikuti perkembangan zaman (Irawati D et al., 2) . Pendidikan harus relevan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman, contohnya di era digital saat ini , pendidikan perlu membekali peserta didik dengan kemampuan teknologi dan literasi digital.

Metode konvensional mengacu pada praktik yang sudah lama diterapkan dan cenderung kaku, berpusat pada guru atau materi, dan kurang adaptif terhadap perubahan. Apabila tidak beradaptasi maka dapat menghambat eksplorasi ide-ide baru dan eksperimen karena peserta didik memiliki kelemahan dan kekuatan yang berbeda, namun metode ini cenderung memperlakukan semua orang sama.

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dan guru dapat berbagi peran dengan media pembelajaran. Selain itu, guru yang menggunakan bahan ajar yang tepat dapat menghemat waktu mengajar dan mengalihkan perannya dari guru menjadi moderator atau fasilitator, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif (Jasiah, 2019). Dalam era teknologi saat ini, seharusnya para guru dapat memanfaatkan teknologi dengan efektif untuk meningkatkan proses belajar mengajar.

Studi Budiyono (2018) menyoroti adanya defisiensi dalam praktik pembelajaran guru, khususnya terkait pemahaman mereka terhadap berbagai strategi, metode, dan model pengajaran. Selain itu, ditemukan juga kelemahan pada sikap mental guru dalam upaya menciptakan proses belajar yang berkualitas. Mengingat tantangan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif kunci untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. Menurut Herawati (2021), media dianggap efektif apabila mampu menghasilkan capaian belajar siswa yang sesuai harapan, dibuktikan dari hasil tes belajar mereka.

Selain itu menggunakan media adalah bentuk dari mengimplementasikan pengembangan abad 21 dimana guru dituntut kompeten dan serba bisa dalam pembaharuan zaman yang semakin lama semakin canggih (Nurhalimah et al., 2024), selain memenuhi kebutuhan teknis dan pedagogis, juga mempersiapkan peserta didik untuk tantangan masa depan dengan memberikan mereka keterampilan dan pengetahuan yang relevan.

Media ini dirasa tepat ketika memberikan pemahaman kongkrit kepada peserta didik, media visual yang melibatkan metode Tambak mengajak pesertadidik untuk ikut serta berpartisipasi ketika pembelajaran berlangsung, Setiap pertanyaan yang melibatkan anggota tubuh dalam media ini, memungkinkan pesertadidik mendapatkan pengalaman belajar secara langsung dan menyerap pemahaman terkait pelajaran tersebut, adanya gambar visualisasi maka memperoleh hasil yang lebih tahan lama menancap dalam ingatan (Kadri & Rahmawati, 2015). Dengan media ini peserta didik dapat membayangkan suasana kehidupan setelah kematian dalam materi mengimani hari akhir dengan lebih konkret serta menyenangkan, solusinya adalah menggunakan media permainan ular tangga.

Berdasarkan hasil pengamatan saat melakukan observasi dan melakukan wawancara awal dengan bapak Sarufuddin S.Ag selaku Guru mata pelajaran akidah akhlak di MTs Darul Amin Kota Palangka Raya, permasalahan yang saya temukan adalah; Pertama guru selalu mengajar menggunakan buku paket dan metode ceramah, guru lebih dominan dalam menjelaskan materi. Akibat lainnya adalah peserta didik terkesan pasif pada saat proses pembelajaran akidah akhlak. Kedua Diperoleh fakta tentang media yang jarang terlibat dalam mendukung penyampaian informasi pendidikan kepada peserta didik, maka dari itu peneliti akan membantu memecahkan kesulitan guru dan peserta didik dengan adanya pembelajaran kreatif dan menyenangkan dalam mengajarkan materi iman kepada hari akhir melalui permainan ular tangga yang di cetak, media ini terdapat sentuhan teknologi serta mudah dioperasikan oleh guru yang bersangkutan dalam proses pembelajaran materi iman mengimani hari akhir. Ketiga, Pesertadidik hanya mendengarkan saja tanpa melibatkan metode Tambak (Tangan kaki mulut bergerak), dan sentuhan teknologi. Keempat kurang paham terutama pada materi tersebut, ini dinyatakan guru Akidah akhlak saat mengajar materi mengimani hari akhir dan guru mengajukan pertanyaan, mereka tidak dapat menjawab dengan baik pertanyaan yang baru saja mereka pelajari, kendala ini mungkin saja dipicu oleh materi yang diajarkan pada saat itu yang mana seharusnya materi iman kepada hari akhir membutuhkan bantuan ilustrasi berupa media visual. Ini juga menyoroti kebutuhan akan pelatihan profesional guru dalam pengembangan dan adaptasi media serupa

Dari observasi tersebut, perangkat pengajaran baru diperlukan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tidak menjadi membosankan bagi pesertadidik. Penggunaan alat peraga secara signifikan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, terutama dalam penyampaian pesan dan materi ajar, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Wulandari et al. (2023). Studi tersebut menegaskan bahwa alat bantu atau metode belajar semacam ini merupakan instrumen penting untuk mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang terkenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Tahapan penelitian dan pengembangan dirangkum dalam model 4D yang diadopsi dari Thiagaraja, dan terdiri dari beberapa tahapan: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk. Produk tersebut kemudian diuji oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui efektivitasnya media tersebut jika digunakan dalam mengajarkan akidah akhlak. Media pembelajaran produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media permainan “ular tangga” dengan topik keimanan terhadap hari akhir. Penelitian ini ingin melihat seberapa valid media yang dikembangkan oleh peneliti melalui validasi ahli. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan kesesuaian produk sehingga layak digunakan. Teknik pengumpulan data berupa angket skala likers dan dokumentasi. Instrumen data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembaran kuisioner berupa angket. Angket terdiri dari angket yang divalidasi oleh ahli materi dan media, serta angket tanggapan guru. Selain itu, data yang dikumpulkan melalui angket akan dianalisis secara kuantitatif dan deskriptif untuk kemudian dijabarkan ke dalam data kualitatif. data kualitatif yang dimaksud adalah Angket validator yang berisi kritik, tanggapan dan saran ahli dideskripsikan untuk memperbaiki pengembangan media permainan ular tangga sebagai pertimbangan revisi produk. Data ini dianalisis menggunakan teknik triangulasi data guna menghilangkan bias dari proses pengumpulan data.

Hasil dan Pembahasan

1. *Define*

Langkah pertama yang peneliti lakukan adalah bertemu dengan guru akidah akhlak dan melakukan wawancara terhadap kendala atau permasalahan yang dihadapi selama mengajar. Tahapan definisi peneliti melakukan diagnosis awal untuk melihat kekurangan dalam proses pembelajaran di MTs Darul Amin, setelah menganalisis kebutuhan di lapangan ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional (tradisional) tanpa sentuhan teknologi, akibatnya peserta didik kurang memahami materi, kurang konsentrasi, peserta didik memilih berkegiatan lain diluar materi pembelajaran, menunjukkan sikap yang lesu karena tidak tertarik dengan materi tersebut, dan sebenarnya peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas proses belajar, terutama dalam hal penyampaian pesan dan konten materi pembelajaran terlebih lagi pada materi iman kepada hari akhir yang seharusnya dalam penyampaian materi menggunakan media visualisasi agar dapat memahami setidaknya membayangkan materi terkait untuk menunjang pemahaman peserta didik, akhirnya kelas menjadi tidak kondusif, yang mengakibatkan ketidaksesuaian hasil belajar seperti apa yang diharapkan.

Pada tahapan ini juga analisis materi dilakukan untuk penentuan lingkup materi yang akan dikembangkan. Penemuan berikutnya terkait materi yang sedang dipelajari adalah materi iman kepada hari akhir, materi ini idealnya membutuhkan alat atau media yang dapat membantu proses pembelajaran agar mudah dipahami, yang mana diketahui materi ini sangat terikat kepada kehidupan yang tidak pernah manusia alami sebelumnya. Perlunya media untuk menunjang pemahaman peserta didik. Analisis kurikulum juga diperlukan, Peneliti menganalisis kurikulum yang berlaku di MTs Darul Amin Palangka Raya Analisis kurikulum ini informasi didapatkan dari wawancara dengan wakamad kurikulum terkait implementasi kurikulum merdeka.

2. *Design*

Langkah kedua adalah tahapan *design*, pada tahapan ini adalah merancang media yang akan dikembangkan dalam kerangka ini berupa permainan ular tangga dengan materi Iman Kepada Hari Akhir, pada tahapan perancangan ini mempersiapkan aplikasi atau situs Canva yang bisa diakses melalui Chrome atau aplikasi Canva, gambar disesuaikan dengan kebutuhan, setiap gambar dirancang menyesuaikan materi iman kepada hari akhir, tahapan pada petak ular tangga menggambarkan proses manusia sampai pada hari pembalasan. Hasil dari rancangan ini nantinya setelah divalidasi oleh ahli materi akan dicetak menggunakan bahan lexi/Vinyl Frontlite yang terbuat dari plastik berserat yang kuat dan tahan lama semacam spanduk, media ini dirancang agar dapat dioperasikan oleh guru yang bersangkutan dan digunakan untuk dapat menunjang pemahaman peserta didik, setiap butir pertanyaan diambil dari materi dan pemahaman yang sangat mendalam, terdapat point berupa gift dan hukuman berupa coretan menggunakan bedak bayi. Pion petunjuk arah petak didesain menggunakan botol bekas yang diberi pilok berwarna sebagai pembeda. Bintang sebagai reward diakhir permainan bintang akan ditukarkan dengan permen sebagai hadiah Panduan permainan untuk mempermudah peserta didik dalam menerapkan media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Rancangan Media Permainan Ular Tangga



Gambar 1. Media Sebelum Direvisi



Gambar 2. Media Sesudah Direvisi



Gambar 3. Kunci Jawaban Pegangan Guru



Gambar 4. Panduan Permainan Media Ular Tangga



Gambar 5. Pion



Gambar 6. Dadu



Gambar 7. Reward



Gambar 8. Gift Kelompok Terbanyak Mendapatkan Bintang



Gambar 9. Kartu Pertanyaan



Gambar 10. Dadu Cadangan



Gambar 11. Keseluruhan Media



Gambar 12. Validasi Ahli Media



Gambar 13. Penyebaran/ *Dessemintate*

3. Develop

Pada tahapan ini dilakukan validasi dan revisi media permainan ular tangga yang sudah didesain, Kegiatan validasi ini melibatkan ahli materi dan ahli media. Ahli materi melibatkan dosen Ushuludin adab dan dakwah, yaitu matakuliah Akhlak Bapak Cecep Zakarias El Bilad, S.Ip.,M.Ud. adapun kajian validasi ahli media dilakukan oleh dosen pengampu matakuliah “Media dan pengembangan” yaitu bapak Muhammad Syabrina, M.Pd.I berikut hasil validasi materi dan hasil validasi media yang disajikan dicantumkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentasi

No.	Presentasi Penilaian	Kategori
1	76-100%	Sangat Layak
2	51-75%	Layak
3	26-50%	Kurang Layak
4	0-25%	Tidak Layak

Acuan penelitian data (Hamdi, 2024)

Dengan rumusRumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata skor

$\sum x$ = skor jumlah

N = skor ideal

Tabel 2. Hasil Penelitian Validasi Ahli Materi

No.	Aspek penilaian	Jumlah skor	Skor ideal	Peresentasi	Kriteria
1	Indikator Kelayakan isi	36	40	90%	Sangat layak
2	Indikator Kesesuaian	10	12	83,3%	Sangat layak
3	Indikator Penyajian	34	36	94,4%	Sangat layak
4	Penilaian bahasa	31	36	86,1%	Sangat layak
Jumlah Skor		111	124	87%	Sangat layak

$\frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}}$

$$= \frac{111}{124} \times 100\% = 89,5\%$$

Persentasi= x 100%

Tabel 3. Hasil Penelitian Validasi Ahli Media

No.	Aspek penilaian	Jumlah skor	Skor ideal	persentasi	kriteria
1	Desain cover	31	32	96,8%	Sangat layak
2	Desain isi	28	28	100%	Sangat layak
3	Kepraktisan media	8	8	100%	Sangat layak
4	Kegunaan media	8	8	100%	Sangat layak
	Jumlah skor	75	76	98,6%	Sangat layak

$$\frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100\% = \frac{75}{76} \times 100\% = 98,6\%$$

Tabel 4. Hasil Penelitian Respon Guru

No.	Aspek penilaian	Jumlah skor	Skor ideal	persentasi	kriteria
1	Sajian media	36	36	100%	Sangat layak
2	Kualitas isi	28	28	100%	Sangat layak
3	Kepraktisan media	16	16	100%	Sangat layak
4	Kegunaan media	8	8	100%	Sangat layak
	Jumlah skor	88	88	100%	Sangat layak

$$\frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100\% = \frac{88}{88} \times 100\% = 100\%$$

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Responden								Jumlah skor	Skor maksimal	% Kelayakan
		X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	X ₈			
1	Materi serta soal yang disediakan dalam media permainan ular tangga sudah runtut	4	3	4	4	4	4	3	4	30	32	93,7% Sangat layak
2	Media permainan ular tangga membantu siswa mudah dalam memahami materi.	4	3	3	4	4	4	4	4	30	32	93,7% Sangat layak
3	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih terampil dalam menentukan jawaban	4	4	3	4	4	4	3	3	29	32	90.6% Sangat layak

4	Media permainan ular tangga membantu siswa lebih aktif dalam belajar	4	4	4	4	4	4	4	3	31	32	96,8% Sangat layak
5	Soal yang disajikan dalam media permainan ular tangga dapat dijawab dengan baik oleh siswa	4	4	4	3	4	4	4	4	31	32	96,8% Sangat layak
6	Petunjuk penggunaan media permainan ular tangga mudah dipahami	4	4	4	4	4	4	4	4	31	32	96,8% Sangat layak
7	Media permainan ular tangga mudah digunakan oleh siswa	4	4	3	4	4	4	4	4	31	32	96,8% Sangat layak
8	Kalimat serta bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100% Sangat layak
9	Huruf pada media permainan ular tangga dapat dibaca dengan jelas.	4	4	4	3	4	4	4	4	31	32	96,8% Sangat layak
10	Siswa sangat tertarik belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.	4	4	4	3	4	4	3	4	30	32	93,7% Sangat layak

Skor yang diperoleh	306
Skor maksimal	320
Persentase kelayakan	95,6%

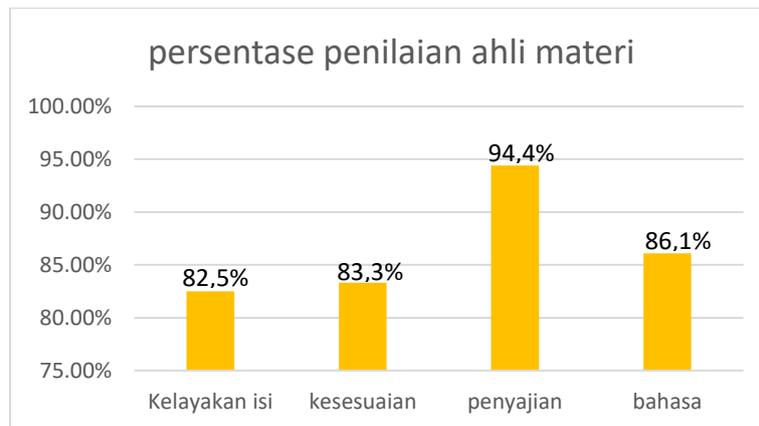
a. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 1 yaitu pada validasi ahli materi diperoleh hasil keseluruhan rata-rata kelayakan Aspek isi, kesesuaian, penyajian dan bahasa diperoleh skor 87% dengan kriteria “Sangat Layak” meskipun telah dinilai sangat layak, revisi produk tetap diperlukan sebagaimana yang disarankan, adapun saran dari validasi ahli materi sebagai berikut: tambahkan pertanyaan yang lebih mendalam pada materi iman kepada hari akhir, dan menghindari pertanyaan yang mirip/serupa, susun pertanyaan dengan bahasa yang ringkas agar peserta didik tidak bingung dan dapat memahami media, tampilan yang menarik pada kartu pertanyaan dapat membangun hubungan antar guru dan peserta didik melalui *eye contact* (Girsang, 2018).

Aspek kelayakan isi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 90% kriteria “Sangat Layak” dalam media permainan ular tangga sudah sesuai dengan Tujuan pembelajaran (TP) pada Kurikulum Merdeka (Kurma). yang mana kurikulum merdeka memberikan ruang lebih luas bagi kreativitas dan berinovasi sehingga terciptalah suatu produk yang dapat diterapkan. Menurut Rahimi (2021) yang mana penggunaan media secara kreatif membuat peserta didik mungkin saja bisa belajar lebih banyak dan lebih baik, dan apapun yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan serta keterampilan peserta didik itu lebih baik dari pada menggunakan metode konvensional. Tujuan kurikulum merdeka bukan hanya menyederhanakan materi, tapi menciptakan pembelajaran yang bermakna dan relevan, bukan hanya sekedar menerima informasi penggunaan media diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Pada aspek indikator kesesuaian mencapai persentase 83,3% kriteria “Sangat Layak” skor ini diperoleh pada skala kelengkapan materi, keluasan materi, dan kedalaman materi. Materi tersebut membahas kematian, kehidupan setelah kematian, kebangkitan dari alam kubur pada alam barzakh, padang masyar, sirath, siapa saja orang yang dapat memasuki surga tanpa hisab, yang mana materi tersebut tidak dibahas secara spesifik dalam buku peserta didik. Kemampuan guru dalam memberikan pemahaman keyakinan terhadap hari kiamat agar peserta didik dapat mengamalkan perilaku jujur, bertanggung jawab, dan sholeh dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan keyakinannya terhadap hari kiamat (Nurhikmah et al., 2023). Aspek indikator penyajian mendapatkan persentase kelayakan sebesar 94,4% kriteria “sangat layak” skor ini diperoleh dari umpan balik soal latihan serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Aspek indikator penilaian bahasa memperoleh persentase kelayakan 86,1% kriteria “sangat layak”.

Selain disajikan bentuk tabel, untuk mempermudah melihat perbandingan penilaian ahli materi pada tiap aspek, penilaian ini disajikan pula grafik.

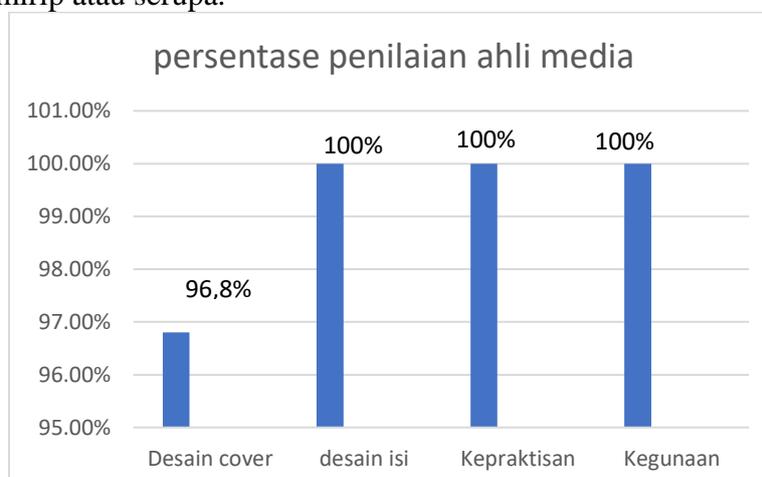


Grafik 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi pada mata pelajaran iman kepada hari akhir sudah bisa digunakan peserta didik melalui kegiatan-kegiatan menarik yang dapat menggugah serta dapat melibatkan peserta didik belajar secara aktif, seperti yang kemukakan oleh (Hardiyana, n.d.) bahwa dengan komunikasi sebagai aktivitas pembelajaran dan pemanfaatan teknologi informasi diharapkan peserta didik belajar secara aktif sekaligus memberikan rasa senang dan gembira terhadap suatu pembelajaran.

Dari seluruh aspek diatas diperoleh persentase rata-rata sebesar 89,5%. Sesuai dengan teori yang menyebutkan bahwa media dikatakan valid apabila persentase kevalidan berada pada interval $76\% \leq p \leq 100\%$ dengan kriteria sangat praktis (Gustina & Jayadinata, 2023).

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa konten permainan “Ular Tangga” dinilai sangat layak dari segi aspek kelayakan isi, kesesuaian, penyajian dan dari aspek bahasa. Desain kartu pertanyaan sudah cukup bagus, warna dan tulisan rapi, Tetapi ada hal yang disarankan untuk diperbaiki, seperti tulisan yang typo, pemilihan bahasa yang kurang sederhana, menambahkan pertanyaan yang lebih mendalam pada kartu pertanyaan, menambahkan beberapa game seperti misalnya kartu kesempatan yang didalamnya ada perintah ambil satu kartu lagi, mundur tiga langkah, maju tiga langkah dan kartu hukuman, Memperluas materi yang tidak tercantum dalam buku siswa, sehingga pemahaman yang diperoleh lebih ideal, oleh karena itu menindaklanjuti saran dan masukan tersebut, maka terdapat penambahan kartu pertanyaan sesuai dengan saran, memperbaiki typo tulisan dan merapikan pertanyaan yang hampir mirip atau serupa.



Grafik 2. Hasil Validasi Ahli Media

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dua kali, yang pertama media dinyatakan “Sangat layak” dengan catatan perlu dilakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran ahli media. Kritik dan saran sebagai berikut, ukuran papan ular tangga sebaiknya di cetak 1,3 meter x2, membuat dadu dan pion yang mudah dan tahan lama, desain kartu pertanyaan sudah bagus dan mudah digunakan, bedak untuk *punishment* ketika menjawab pertanyaan salah serta menambahkan reward berupa bintang apabila dapat menjawab pertanyaan. Validasi kedua hasil dari perhitungan tersebut memperoleh persentase keseluruhan 98,6% dengan kriteria “Sangat layak” maka media pembelajaran iman kepada hari akhir siap digunakan.

Dari grafik 2 tersebut, dapat dilihat bahwa hasil validasi ahli terhadap permainan tersebut pada aspek desain cover memperoleh nilai persentase sebesar 96,8% dengan kriteria “Sangat layak” secara keseluruhan penilaian ahli media sangat baik, ukuran, ilustrasi dan tata letak sudah pas jika digunakan dalam ruang kelas. Yang mana ukuran media tersebut dicetak 1,3 meter x2 tidak kecil dan juga tidak besar menyesuaikan strategis kelas, pada penilaian pemilihan warna tidak bertabrakan satu sama lain, serta gambar-gambar tersebut mendukung isi materi iman kepada hari akhir dengan pembahasan yang lebih luas, media yang dicetak menggunakan bahan lexi/Vinyl Frontlite yang terbuat dari plastik berserat yang kuat dan tahan lama semacam spanduk memiliki keawetan yang baik.

Media pembelajaran yang berkualitas baik dan aman bagi peserta didik sangatlah penting. Senada dengan Damayanti (2021), guru perlu memastikan mutu media agar awet, tidak mudah rusak, dan dapat digunakan kembali untuk pembelajaran di masa mendatang. Artinya, media yang tahan lama memungkinkan penggunaan berulang sehingga lebih hemat biaya dan waktu. Sejalan dengan temuan Almira dkk (2018), guru sangat membutuhkan media yang mengefisienkan waktu belajar, membuat pembelajaran lebih efisien, juga mendukung kemandirian belajar pesertadidik (A. E. Damayanti et al.2018).

Pada aspek tampilan fisik ada yang direvisi yaitu sebelumnya petak permainan ular tangga hanya berjumlah 25 saja, setelah direvisi petak menjadi 50 dengan gambar yang lebih bervariasi, hal ini untuk memperluas jalannya peserta didik ketika menggunakan media tersebut. Hal ini juga menjadi masukan ahli media untuk diperbaiki dan diperbanyak petaknya dengan ilustrasi yang mendukung, pada penilaian unsur kemaenanarikan gambar sudah sesuai dengan tema pembelajaran.

Selanjutnya aspek desain isi media permainan ular tangga sangat sesuai untuk digunakan. bisa dilihat dari penilaian ahli media terkait indikator desain isi menunjukkan sangat awet dan berkualitas, ini artinya media mudah diimplementasikan serta sudah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, mudah dioperasikan, tidak bergantung dengan jaringan internet, media sangat menarik. Karakteristik peserta didik MTs Darul amin palangkaraya sebagai Manusia dengan tipe belajar visual cenderung lebih mudah memahami informasi melalui gambar yang menyertai soal dan mengandalkan kemampuan visual mereka untuk menangkap informasi. Sejalan dengan Wulandari (wulandari, 2021), Pada hakikatnya, manusia adalah makhluk visual, sehingga informasi yang disajikan dalam bentuk visual diproses jauh lebih efisien dibandingkan jenis informasi lainnya. Otak manusia diketahui memproses gambar 60.000 kali lebih cepat daripada teks, dengan sekitar 90% dari seluruh informasi yang diterima otak bersifat visual.

Penilaian segi aspek kepraktisan memperoleh sangat layak digunakan, ahli media diperoleh saran terkait indikator kepraktisan adalah sebagai berikut: bahan ajar menggunakan media ini praktis digunakan, simpel serta mudah untuk dipahami, guru dapat mengoptimalkan waktu sehingga proses pembelajaran lebih efektif. menurut

pendapat (Titin et al., 2023). Dengan memilih metode pengajaran yang tepat, maka proses pembelajaran dapat berjalan efektif, pemahaman peserta didik meningkat, dan konsep yang diajarkan dapat diperkenalkan sehingga mendukung keberhasilan pendidikan mereka. Selain mudah digunakan, Ular Tangga dikenal luas di Indonesia sebagai permainan papan yang ringan dan digemari. Gagasan ini didukung oleh Setiawati et al. (2019), yang mengemukakan bahwa Ular Tangga adalah permainan mudah, sederhana, edukatif, menghibur, dan sangat interaktif ketika dimainkan secara kolektif. Permainan ini mudah dibawa dan dimainkan serta dipahami karena aturannya sederhana dan memberikan tan belajar dan hiburan yang positif bagi peserta didik.

Selanjutnya aspek kegunaan Sangat Layak diimplementasikan. Indikator dari aspek kegunaan media permainan ular tangga terhadap akidah akhlak dapat memperdalam pengetahuan pesertadidik dalam materi mengimani hari akhir, setiap kartu pertanyaan relevan dengan tema pembelajaran, permainan ular tangga komplit dari segi kelengkapan, pion sebagai petunjuk petak, dadu sebagai pengarah langkah pion, bintang sebagai *reward*, dan bedak sebagai hukuman apabila kelompok tidak dapat menjawab pertanyaan (*punishment*), adapun *reward* atau bintang bisa ditukerkan dengan permen sebagai apresiasi atau *gift*. Pemberian hadiah (*gift*) dinilai cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik, sejalan dengan penelitian Magdalena dkk (Magdalena et al., 2020). Dalam dunia pendidikan, hadiah atau reward diakui sebagai motivasi berupa penghargaan atas perilaku positif. Tujuan pemberian hadiah adalah untuk memperkuat perilaku baik sehingga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pada aspek kegunaan media ini sangat menarik dan interaktif sehingga proses media yang menarik dan interaktif membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan dan konsep terasa abstrak tentang hari akhir dapat divisualisasi melalui alur permainan, pengalaman belajar sambil bermain dapat membantu peserta didik lebih mengingat materi lebih mudah. Peserta didik tidak hanya mendengarkan melainkan ikut berpartisipasi aktif dalam permainan, unsur perlombaan atau kompetisi dapat memotivasi pesertadidik agar memahami materi lebih baik saat menggunakan media ini, permainan ini juga memungkinkan adanya kerja sama komunikasi dan diskusi antar peserta didik dalam menemukan pengetahuan melalui suasana yang menyenangkan Syofiani dkk (2019) Mengatakan bahwa Pembelajaran yang menyenangkan mampu menstimulasi peserta didik untuk berpikir kritis, mendorong keinginan belajar lebih mendalam, menumbuhkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemandirian dalam mengoptimalkan potensi diri. Dengan demikian, diharapkan peserta didik kelak tumbuh menjadi individu yang berkarakter kuat, penuh keyakinan pada diri sendiri, dan mampu menjadi dirinya sendiri.

Dari keseluruhan aspek pada validasi materi dan validasi media bahwa media permainan ular tangga dengan sub tema iman kepada hari akhir “Sangat Layak” digunakan. Adapun hasil respon guru terkait media yang telah dikembangkan yaitu guru pendidikan akidah akhlak Bapak Syarifuddin S.Ag pada aspek sajian media Berdasarkan penilaian, media ini mendapatkan skor sempurna 100% pada setiap aspek, yaitu tampilan, kualitas isi, kepraktisan, dan kegunaan. Secara keseluruhan, media ini meraih rata-rata persentase 100%, yang menunjukkan kriteria "Sangat Layak". Media interaktif ternyata sangat membantu ya, ucap guru melihat peserta didik yang begitu antusias, peserta didik dapat memvisualisasikan konsep yang terasa abstrak sebelumnya.

c. Uji coba Produk

Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan dengan cara uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 10 peserta didik kelas IX Mts darul amin Peserta yang dipilih adalah yang telah menerima pelajaran iman kepada hari akhir data uji coba terbatas diperoleh dari hasil angket respon peserta didik, hasil uji coba digunakan untuk merevisi media

pembelajaran permainan ular tangga. Hasil uji coba terbatas dilihat pada tabel 5 Uji coba kelompok kecil. Permainan ular tangga merupakan media yang dikembangkan agar dapat digunakan untuk belajar sambil bermain, Menurut Anggraeni Teori kognitif-developmental bahwa dengan bermain mampu mengaktifkan otak anak, menyeimbangkan fungsi belahan otak kanan dan kiri, membentuk struktur syaraf (Anggraeni et al., 2023) serta dapat mengaktifkan pemahaman berfikir peserta didik. Cara bermain ular tangga adalah menggunakan dadu dan pion terbagi menjadi 4-6 kelompok, masing-masing kelompok punya kesempatan melempar dadu, apabila dadu pada angka 6 maka kelompok punya kesempatan untuk melempar dadu kembali.

Dengan semakin pesatnya berkembang media pembelajaran diharapkan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dalam menyampaikan materi Iman Kepada Hari akhir akan dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik dengan cara yang lebih efektif, efisien, menarik dan menyenangkan. Permainan ular tangga ini dirancang untuk memenuhi karakteristik peserta didik kelas IX MTs Darul amin sebagai manusia visual karena mereka dapat menyerap informasi melalui gambar di setiap kotak dan mengandalkan keterampilan visual mereka untuk mendapatkan pengetahuan atau pesan yang ingin disampaikan oleh media tersebut. Gambar dalam media ini dirancang untuk menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.

Meskipun Penelitian ini memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan, namun media ini juga mempunyai kekurangan yaitu pengembangan permainan ular tangga desain canva memuat gambar tanpa penjelasan mengenai ilustrasi tersebut, sehingga penjelasan di sampaikan manual oleh guru. Sifat permainan yang bergantung pada lemparan dadu membuat durasi permainan sulit diprediksi. Bisa jadi permainan tidak selesai dalam alokasi waktu yang ditentukan, atau justru terlalu cepat selesai.

Adapun kelebihan dari media ini adalah: Suasana bermain dapat mengurangi tekanan dan kecemasan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional. Siswa menjadi lebih rileks dan berani untuk mencoba atau menjawab pertanyaan. Adanya elemen kompetisi dalam permainan (siapa yang akan mencapai garis finis terlebih dahulu) dapat mendorong siswa untuk berusaha lebih baik dan termotivasi untuk belajar demi memenangkan permainan. Materi pelajaran dapat diintegrasikan langsung ke dalam kotak-kotak di papan ular tangga, atau melalui kartu-kartu pertanyaan yang harus dijawab.

Temuan ini memberikan dasar empiris untuk menciptakan lebih banyak media pembelajaran interaktif yang mendukung mata pelajaran akidah akhlak, diharapkan penelitian selanjutnya tidak hanya dalam format cetak konvensional, Peneliti selanjutnya dapat berkreasi dengan mengembangkan media permainan yang serupa namun dalam bentuk yang berbeda, seperti aplikasi digital yang dapat diakses secara luas, permainan papan interaktif dengan teknologi augmented reality (AR), Menghasilkan daya tarik media pembelajaran. pendidikan akidah akhlak juga bertujuan untuk internalisasi nilai dan pembentukan karakter. Oleh karena itu, penggunaan media ini harus menjadi bagian dari strategi pengajaran yang lebih holistik, yang juga mencakup diskusi, refleksi, teladan, dan praktik nyata untuk memastikan bahwa pemahaman teoritis berujung pada pengamalan iman dalam kehidupan sehari-hari.

4. Disseminate

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba terbatas produk media permainan ular tangga. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan yang dimiliki peneliti, sehingga penyebaran produk hanya dilakukan di MTs Darul Amin Palangkaraya

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan ular tangga berpotensi mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap abstrak, yaitu iman kepada hari akhir. Kurangnya pemahaman ini diduga disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang minim pemanfaatan teknologi, yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, Ketidaksesuaian metode dan media pembelajaran dengan kodrat zaman yang hidup di era digital dan membutuhkan visualisasi serta interaksi dalam belajar. Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, menarik, efektif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik sebagai pelajar visual, sehingga memungkinkan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan pada akhirnya berkontribusi pada pembentukan karakter positif yang sesuai dengan norma agama islam.

Daftar Pustaka

- Budiyono, F. (2018). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Belajar Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Ips Di Sdn Gapura Timur I Sumenep. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 60.
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis-kota lampung. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Eduation*, 1(1), 63–70.
- Damayanti, D. (2021). The Use Of Learning Media To Support The Quality Of The Learning Process. *Shes: Conference Series 4 (6)*, 4(6), 938–943.
- Girsang, L. R. M. (2018). ‘Public Speaking’ Sebagai Bagian Dari Komunikasi Efektif (Kegiatan Pkm Di Sma Kristoforus 2, Jakarta Barat). *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 2(2), 81–85.
- Gustina, R. R., & Jayadinata, A. K. kota bandung (2023). Pengaruh Bahan Ajar Power Point Interaktif Dengan Model Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran Pkn Kelas V Sd. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 2(1), 1–11.
- Hamdi. (2024). *Pengembangan Modul Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital Di Sdit Al-Furqan Palangka Raya*.
- Hardiyana, A. (N.D.). *Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Paud*. 1–12.
- Herawati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran (Sparkol Videoscribe) Untuk Smp Kelas IX. *Block Caving – A Viable Alternative?*, 21(1), 1–9.
- Jasiah, J. (2019). Analysis Of Needs Development Material Learning Program Local Cultural In State Islamic Institute Of Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 19(1), 148–152.
- Kadri, M., & Rahmawati, M. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu Dan Kalor Muhammad Kadri Dan Meika Rahmawati. *Ikatan, Jurnal Fisika, Alumni Negeri, Universitas Fisika, Jurusan Medan, Universitas Negeri*, 1(1), 29–33.
- Madina, A. Nur. (2018). Pengaruh Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Moral Keagamaan Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. *Alifa Nur Madina*, 1–26.
- Magdalena, I., Rahmawati, Denisyah, D., Rizkyah, Asriyah, K., & Robiatul. (2020). Metode Pembelajaran Pemberian Reward Terhadap Siswa Kelas 5 Sd Bubulak 2 Kota Tangerang. *Edukasi Dan Sains*, 2(1), 114–122.

- Muliawan, P. (2024). *Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia : Tinjauan Literatur Terhadap Isu Dan Tantangan Terkini Analysis Of The Implementation Of The Independent Curriculum In Indonesian Language Teaching : Literature Review Of Current Issu. November, 7932–7942.* STIT Darul islah Tulang bawang
- Nurhikmah, S., Sandy, S., Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain Pembelajaran Pai Dengan Model Addie Pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir Di Sma Plus Tebar Ilmu Ciparay. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan, 17(2), 297.*
- Prihatin, T. (2020). Hubungan Penerapan Model Role Playing Dan Perilaku Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Darul Amin Palangka Raya. *Jurnal Teknologi Informasi, 4(2).*
- Rahimi, R. (2021). Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam, 3(2), 87–101.*
- San Mikael Sinambela, Joy Novi Yanti Lumbantobing, Mima Defliyanti Saragih, Al Firman Mangunsong, Chairun Nisa, Johan Pardamean Simanjuntak, & Jamaludin Jamaludin. (2024). Kesenjangan Digital Dalam Dunia Pendidikan Masa Kini Dan Masa Yang Akan Datang. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 2(3), 15–24.*
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik, 5(1), 85–91.*
- Deasy Irawati, Siti Masitoh, Mochamad Nursalim. (2023). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara Sebagai Landasan Pendidik Di Era Digital. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(2), 2331–2336.*
- Syofiani, S., Zaim, M., Ramadhan, S., & Agustina, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan. *Ta'dib, 21(2), 87.*
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Jutech : Journal Education And Technology, 4(2), 111–123.*
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education, 5, 4.*
- Yuliani H, K., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(1), 259.*
- Zaenal Fais, M., Listyarini, I., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Pengembangan Media Papin Dan Koja (Papan Pintar Dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 3(1), 26.*