



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MELATIH SIKAP JUJUR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI
KELAS III SEKOLAH DASAR**

TESIS

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister (S-2)
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**SRI HANDAYANI
PAI. 1702032016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2020**



AG-00 165
TGL. TERIMA 17-09-2020
PUSKAP 34

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MELATIH SIKAP JUJUR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS
III SEKOLAH DASAR**

TESIS

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister (S-2)
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**SRI HANDAYANI
PAL. 1702032016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATANGAS
2020**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Handayani
NIM : 1702032016
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa tesis yang berjudul: "**Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Melatih Sikap Jujur Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar**" adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Juli 2020
membuat pernyataan,



SRI HANDAYANI
NIM. 1702032016

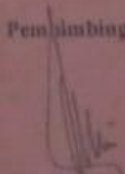
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing tesis atas nama Sri Handayani, NIM: PAI 1702032016, judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MELATIH SIKAP JUJUR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS III SEKOLAH DASAR**, memandang bahwa tesis yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke sidang *manqasabah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

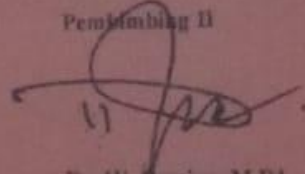
Batusangkar, Juli 2020

Pembimbing I



Dr. Suswati Hendriani, M.Pd., M.Pd.
NIP. 19660914 199203 2 003

Pembimbing II



Dr. Hj. Demina, M.Pd.
NIP. 19690625 20000 2 001

PENGESAHAN TIM PENGGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini, NIP. 1961702032016, judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LAR TANGGA UNTUK MELATIH SIKAP JIJIB SINWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS III SEKOLAH DASAR telah siap dalam Ujian Mula-mula Program Pascasarjana IAIN Batangasongkar yang dilaksanakan tanggal 01 Juli 2020.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperthnya.

NO	Nama/NIP Penguji	Jabatan Jalan Tim	Tanggal Persetujuan	Tanda Tangan
1	Dr. Hj. Purni Nisa M. Edut. Lc., M. Ag. NIP. 19680101 197001 2 004	Ketua Satang		
2	Dr. Nurani Hidayat, M. Pd., M. Pd. NIP. 19660014 197003 2 003	Pembimbing I Penguji III		
3	Dr. Hj. Dharma, M. Pd. NIP. 19630923 20000 2 001	Pembimbing II Penguji IV		
4	Dr. Yenny Maria, M. Pd. NIP. 19750725 199303 1 003	Penguji I		
5	Dr. Dewi Aisyah, M. Ag. NIP. 19740604 200003 2 002	Penguji II		

Batangasongkar, Juli 2020

Meskipun,
Direktur Program Pascasarjana
IAIN Batangasongkar



Dr. Hedy Hedy Iska, M. Ag.
NIP. 19631019 199203 1 004

ABSTRAK

SRI HANDAYANI, NIM 1702032016 judul tesis **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MELATIH SIKAP JUJUR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS III SEKOLAH DASAR”** Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana Institut Agama Islam (IAIN) Batusangkar Tahun 2020.

Penelitian tesis ini bertolak dari permasalahan minimnya media yang bisa digunakan oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran PAI materi shalat fardhu di kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan media pada tahap pendefinisian, tahap desain, dan tahap pengembangan.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model pengembangan 4D. Tahapan penelitian menggunakan model 4D ini adalah *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahapan *develop* saja. Produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi dan praktikalisasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Data yang didapat kemudian dianalisis untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisannya.

Hasil analisa kebutuhan menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan media pada pembelajaran PAI . Hasil validasi dan praktikalisasi menunjukkan bahwa produk termasuk kategori valid dengan rata-rata 85, 4% dari validasi ahli media serta 88,02% dari validasi ahli materi. Sedangkan hasil praktikalitas produk sangat praktis dengan rata-rata 90,78% yang didapatkan dari hasil analisa angket respon siswa.

ABSTRACT

SRI HANDAYANI, NIM 1702032016 title of the thesis **"DEVELOPMENT OF STAIRWORK LEARNING MEDIA FOR INCREASING THE HONEST STUDENT ATTITUDE TO THE STUDENTS OF THE PUBLIC LECTURES (2020).** .

This thesis research starts from the problem of the lack of media that can be used by both teachers and students in learning. This has an impact on the low student interest in learning. Therefore, in this study the researchers developed the snake ladder learning media in the PAI subjects fardhu prayer material in class III SDN 03 Tigo Jangko. This study aims to determine the results of media development at the definition stage, the design stage, and the development stage.

This research is a Research and Development (R&D) research. The development model that researchers use is the 4D development model. The stages of research using this 4D model are Define, Design, Development, and Dissemination. However, this research only reaches the develop stage. Products that have been developed are then subjected to validation and practicalisation tests. The instrument used to collect data was a questionnaire. The data obtained were then analyzed to determine its validity and practicality.

The results of the needs analysis show that students and teachers need media in PAI learning. The results of the validation and practice show that the product is in the valid category with an average of 85, 4% of media expert validation and 88.02% of material expert validation. While the results of the practicality of the product is very practical with an average of 90.78% obtained from the analysis of student questionnaire responses.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
BIODATA PENULIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Fungsi Media Pembelajaran	11
3. Urgensi dan Manfaat Media Pembelajaran	12
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	13
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	14
6. Klasifikasi Medi Pembelajaran	16
7. Prinsip-prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	17
B. Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar....	18
1.Syarat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.....	18

2. Kegunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.....	19
C. Permainan Ular Tangga.....	21
1. Pengertian Permainan Ular Tangga.....	21
2. Sejarah Permainan Ular Tangga.....	22
3. Karakteristik Media Permainan Ular Tangga.....	22
4. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga.....	24
5. Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran PAI.....	26
6. Manfaat Media Ular Tangga dalam Pembelajaran.....	27
D. Sikap Jujur.....	28
1. Pengertian Sikap Jujur.....	28
2. Dalil tentang Sikap Jujur.....	29
3. Ciri-ciri Sikap Jujur.....	30
4. Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Sikap Jujur.....	31
5. Hubungan Kejujuran dengan Ular Tangga.....	34
E. Melatih Sikap Jujur melalui Media Ular Tangga.....	35
F. Penelitian yang Relevan.....	35
G. Defenisi Operasional.....	38
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	40
A. Jenis dan Model Pengembangan.....	40
B. Prosedur Pengembangan.....	41
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Teknik Analisis Data.....	46
F. Subjek Uji Data.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Pengembangan.....	48
1. Tahap <i>Define</i>	48
a. Analisis Muka Belakang.....	48
b. Analisis Silabus Pembelajaran PAI.....	49

2. Tahap <i>Design</i>	50
a. Penyusunan tes acuan kriteria	50
b. Pemilihan format media, pengumpulan referensi dan desain Awal	50
c. Desain media pembelajaran	50
d. Dosen pembimbing	52
3. Tahap <i>develop</i>	52
a. Tahap Validasi	52
b. Tahap praktikalitas	57
B. Pembahasan.....	59
1. Validitas Produk.....	59
2. Praktikalitas Produk	61
C. Kualitas Produk.....	63
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Kategori Validitas media pada mata pelajaran PAI	46
Tabel 2 Kategori Praktikalitas media pada mata pelajaran PAI	47
Tabel 3 Desain Media Pembelajaran	50
Tabel 4 Validasi untuk Lembar Uji Validitas Media oleh Ahli Media.....	53
Tabel 5 Validasi untuk Lembar Uji Validitas Media oleh Ahli Materi	54
Tabel 6 Validasi Media dari Pakar Media.....	54
Tabel 7 Saran-Saran oleh Validator Mengenai Media.....	55
Tabel 8 Validasi Media dari Pakar Materi	56
Tabel 9 Validasi Lembar Praktikalitas Media oleh Siswa	57
Tabel 10 Hasil Respon Siswa.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Lembar Validasi Instrumen penilaian Ahli Materi.....	66
Lampiran 2 Lembar Validasi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	72
Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen Angket Respon Siswa.....	78
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi oleh Ahli Materi	80
Lampiran 5 Lembar Validasi oleh Ahli Materi.....	81
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi oleh Ahli Media.....	87
Lampiran 7 Lembar Validasi oleh Ahli Media	88
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa	92
Lampiran 9 Angket Respon Siswa.....	93
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian dari KESBANGPOL Kabupaten Tanah	
Datar.....	
109	
Lampiran 11 Surat Penelitian dari UPT SD Negeri 03 Tigo Jangko	110
Lampiran 12 Produk Media	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tidak dapat disangkal bahwa pendidikan sangat penting dalam kehidupan, Astuti & Wuyandani (2017) menyatakan pendidikan sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan dan karakter peserta didik. Hal tersebut dijelaskan dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

Bahwa tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam hal ini Pendidikan Agama Islam selanjutnya disingkat PAI merupakan salah satu mata pelajaran yang mampu membentuk karakter peserta didik terutama karakter kejujuran pada peserta didik.

Pendidikan Agama Islam di sekolah merupakan amanat dari Undang-Undang Dasar tahun 1945 agar pemerintah mengupayakan suatu sistem pendidikan nasional yang dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta meningkatkan akhlaq mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Hadisi, 2013). Hamalik (2016) menyatakan pendidikan sejatinya adalah sebuah proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar bisa beradaptasi sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan Agama Islam dan pembelajarannya diorientasikan pada pencapaian kompetensi-kompetensi tertentu, baik berkaitan dengan pengembangan kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, sosial, maupun kreativitas.

Novayani (2018) menyatakan Pendidikan Agama Islam di sekolah tidak hanya diajarkan berdasarkan teorinya saja yang menekankan aspek kognitif atau diajarkan berdasarkan teorinya saja yang menekankan aspek kognitif atau tidak hanya berupa *transfer of knowledge* dan tidak hanya lebih menekankan

pada aspek *knowing* dan *doing*, akan tetapi harus banyak mengarah pada aspek *being*. Mengubah pengetahuan agama Islam yang kognitif menjadi pengetahuan agama Islam yang lebih banyak menekankan aspek afektif (sikap) terutama sikap jujur harus ada dalam diri peserta didik. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan sarana/prasana salah satunya media yang relevan dengan substansi untuk mencapai tujuan tersebut.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 45 menyatakan “setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik” (Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan, 2006).

Hal yang tercantum dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 itu menegaskan bahwa setiap satuan pendidikan wajib menyediakan sarana dan prasarana yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas seperti media pembelajaran. Media dalam proses belajar mengajar sangat strategis yang bertujuan untuk menjadikan pembelajaran secara optimal. Pembelajaran yang optimal adalah salah satu sub bagian untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal juga. Hasil belajar optimal pula yang menjadi salah satu cerminan pendidikan yang berkualitas (Juanda, 2011).

Namun, permasalahan yang terjadi dilapangan berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI SDN 03 Tigo Jangko pada 15 Januari 2019 menunjukkan bahwa hasil dan minat belajar siswa sangat rendah, karena proses pembelajaran berjalan sangat monoton. Tentunya bagi siswa Sekolah Dasar pelajaran seperti ini sangat tidak menarik bagi mereka. Karena di usia itu mereka masih belum bisa belajar tanpa adanya media yang mampu menarik perhatiannya. Hal ini tentunya berefek pada hasil belajar siswa tersebut. Di samping itu, pembelajaran pada saat ini dituntut mampu membentuk karakter pada siswa, namun faktanya di SDN 03 Tigo Jangko karakter siswa kurang dari apa yang diharapkan. Salah satunya kurangnya sikap jujur pada siswa, contohnya pada saat ujian anak-anak masih banyak

yang mencontek, begitu juga pada saat diberikan tugas ataupun pekerjaan rumah, siswa lebih suka menyalin hasil kerja temannya dibandingkan menyelesaikan tugas tersebut sendiri.

Dengan kata lain masih terdapat permasalahan dalam proses kegiatan pelajaran Pendidikan Agama Islam di dalam kelas. Peneliti mensinyalir bahwasanya permasalahan itu timbul akibat beberapa hal diantaranya 1) rendahnya hasil dan minat belajar siswa untuk mempelajari Pendidikan Agama Islam, khususnya minat untuk membaca. Hal ini dikarenakan isi atau materi ajar terkesan ada ketidakseimbangan antara kebutuhan siswa dengan perkembangan zaman dan bahasa yang digunakan masih bersifat baku sehingga sulit untuk dipahami. 2) Kurang bervariasinya strategi atau metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam, sehingga terkesan monoton dan siswa kurang berpengalaman. 3) Rendahnya pemahaman siswa dalam setiap topik pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa hanya diberi materi saja tanpa memperlihatkan fakta-fakta atau pengalaman belajar langsung disetiap topik pembelajaran. 4) Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. 5) Merosotnya karakteristik siswa khususnya dalam pengamalan sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari.

Agar permasalahan-permasalahan tersebut bisa terselesaikan, maka seorang siswa harus berperan aktif dalam proses pembelajaran. Karena dengan siswa berperan aktif, maka akan bisa mencerna dan menghayati sendiri materi yang diberikan oleh guru. Tidak hanya itu untuk mencapai tujuan belajar khususnya Pendidikan Agama Islam siswa tidak hanya menerima materi kemudian melupakan begitu saja. Hal ini mengakibatkan belum tercapainya tujuan belajar yang ditetapkan. Keadaan seperti ini sangat diperlukan pemikiran guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menemukan gagasan atau ide terbaru baik dalam strategi pembelajaran, media pembelajaran, sumber ataupun bahan ajar yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sehingga proses kegiatan belajar mengajar tetap berjalan dengan baik.

Hal ini senada dengan undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa “guru harus memiliki kompetensi pedagogik”, guru harus mampu menguasai proses pembelajaran, artinya guru menguasai strategi pembelajaran dan mampu membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Prameswari (2018) berpendapat bahwa pendidik (guru dan dosen) dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran sendiri. Media yang digunakan dapat dipilih sesuai karakter siswa sehingga mampu memberikan semangat dalam belajar (Ambarwati & Rukmi, 2018).

Media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan belum banyak dijumpai di sekolah. Salah satu upaya menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan untuk siswa SD adalah dengan mengajak siswa bermain sambil belajar. Dalam bermain juga terjadi proses belajar, sehingga dari bermain ini siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan (Purwanto, 2010). Problematika yang terjadi di SDN 03 Tigo Jangko yakni peserta didik merasa jenuh dengan metode yang hanya cenderung ceramah saja dan sarana prasarana yang belum merata di tiap kelas ditambah lagi pelatihan penerapan kurikulum 2013 yang minim dilakukan di kelas.

Salah satu aspek penilaian dalam kurikulum 2013 adalah aspek keterampilan. Dalam penelitian ini siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Lintau Buo masih minim kreativitas dalam pembelajaran PAI. Hal ini disebabkan karena guru lebih aktif di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan media pembelajaran LKS. Hal ini bisa mengurangi kreativitas siswa dalam berekspresi, karena materi PAI lebih kepada menghafal yang mana siswa dituntut untuk memahami materi dengan cara yang bermacam-macam sesuai minat para siswa. Pada saat pembelajaran guru masih menjelaskan materi dengan buku seadanya tanpa menggunakan fasilitas yang tersedia, ada pula guru yang sudah menggunakan slide powerpoint, berdasarkan wawancara dengan salah satu guru PAI, Guru menganggap buku dan slide *powerpoint* merupakan media yang paling mudah dalam

penggunaanya, Guru pun juga merasa bahwa media yang digunakan masih belum dapat meningkatkan motivasi siswa, hal ini dirasakan ketika guru mengajar di kelas, masih dijumpai adanya siswa yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan partisipasi siswa di kelas yang masih rendah.

Guru juga memaparkan bahwa saat ini pihak sekolah memang belum menyediakan maupun mengembangkan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kondisi siswa melainkan lebih kekreativitas guru masing-masing dalam mengemas materi dengan menggunakan media pembelajaran di kelas. Berdasarkan observasi lanjutan yang dilaksanakan di kelas III pada 3 Februari 2019, dalam proses pembelajaran PAI guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang ada. Guru menggunakan *slide powerpoint* dan lebih banyak menggunakan buku sebagai media pembelajaran di kelas. Ketika guru menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya, siswa cenderung diam. Selama proses pembelajaran, ada pula siswa yang mengobrol sendiri. Dari paparan di atas peneliti mengajukan salah satu dari sekian media pembelajaran yaitu media ular tangga dalam menunjang kreativitas siswa. Media ular tangga termasuk media visual karena melibatkan indera penglihatan dalam menggunakan media tersebut dan disebut media grafik karena media ular tangga disajikan dalam bentuk gambar. Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak.

Media pembelajaran permainan seperti ular tangga PAI dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (7) Permainan ini dapat melatih sikap jujur pada siswa karena permainan ini menuntut kejujuran dari pemainnya. Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini

dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerjasama serta melatih anak untuk bertindak sportif. Permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerja sama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak (Zuhdi & Mulyani, 2010).

Media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar sebagai insan visual untuk menyerap informasi dengan bantuan gambar pada setiap pertanyaannya dan mengandalkan kemampuan visualnya untuk memperoleh informasi. Gambar dalam media ini untuk menarik perhatian siswa dan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Seperti halnya media yang lain, maka media ular tangga juga memiliki beberapa kelebihan, antara lain: a) Gambar bidak yang dipindah-pindahkan dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik. b) Pembelajaran dapat di atur sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupaun secara kelompok. Dalam pembelajaran berkelompok siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Dalam penerapannya, media ular tangga dipadukan dengan model pembelajaran tematik. Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik, siswa memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Media pembelajaran ular tangga membutuhkan siswa untuk langsung menerapkan dalam kelas, media pembelajaran ular tangga bisa menggunakan kertas karton atau banner yang sudah didesain untuk pembelajaran yang berisi tentang materi dalam satu BAB materi, dan disusun beberapa kelompok, setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dalam setiap kotak ular tangga itu yang dianggap pemenang.

Dari problematika yang peneliti temukan dalam dunia pendidikan, khususnya di Sekolah Dasar, salah satu masalah yang sebenarnya bukan masalah sepele adalah siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang tidak membuat mereka jenuh. Namun sebaliknya, para siswa menginginkan para guru menggunakan media yang mereka para siswa sebagai insan pembelajaran dan penerima materi dapat menyerap materi pembelajaran khususnya materi PAI yang menyenangkan dan juga dapat menumbuhkan kreativitas dalam memahami materi. Berangkat dari paparan di atas peneliti mengajukan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Melatih Sikap Jujur Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Berbagai permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Banyak siswa di Sekolah Dasar yang belum mampu memahami konsep-konsep Pendidikan Agama Islam;
2. Guru PAI belum mampu memvariasikan media;
3. Guru Pendidikan Agama Islam masih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa mudah merasa bosan;
4. Lingkungan sekolah belum melakukan pengembangan media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, kemudian ditentukan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pelaksanaan belajar mengajar mata pelajaran PAI Kelas III di Sekolah Dasar
2. Kebutuhan pengembangan media pada mata pelajaran PAI kelas III Sekolah Dasar;
3. Media ular tangga untuk melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI kelas III Sekolah Dasar.
4. Media ular tangga untuk melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI kelas III Sekolah Dasar yang praktis.

Berdasarkan batasan masalah maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pelaksanaan belajar mengajar mata pelajaran PAI yang selama ini diterapkan Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kebutuhan pengembangan media pada mata pelajaran PAI kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimana media ular tangga untuk melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI kelas III Sekolah Dasar yang valid?
4. Bagaimana media ular tangga untuk melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI kelas III Sekolah Dasar yang praktis?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum dari penelitian pengembangan media ular tangga ini adalah terwujudnya media ular tangga untuk melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI kelas III Sekolah Dasar. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Mengungkapkan pelaksanaan pembelajaran PAI Kelas III di Sekolah Dasar;
2. Mengungkapkan pengembangan media ular tangga untuk melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar;
3. Mengetahui validitas media ular tangga untuk melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar;
4. Mengetahui praktikalitas media ular tangga untuk melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk beberapa hal:

1. Hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang berarti kepada khazanah ilmu pengetahuan karena penelitian ini menemukan suatu media pembelajaran yang menarik dan kreatif yaitu media ular tangga untuk melatih sikap jujur siswa'

2. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini bermanfaat dalam pelaksanaan proses belajar mengajar mata pelajaran PAI terutama kelas III sekolah dasar;
3. Bagi sekolah dan guru, media ular tangga ini bisa menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran PAI;
4. Bagi siswa, dari hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat lebih termotivasi belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga dan dapat melatih sikap jujur pada diri siswa serta membantu dan memudahkan siswa dalam belajar dan latihan secara mandiri.
5. Bagi kepala sekolah, tersedianya media pembelajaran ular tangga dapat menjadi sumbangan pemikiran untuk dapat mengembangkan teknologi pendidikan dalam rangka inovasi pembelajaran di sekolah.
6. Bagi peneliti, hasil penelitian ini sebagai tempat menimba pengalaman meneliti dan sebagai pemikiran awal untuk melakukan penelitian lanjutan.

F. Spesifikasi Produk

1. Media Pembelajaran Ular Tangga PAI yang sesuai dengan Kompetensi Dasar.
2. Media Pembelajaran Ular Tangga PAI disajikan dalam bentuk permainan ular tangga yang memuat materi PAI dengan penyajian yang lebih menarik, praktis, dan mudah dipahami siswa.
3. Media Pembelajaran Ular Tangga PAI yang dapat digunakan siswa untuk belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
4. Media Pembelajaran Ular Tangga PAI dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau pengantar pesan dari pengirim untuk penerima. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar media adalah hal yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar, 2014).

Media yang paling umum digunakan adalah teks. Teks merupakan karakter yang ditampilkan dalam format apapun baik berupa buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan sebagainya. Media lainnya yang umum digunakan dalam belajar adalah audio. Audio mencakup apa saja yang bisa didengar, suara orang, suara musik, suara berisik dan sebagainya. Jenis-jenis media lainnya adalah *video*. Ini merupakan media yang menampilkan gerakan, termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer dan sebagainya, yang sering kali tidak termasuk media adalah model dan benda sebenarnya. *Perekayasa* bersifat tiga dimensi dan bisa disentuh dan dipegang oleh para peserta didik peserta didik (Smaldino, Lowther, & Russel, 2012).

Di samping sebagai sistem penyampaian pesan atau informasi. sistem penyampaian media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming adalah penyebab turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar. Di samping itu *mediator* dapat pula mencerminkan

pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan mangantarkan pesan-pesan pembelajaran (Azhar, 2014).

Istilah medium sebagai perantara yang mengajar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan dan informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi (Daryanto, 2010).

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu.

- a. Media pendidikan yang memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hadwer* (perangkat keras)
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik sebagai *software* (perangkat lunak)
- c. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar mengajar.
- d. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
- e. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

2. Fungsi media pembelajaran

Menurut Levi dan Lent dalam (Wina Sanjaya: 2010) Mengemukakan bahwa ada 4 fungsi media yaitu :

- a. Fungsi atensi, yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi dan pelajaran
- b. Fungsi afektif, yaitu dapat menggugah emosi dan sikap siswa

- c. Fungsi kognitif, yaitu memperlancar tujuan memahami dan mengingat informasi / pesan yang terkandung dalam gambar
- d. Fungsi compensation, yaitu dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal

Alannasir (2016) menyatakan penggunaan media pembelajaran merupakan faktor pendukung dimana guru dapat berperang aktif sebagai fasilitator dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal senada diungkapkan Hakim (2018) menegaskan bahwa media menjadi faktor yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Melalui media guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dengan adanya media.

Dari penjelasan diatas disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang sigambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan verbalisme/

3. Urgensi dan Manfaat Media pembelajaran

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas adalah suatu upaya dunia komunikasi tersendiri antara guru atau dosen dan siswa/mahasiswa dalam bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian.

Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain karena kecenderungan *verbalisme*, ketidaksiapan siswa/mahasiswa, kurangnya minat dan kegairahan, dan sebagainya.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji

stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.

Azhar (2014) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang (Azhar, 2014).

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media meliputi semua sumber belajar yang dibutuhkan oleh siswa untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai banyak jenisnya, yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru dan diperlukan saat kegiatan belajar berlangsung. Rudi & Breatz (dalam Trianto 2010:201) mengklarifikasi media kedalam tujuh komponen media, yaitu: a) Media audio visual gerak, b) media visual diam, c) media audio semi gerak, d) media visual gerak, e) media visual diam, f) media audio, g) media cetak

Menurut Asyhar (2012: 44) ada empat jenis media pembelajaran, yaitu: a) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik, misalnya: media visual non proyeksi (benda realita, model prototif, dan grafis) dan media proyeksi (power point, paint dan auto cad), b) Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya mengandalkan indera pendengaran siswa misalnya radio, pita kaset suara, dan piringan hitam, c) Media audio visual, yaitu jenis

media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses atau kegiatan, misalnya video kaset dan film bingkai, d) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran, misalnya: TV dan power point.

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Azhar, 2014).

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

- a. Media hasil teknologi cetak
- b. Media hasil teknologi audio-visual
- c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Teknologi berbasis komputer merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer (Azhar, 2014).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa jenis-jenis media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas sangatlah beragam. Guru dapat mempergunakan media tersebut sesuai dengan kebutuhannya.

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar. Karena ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu maka perlu dipilih dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.

Agar dapat menggunakan media pembelajaran untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif dan efisien, guru perlu memilih media yang dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan. Ely dan Anderson dalam (Zainul: 13-14) melihat pemilihan media pembelajaran adalah sebagai bagian dari pengembangan pembelajaran dimana merupakan salah satu komponen yang tidak terlepas dari komponen pembelajaran lain dalam sistem pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media terdapat juga ragam dan caranya sesuai dengan banyaknya model pengembangan pembelajaran yang ada termasuk criteria yang dipakai dalam pemilihan media.

Menurut Bates dalam (Benny: 26-27) ada factor-faktor yang diperlukan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang dinamakan dengan istilah ACTIONS yang merupakan singkatan dari Acces, Cost, Technology, Interactive, Organizational, Change, Novelty, Speed

Sedangkan dalam buku ashar menyatakan kriteria pemilihan media sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif afektif dan psikomotor.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia, waktu, dana atau sumber dana lainnya, untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru atau instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh guru.

- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan, ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang maupun kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang maupun kelompok kecil atau perorangan.
- f. Mutu teknis Pengembangan visual baik gambar atau fotograf harus memenuhi persyaratan tehnis tertentu, misalnya visual pada slite harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang (Azhar, 2014).

Dengan kriteria pemilihan media di atas, penulis menyimpulkan bahwa agar lebih mudah seorang guru menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu tugas-tugas sebagai pengajar, kehadiran media dalam proses pembelajaran jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tetapi sebaliknya harus mempermudah guru dalam menjelaskan pelajaran. Oleh sebab itu media bukan keharusan tetapi sebagai pelengkap jika dipandang perlu untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

6. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (2016) dan 4 klasifikasi media pengajaran yaitu:

- a. Alat yang dapat dilihat misalnya film strip transparansi, micro projector, papan tulis, buletin board, gambar-gambar, ilustrasi, chat, grapik, poster, peta dan globe.

- b. Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat di dengar misalnya: phonography record, transkripsi electric, radio rekaman pada tape recorder.
- c. Alat-alat yang bisa dilihat dan idengar, misalnya film dan televisi, benda- benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan misalnya: model, spicemens, bak pasir, peta electric, koleksi diorama.
- d. Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara, boneka dan sebagainya.

Di samping itu (Sadiman: 83), ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (media by utilization), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu(media by design). Masing-masing jenis media ini mempunyai kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan dari media jadi adalah hemat dalam waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya. Sebaliknya, mempersiapkan media yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan tertentu akan memeras banyak waktu, tenaga maupun biaya karena untuk mendapatkan kehandalan dan keabsahannya diperlukan serangkaian kegiatan validasi prototipnya.

7. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Yusufhadi Misro Misro berpendapat bahwa hal yang pertama dalam penggunaan media sebagai pembelajaran secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajar. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangan. (Mahmun: 2012)

Setelah menentukan pilihan media pembelajaran yang akan digunakan, maka pada akhirnya guru dituntut untuk dapat memanfaatkan

media dalam proses pembelajaran. Media yang baik belum tentu menjamin keberhasilan belajar siswa jika guru tidak dapat menggunakannya dengan baik. Oleh karena itu seorang guru harus menggunakan media dengan baik sesuai dengan prinsip-prinsip penggunaannya. Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu :

- a. Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kelemahan
- b. Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang diperlukan, namun harap diingat, bahwa penggunaan media terlalu banyak dalam suatu kegiatan pembelajaran akan membingungkan siswa. Oleh karena itu gunakan media seperlunya jangan berlebihan
- c. Penggunaan media harus dapat memperlakukan siswa secara aktif. (Iwan: 113)

Dari penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan beberapa media secara bervariasi memang diperlukan. Namun harap diingat, bahwa media terlalu banyak dalam suatu kegiatan pembelajaran akan membingungkan siswa . Oleh karena itu gunakan media seperlunya.

B. Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar

1. Syarat / kriteria Media Pembelajaran dalam Pemanfaatan Proses Belajar Mengajar

Arsyad (2013: 74) Kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik

- a. Sesuai dengan tujuan, Media pelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan .
- b. Praktis, Luwes, dan bertahan, Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaat lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Simpel dan

mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus

- c. Mampu dan terampil menggunakan, Adapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan penggunaan media pembelajaran. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil media pembelajaran yang dipilih.
- d. Mutu teknis, Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bisa asal begitu saja menentukan media pelajaran meskipun sudah memenuhi criteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran tentu memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan.

2. Kegunaan Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - 1) Obyek yang terlalu besar bias digantikan dengan realita, gambaran, film bingkai, film, atau model.
 - 2) Obyek yang kecil di bantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau yang terlalu cepat dapat dibantu dengan *timeleps* atau *high- speed photograpy*.
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bias ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - 5) Obyek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

- 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film dan lain-lain.
- 7) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antar anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 8) Dengan sifat yang unik pada siswa ditambahkan lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, kurikulum ditentukan sama untuk setiap siswa, guru banyak mengalami kesulitan apabila semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu dengan kemampuan dalam:
 - a) Memberikan perangsangan yang sama
 - b) Memprsamakan pengalaman
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama (Sadiman, 2009)

Daryanto (2010) mengemukakan bahwasannya secara umum media mempunyai kegunaan antara lain:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b. Membatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran. Siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Daryanto, 2010).

C. Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani oleh pemainnya. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (Husna, 2009).

Ular tangga merupakan permainan konvensional yang masih sering dimainkan oleh anak-anak, dan sebagian besar anak-anak menyukai permainan ini. Permainan ini dinilai mengasyikkan dan tidak membosankan karena banyak terdapat kejuta-kejutan tidak terduga saat memainkannya. Dengan demikian, penulis memiliki gagasan untuk menggunakan media “Ular Tangga Karakter” atau ular tangga karakter yang merupakan inovasi dari permainan ular tangga yang telah dimodifikasi agar dapat dijadikan sebagai media penanaman karakter jujur pada anak usia pendidikan dasar (Mufliha, Khotimah, Masrurah, & Wiyarsi, 2019).

Permainan ular tangga merupakan permainan yang ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini mudah untuk dibawa karena hanya berupa selembar karton atau papan dan kemudia bidak, dadu dan juga pengocok dadu. Permainan ini juga mudah dimengerti karena peraturan permainannya tidak sulit untuk dipahami oleh pemula. Jadi

permainan ular tangga adalah jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, dibagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.

2. Sejarah Permainan Ular Tangga

Sejarah mengenai permainan ular tangga yang dikutip dari yaitu permainan diciptakan pada abad ke-2 sebelum Masehi dengan nama "*Paramapada Sopanam (Ladder to Salvation)*". Berkaitan dengan hal tersebut maka permainan ular tangga pada awalnya telah dimainkan di India dengan nama Moksha Patamu.

Permainan ular tangga di India juga dikenal dengan nama Leela. Di Andhra Pradesh permainan ular tangga dimainkan dengan nama Vaikuntapali. Permainan ini dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892. Pada tahun 1943 Permainan ini masuk ke Amerika, tokoh yang mengenalkan permainan ini adalah Milton Bradley dan diberi nama "*Snakes and Ladders*" yang berarti ular Tangga.

3. Karakteristik Media Ular Tangga

Ular tangga termasuk media permainan, permainan adalah setiap yang berinteraksi antara satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu. Berkaitan dengan pendapat tersebut, Arief S. Sadiman menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu:

- a. Adanya pemain-pemain.
- b. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
- c. Adanya aturan-aturan main.
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.

Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto sangat berfungsi dalam menyampaikan pesan melalui gambar

yang menyangkut indera sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi. Sehubungan dengan hal tersebut, gambar atau foto termasuk media berbasis visual representasi. Hal itu sesuai dengan pendapat Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, bahwa media berbentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda (Kustandi dan Sutjipto, 2011, p. 87)

Pada permainan ular tangga, medan permainan adalah sebuah papan atau karton bergambar petak-petak. Tiap petak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 pada baris kedua sampai nomor 20, dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri atas. Petak - petak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan, ada pesan atau perbuatan baik dan ada yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan ke petak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau perbuatan buruk dihukum dengan cara turun ke petak yang lebih rendah dengan melewati ular

Karakteristik permainan ular tangga berdasarkan uraian di atas adalah:

- a. Permainan ular tangga dilakukan di atas papan.
- b. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.
- c. Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil.
- d. Di beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular.
- e. Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain.
- f. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul.
- g. Bila bidak pemain berada di dasar tangga maka dapat langsung naik ke ujung tangga. Sebaliknya, bila bidak pemain berada di ekor ular maka harus turun hingga kepala ular.
- h. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir.

Berdasarkan karakteristik permainan ular tangga, dapat disimpulkan bahwa ular tangga termasuk media visual berbentuk permainan. Komponen permainan yaitu adanya dua pemain atau lebih dan adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi yaitu permainan dilakukan di atas papan kemudian pemain saling bergantian menjalankan bidaknya. serta adanya aturan main yaitu permainan menggunakan dadu sesuai jumlah pemain.

4. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki peraturan, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan dalam permainan ular tangga, sebagai mana berikut:

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- c. Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- d. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang. Pada beberapa papan permainan terdapat ular pada petak nomor 99 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.
- e. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- f. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
- g. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.

- h. Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu maka pemain tersebut tidak menjalankan bidaknya terlebih dahulu, kemudian melempar dadu kembali sehingga didapatkan angka terakhir pada dadu, selanjutnya bidak dijalankan. Namun, dalam hal ini M. Husna A, dalam bukunya memaparkan peraturan yang berbeda dari pendapat Rahman, yaitu jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali.

Berdasarkan kedua pendapat mengenai peraturan permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah permainan ular tangga yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- c. Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.
- d. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- e. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang.
- f. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- g. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
- h. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.

- i. Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali.
 - j. Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak.
 - k. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik pada petak puncak tangga tersebut.
 - l. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
 - m. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang mendapatkan bintang terbanyak, dan permainan berakhir jika terdapat pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak nomor 50.
5. Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran PAI

Menurut Pratiwi Citra Anjani, ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Di dalam papan permainan terdapat kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini dapat digunakan dalam mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena siswa hanya menjawab berbagai pertanyaan melalui permainan tersebut (Riva, 2012). Penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulan antara lain:

- a. Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
- b. Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- c. Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- d. Permainan ular tangga dapat merangsang siswa belajar memecahkan masalah.

- e. Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun di luar kelas.
- f. Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif.

Adapun kelemahannya sebagai berikut:

- a. Penggunaan permainan ular tangga memerlukan waktu untuk menjelaskan kepada siswa.
- b. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pelajaran.
- c. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan kericuhan.
- d. Bagi siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengakesulitan dalam bermain.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang dipaparkan di atas, maka ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran PAI adalah media pembelajaran PAI yang dikemas dengan konsep permainan ular tangga. Peraturan permainan ini sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja didalam permainan ular tangga ini terdapat beberapa modifikasi mengenai aturan permainan sehingga lebih menarik. Media pembelajaran permainan ular tangga sangat sesuai diberikan kepada peserta didik tingkat sekolah dasar (Baiquni, 2016).

6. Manfaat media ular tangga dalam pembelajaran

Manfaat permainan ular tangga adalah suatu hal yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan, atau mengembangkan imajinasi anak. Dengan demikian, peserta didik dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah, unsur, proses, hasil, dampak, dan seterusnya (Yusuf & Auliya, 2011). Adapun beberapa manfaat dari permainan ular tangga dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menyingkirkan keseriusan yang menghambat
- b. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
- c. Mengajak orang terlibat penuh
- d. Meningkatkan proses belajar
- e. Membangun kreativitas diri
- f. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
- g. Meraih makna belajar melalui pengalaman
- h. Memfokuskan peserta didik sebagai subjek belajar

Permainan ular tangga menekankan pada kompetisi menang atau kalah. Manfaat dari permainan ini adalah peserta didik akan belajar mengatasi ketegangan, apakah dia menang atau kalah. Dari permainan ini pula, peserta didik akan tahu bagaimana cara memecahkan masalah, belajar bekerjasama, dan sabar menunggu giliran. Permainan ular tangga sangat tepat digunakan dalam suatu pembelajaran nilai-nilai kejujuran. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (nilai ketidakjujuran).

D. Sikap Jujur

1. Pengertian Sikap Jujur

Sikap jujur adalah sifat yang melekat dalam diri seseorang dan merupakan hal penting untuk dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Tabrani Rusyan, arti jujur dalam bahasa Arab merupakan terjemahan dari kata *shidiq* yang artinya benar, dapat dipercaya. Dengan kata lain, jujur adalah perkataan dan perbuatan sesuai dengan kebenaran. Jujur merupakan induk dari sifat-sifat terpuji (mahmudah). Jujur juga disebut dengan benar, memberikan sesuatu yang benar atau sesuai dengan kenyataan (Rusyan, 2006).

Kejujuran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata "jujur" yang mendapat imbuhan ke-an, yang artinya "lurus hati, tidak berbohong, tidak curang, tulus atau ikhlas". Dapat disimpulkan bahwa kejujuran adalah suatu pernyataan atau tindakan yang sesuai dengan

faktanya sehingga dapat dipercaya dan memberikan pengaruh bagi kesuksesan seseorang. Kejujuran itu ada pada ucapan, juga ada pada perbuatan, sebagaimana seorang yang melakukan suatu perbuatan, tentu sesuai dengan yang ada pada batinnya.

Pendidikan jujur adalah pendidikan kepada anak agar anak bisa bertindak jujur, baik terhadap Tuhan, dirinya sendiri, maupun kepada orang lain. Ia bisa jujur, baik bisa diawasi setiap orang maupun tidak sedang diawasi. Kejujuran dalam kamus bahasa Indonesia adalah perbuatan yang lurus hati, tulus dan ikhlas. Sehingga kejujuran diartikan sebagai sifat atau keadaan jujur, ketulusan hati atau kelurusan hati. Dalam arti lain kejujuran adalah nilai kebaikan sebagai sifat positif yang akan diterima semua orang dimanapun dan kapanpun berada.

Menurut Albert (2011) kejujuran adalah mengakui, berkata atau memberikan sebuah informasi sesuai kenyataan dan kebenaran, kejujuran tidaklah selalu tepat arti harfiahnya, dalam arti memiliki batasan yang lebih bersifat kondisional dalam aplikasinya sepanjang tidak keluar dari tujuan dan makna dasar.

2. Dalil Tentang Sikap Jujur

Jujur adalah salah satu pilar Aqidah Islam. Kejujuran adalah perhiasan orang berbudi mulia dan orang yang berilmu. Oleh sebab itu, Rasulullah Saw sangat menganjurkan umatnya untuk memilikisifat sifat jujur. Hal ini sesuai dengan firman Allah

﴿ إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا ﴾

Artinya:

Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya, dan (menyuruh kamu) apabila menetapkan hukum di antara manusia supaya kamu menetapkan dengan adil. Sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang sebaik-baiknya kepadamu. Sesungguhnya Allah adalah Maha mendengar lagi Maha melihat (QS. An-Nisa: 58)

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَخُونُوا اللَّهَ وَالرَّسُولَ وَتَخُونُوا أَمْنَتِكُمْ وَأَنْتُمْ
تَعْلَمُونَ

Artinya:

Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu mengkhianati Allah dan Rasul (Muhammad) dan (juga) janganlah kamu mengkhianati amanat-amanat yang dipercayakan kepadamu, sedang kamu mengetahui (QS. Al-Anfal: 27)

Dari dua ayat tersebut didapat pemahaman bahwa, sikap manusia selain dapat berlaku tidak jujur terhadap dirinya dan orang lain, berlaku tidak jujur juga kepada Allah dan Rasul-Nya. Maksud dari ketidakjujuran kepada Allah dan Rasul-Nya adalah tidak memenuhi perintah yang datang atas dirinya. Dengan demikian, jelas bahwa kejujuran dalam memelihara amanah merupakan salah satu perintah Allah dan dipandang dalam salah satu kebajikan bagi orang yang beriman.

3. Ciri-ciri Sikap Jujur

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa sikap merupakan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan obyek yang dihadapi. Dengan demikian *attitude* (sikap) itu senantiasa terarahkan terhadap suatu obyek. Tidak ada sikap tanpa obyek. Ciri-ciri sikap menurut para ahli, Allport (2011) Pertama, sikap adalah kecenderungan bertindak, berpersepsi, berpikir, dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi atau nilai. Sikap bukan perilaku, tetapi merupakan kecenderungan untuk berperilaku dengan cara-cara tertentu terhadap objek sikap. Kedua, sikap mempunyai daya pendorong atau motivasi. Sikap bukan sekadar masa lalu, tetapi juga menentukan apakah orang harus pro atau kontra terhadap sesuatu; menyampingkan apa yang tidak diinginkan, apa yang harus dihindari (Sherif dan Sherif, 2011). Ketiga, sikap relatif lebih menetap. Keempat, sikap mengandung aspek evaluatif: artinya mengandung nilai

menyenangkan atau tidak menyenangkan (Bem, 2011). Kelima, sikap timbul dari pengalaman; tidak dibawa sejak lahir, tetapi merupakan hasil belajar. Oleh karena itu, sikap dapat diperteguh atau diubah.

4. Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Sikap Jujur

Menurut Cruthfield (2010) ada enam faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap adalah:

a. Faktor pribadi

Apa yang telah dan sedang kita alami akan ikut membentuk dan mempengaruhi penghayatan kita terhadap stimulus sosial.

b. Pengaruh orang lain yang dianggap penting

Orang lain di sekitar kita merupakan salah satu diantara komponen sosial yang ikut mempengaruhi sikap kita. Seseorang yang dianggap penting, seseorang yang kita harapkan persetujuannya bagi setiap gerak, tingkah dan pendapat kita, seseorang yang tidak ingin kita kecewakan atau seseorang yang berarti khusus bagi kita akan mempengaruhi pembentukan sikap kita terhadap sesuatu.

c. Faktor kebudayaan

Kebudayaan dimana mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap manusia. Lingkungan budaya merupakan lingkungan yang berkenaan dengan segala hasil kreasi manusia, baik hasil yang konkrit ataupun abstrak, berupa benda, ilmu pengetahuan, teknologi ataupun aturan-aturan, lembaga-lembaga serta adat kebiasaan dan lain-lain.

d. Faktor Media massa

Sebagai sarana komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah dan lain-lain mempunyai pengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif bagi terbentuknya sikap terhadap hal tersebut.

e. Faktor pendidikan dan agama

Lembaga pendidikan serta lembaga agama sebagai suatu sistem mempunyai pengaruh dalam pembentukan sikap dikarenakan keduanya meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam arti individu. Manusia selain makhluk individual dan sosial, ia juga makhluk berketuhanan. Manusia adalah makhluk yang yang mempercayai adanya sesuatu yang ghaib.

f. Pengaruh faktor emosional

Tidak semua bentuk sikap dipengaruhi oleh situasi lingkungan dan pengalaman pribadi seseorang, kadang-kadang sesuatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari oleh emosi yang berfungsi yang berfungsi sebagai penyaluran frustasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sikap pada dasarnya meliputi rasa suka dan tidak suka-penilaian serta reaksi menyenangkan atau tidak lain menyenangkan terhadap objek, orang, situasi, dan mungkin aspek-aspek lain dunia, termasuk ide abstrak dan kebijaksanaan sosial. Dari penjelasan tersebut bila dihubungkan dengan sikap jujur siswa, maka faktor-faktor mempengaruhi sikap jujur siswa adalah: Menurut Dwi Puspita, diakses hari Minggu pada tanggal 17 Juni 2012 membedakan lingkungan pendidikan menjadi 3, yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat, sebagai berikut:

1. Keluarga

Keluarga adalah sebagai lingkungan pendidikan yang pertama dan paling utama, dimana anak untuk pertama kalinya mendapatkan pelajaran-pelajaran ataupun contoh dari perilaku orang tuanya terhadap dirinya sendiri. Keluarga merupakan pihak yang paling terdepan yang memberikan banyak perlakuan kepada anak, selain itu sebagian besar waktu lazimnya dihabiskan dilingkungan keluarga.

Lingkungan keluarga bisa memberikan pengaruh yang sangat dominan dan sifatnya langsung terhadap pembentukan perilaku, sikap,

kebiasaan, penanaman nilai, dan perilaku-perilaku sejenisnya. Untuk itu sebagai pendidikan karakter pertama orang tua diharapkan sebagai pemberi panutan yang terbaik atau suri tauladan yang baik. Misalnya mengajak anak berbelanja kepasar sesuai dengan kebutuhan dan melatih anak untuk merinci apa yang dibeli dan berapa saldo yang dimilikinya untuk disimpan sebagai uang cadangan keluarga. Disini diilustrasikan anak untuk dilatih mengatur keuangan secara jujur, demi kepentingan bersama.

2. Sekolah

Sekolah telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak berada disekolah, di mana lembaga sekolah memiliki berbagai unsur berupa unsur guru, unsur siswa, dan orang-orang berada dalam lingkungan tersebut.

Keterbatasan keluarga dalam menyediakan fasilitas untuk belajar dan pengetahuan orang tua akan ilmu-ilmu yang harus dipelajari anak adalah suatu faktor yang mempengaruhi pentingnya peran sekolah bagi anak. Penegakkan disiplin, pemberian contoh sikap oleh guru terhadap siswa, pola pergaulan sesama siswa, merupakan faktor yang sangat mempengaruhi perubahan karakter anak. Untuk itu, guru sebagai orang yang paling berpengaruh pada proses pembentukan karakter anak, juga harus memberikan panutan dan menciptakan suasana yang baik berupa pendidikan tanggung jawab untuk perkembangan karakter anak.

3. Lingkungan

Masyarakat meliputi lingkungan dimana dia tinggal, dan dimana dia sering berinteraksi dengan masyarakat baik lewat media masa maupun media elektronik. Lingkungan masyarakat yang baik biasanya akan memunculkan sikap yang bagi anak, begitupula sebaliknya, sikap anak biasanya cenderung sama dengan teman-teman bermainnya. Untuk itu orang tua sebagai pionir yang bisa mengontrol perkembangan karakter anak sebaiknya memilih lingkungan yang baik.

Bertolak dari pendapat Dwi Puspita tentang lingkungan pendidikan, maka peneliti berkesimpulan bahwa yang menjadi indikator faktor-faktor mempengaruhi sikap jujur siswa pada penelitian ini adalah (1) Pendidikan dalam lingkungan keluarga, (2) Pendidikan dalam lingkungan sekolah, dan (3) Pendidikan dalam lingkungan masyarakat

5. Hubungan Kejujuran dengan permainan ular tangga

Hampir setiap jenis permainan yang dilakukan bersama teman memiliki peluang untuk melakukan kecurangan. Permainan yang harus dilakukan dua orang atau lebih dan mereka harus bersaing atau bertanding, maka memiliki kecenderungan munculnya kecurangan. Oleh karena itu sangat perlu dikendalikan. Usahakan dalam permainan anak, ada pengawasan yang dapat meminimalisir kecenderungan melakukan kecurangan. Berbagai cara harus dilakukan baik oleh teman sepermainannya maupun orang lain, terutama guru di sekolah dalam menggunakan media pembelajaran yang memakai permainan.

Bekal yang perlu diberikan adalah konsep bahwa kejujuran itu mulia dan penting dalam kehidupan sehari-hari. Kejujuran ini merupakan hal yang mulia baik dipandang oleh orang lain maupun dihadapan Allah SWT. Ini harus dilakukan secara terus menerus, salah satunya saat anak tengah bermain. Berilah pengertian bahwa anak-anak yang jujur dalam bermainpun termasuk anak yang mulia. Oleh karena itu hindari kecurangan saat bermain jika ingin menjadi mulia.

Dengan memahami konsep kejujuran itu mulia maka anak-anak akan mendapatkan bekal yang cukup untuk memulai membangun karakter jujur dalam jiwanya.

Penanaman karakter pada anak ini dapat dilakukan oleh lembaga keluarga, masyarakat dan sekolah, tetapi dalam kenyataannya karakter anak lebih banyak dibangun oleh tayanganmedia TV dan internet yang hanya menonjolkan sisi bisnis (Warsono, 2011)

Ular tangga merupakan permainan konvensional yang masih sering dimainkan oleh anak-anak, dan sebagian besar anak-anak menyukai permainan ini. Permainan ini dinilai mengasyikkan dan tidak membosankan karena banyak terdapat kejutan-kejutan tidak terduga saat memainkannya.

E. Melatih Sikap Jujur melalui Media Ular Tangga

Mufliha et al. (2019) menyatakan ular tangga merupakan permainan konvensional yang masih sering dimainkan oleh anak-anak, dan sebagian besar anak-anak menyukai permainan ini. Permainan ini dinilai mengasyikkan dan tidak membosankan karena banyak terdapat kejuta-kejutan tidak terduga saat memainkannya.

Sikap jujur merupakan salah satu hal penting yang digunakan dalam membina hubungan dengan diri sendiri dan orang lain. Kejujuran merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia, tetapi dalam pelaksanaannya nilai kejujuran merupakan suatu yang sulit dilakukan, seseorang selalu mudah tergoda untuk melakukan kebohongan dan kecurangan disebabkan ingin mendapatkan sesuatu lewat jalan pintas. Kejujuran merupakan sebuah sifat, sikap atau kebiasaan, sehingga kejujuran tidak bisa dibentuk secara instant, tapi harus melalui proses pembiasaan diri dalam waktu yang lama (Hendarwati, Wahono, & Setiawan, 2019).

Dengan demikian, peneliti memiliki gagasan untuk menggunakan media “Ular Tangga untuk Melatih Sikap Jujur” yang merupakan inovasi dari permainan ular tangga yang telah dimodifikasi agar dapat dijadikan sebagai media penanaman sikap jujur pada anak usia pendidikan dasar seperti siswa sekolah dasar.

F. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian yang memiliki relevansi dengan apa yang akan dibahas dalam tulisan ini:

1. Yuni, Zulhanan, & Sodikin (2019) judul penelitian “Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami untuk Pembelajaran IPA” Hasil penelitian ini adalah; 1) pengembangan permainan ular tangga islami

dalam pembelajaran IPA sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi para ahli, yaitu ahli materi 93,5%, ahli media 80,5%, dan ahli agama 100%; 2) pada respon peserta didik yang dilakukan di tiga sekolah mendapatkan persentase kelayakan rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini lebih focus kepada pembelajaran IPA yang bernuansa islami, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI kelas III Sekolah Dasar.

2. Putri & Ramli (2016) judul penelitian “Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP” Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan simulasi ular tangga untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa SMP telah memenuhi syarat tampilan media dan layak digunakan untuk layanan bimbingan tanggung jawab belajar. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yang akan dilakukan adalah, pada penelitian ini, permainan ular tangga dikembangkan untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa SMP, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan, permainan ular tangga dikembangkan dalam mata pelajaran PAI di Sekolah Dasar dan untuk meningkatkan sikap jujur pada siswa.
3. Chabib, Djatminka, & Kuswandi (2017) dengan judul penelitian “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Tematik SD” hasil pengamatan di lapangan yang menunjukkan bahwa ketika dikelas masih banyak siswa yang asyik bermain dan cenderung pasif, padahal guru sedang memberikan penjelasan. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang sudah akrab dengan anak SD. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kajian yang mendalam tentang bagaimana cara memanfaatkan permainan ini dalam pembelajaran sehingga dapat mengatasi masalah tentang menurunnya motivasi dan keaktifan siswa di kelas. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yang

akan dilakukan adalah pada penelitian ini lebih kepada efektivitas pengembangan permainan ular tangga, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan, permainan ular tangga dikembangkan dalam mata pelajaran PAI di Sekolah Dasar dan untuk meningkatkan sikap jujur pada siswa.

4. Afandi (2015) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil belajar IPS di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, seperti mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media pembelajaran permainan ular tangga. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar. Pengembangan penelitian mengadopsi model 4D dari model Thiagarajan, dkk .yaitu define, design, develop, dan dissaminate. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yang akan dilakukan adalah, pada penelitian ini, permainan ular tangga dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan, permainan ular tangga dikembangkan dalam mata pelajaran PAI di Sekolah Dasar dan untuk meningkatkan sikap jujur pada siswa.
5. Hendarwati, Wahono, & Setiawan (2019) dengan judul penelitian “Implementasi Nilai Kejujuran pada Anak Usia Dini melalui Media Ular Tangga”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan

kejujuran anak melalui media ular tangga. Hasil penelitian diketahui bahwa dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, anak mampu merawat dan menjaga benda milik bersama, Anak terbiasa berkata jujur, mau mengakui kesalahan, dan mau minta maaf bila salah, dan memaafkan teman yang berbuat salah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi nilai kejujuran melalui media ular tangga sudah sesuai dengan teori dan praktik di lapangan. Perbedaan penelitian ini, dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian ini lebih fokus kepada implementasi media ular tangga dan penanaman nilai kejujuran kepada anak usia dini, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan yang dikembangkan adalah media ular tangga untuk meningkatkan sikap jujur pada siswa sekolah dasar.

Persamaan penelitian yang telah dilakukan 5 orang di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya belum ada yang mengembangkan media ular tangga pada mata pelajaran PAI untuk meningkatkan sikap jujur siswa Sekolah Dasar (SD) dan berbasis Kurikulum 2013. Media ini dikembangkan agar tercipta siswa yang dapat belajar secara kreatif dan mengutamakan kejujuran sejak usia sekolah dasar.

G. Defenisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian, maka ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. **Pengembangan Media Ular Tangga** adalah kegiatan yang menghasilkan rancangan atau produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah aktual. Dalam hal ini kegiatan pengembangan ditekankan pada pengembangan media ular tangga untuk melatih sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI kelas III Sekolah Dasar di Kecamatan Lintau Buo;
2. **Media Pembelajaran** merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk membantunya dalam proses pembelajaran;

3. **Permainan Ular Tangga** Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak;
4. **Pendidikan Agama Islam** adalah usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak agar kelak selesai pendidikannya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam, serta menjadikannya sebagai jalan kehidupan, baik pribadi maupun masyarakat. Pendidikan Agama islam (PAI) yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan salah mata pelajaran yang wajib diajarkan pada sekolah umum, penanaman ini sangat penting karena didalamnya mengandung sejumlah materi yang menyangkut berbagai bidang keislaman baik tauhid, fiqih dan akhlak.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis dan Model Pengembangan

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian maka penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Borg and Gall (1998) dalam Sugiyono (2017) menyatakan bahwa “*What is research and development? is a process used to develop and validate educational products*”. “Apakah penelitian dan pengembangan itu? Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk”. Selanjutnya dinyatakan “*By*”*product*”, *we mean not only such things as text books, instructional films and computer software, but also method, such as a method of teaching, and program, such as a drug education program or a staff development program*”. “Yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) computer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf”.

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk yang telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada) (Sugiyono, 2017).

Dalam penelitian ini, model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Four D model*). Dalam penelitian ini dikembangkan produk berupa media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru dan siswa

dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD). Adapun langkah dalam penelitian 4D adalah sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefenisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefenisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Pada penelitian ini penulis mendefenisikan kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran ini, baik untuk guru maupun peserta didik. Selain itu peneliti juga melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik

2. *Design* (Perancangan)

Dalam tahap perancangan, peneliti akan membuat rancangan media pembelajaran yang akan dibuat berupa media. Pada tahap ini peneliti juga akan merancang instrumen yang akan digunakan dalam penelitian yang terdiri dari instrument validitas dan praktikalitas produk serta instrumen untuk mengevaluasi peningkatan sikap jujur pada siswa.

3. *Develop* (Pengembangan)

Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Setelah produk melalui tahap design awal maka langkah selanjutnya adalah:

- a. Validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli
- b. Revisi design awal
- c. Mengembangkan design yang sudah ada dan merancang design yang baru

4. *Desseminate* (Penyebaran)

Pada tahap ini peneliti akan menyebarkan produk media yang peneliti hasilkan. Pada penelitian ini hanya dilakukan *disseminate* terbatas yaitu dengan menyebar luaskan dan mempromosikan produk akhir media untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi

Melakukan Sholat Fardhu kelas III Sekolah Dasar di Kecamatan Lintau Buo.

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan rancangan 4D, maka prosedur penelitian yang dilaksanakan tiga tahap pelaksanaan, yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian ini yaitu menetapkan dan mendefinisikan bentuk media pembelajaran yang dibuat. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Tahap ini dijabarkan sebagai berikut:

a. Analisis Muka Belakang

1) Melakukan wawancara dengan guru

Wawancara yang dilakukan dengan guru bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran. Mempelajari kesulitan-kesulitan belajar yang dihadapi oleh peserta didik serta untuk mengetahui media apa saja yang telah digunakan oleh guru dalam pembelajaran

2) Menganalisis karakteristik peserta didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui gaya belajar peserta didik. Selain itu peneliti juga menganalisa tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini digunakan dalam merancang produk nantinya, agar produk yang dihasilkan bisa sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Karena itu peneliti melakukan wawancara dengan salah seorang peserta didik, serta observasi kegiatan belajar peserta didik di kelas

b. Analisis Tugas

1) Analisis silabus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Analisis silabus dan RPP ini bertujuan untuk mengetahui dan menyesuaikan materi dan kegiatan pembelajaran yang digunakan pada materi Melakukan Shalat Fardhu, hal ini bertujuan untuk ketersesuaian materi dengan produk yang akan digunakan.

- 2) Meriview dan menganalisis media pembelajaran PAI yang dipakai oleh guru dalam mengajarkan materi Melakukan Shalat Fardhu tujuannya adalah untuk menambah referensi penulis dalam pengembangan media ular tangga.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan rancangan dan bahan untuk media yang akan dikembangkan, adapun rincian kegiatan pada tahapan ini diantaranya adalah:

a. Penyusunan Tes Acuan kriteria

Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan (instrumen validasi), serta menyusun instrumen untuk menilai keterampilan proses siswa (instrumen tes)

b. Pemilihan format media, pengumpulan referensi dan desain awal

Pemilihan format media dilakukan agar media yang akan dikembangkan sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selanjutnya mengumpulkan berbagai referensi yang berkaitan dengan materi Melakukan Shalat Fardhu. Berbagai referensi digunakan agar tidak ada kesalahan konsep dalam media hasil pengembangan. Setelah itu, mendesain awal bentuk media yang akan dikembangkan.

c. Desain media pembelajaran

Pembuatan desain media pembelajaran dilakukan setelah mendesain awal bentuk media yang akan dikembangkan. Peneliti mendesain media pembelajaran semenarik mungkin supaya siswa termotivasi untuk belajar.

d. Dosen pembimbing

Pada tahap ini adalah mengkonsultasikan hasil rancangan awal media yang telah dikembangkan peneliti kepada dosen pembimbing. Selanjutnya merevisi produk yang telah dikembangkan sesuai dengan saran yang diberikan pembimbing.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap implementasi dari dari perencanaan produk yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan produk akhir media. Adapun langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Penilaian dosen ahli dan guru PAI

Penilaian adalah tahap yang penting dalam mengembangkan media, sebab melalui tahap ini media yang telah dikembangkan diuji kelayakannya oleh dosen ahli dan guru PAI. Masukan, saran, dan perbaikan dari validasi selanjutnya digunakan untuk memperbaiki media sebelum diujicobakan

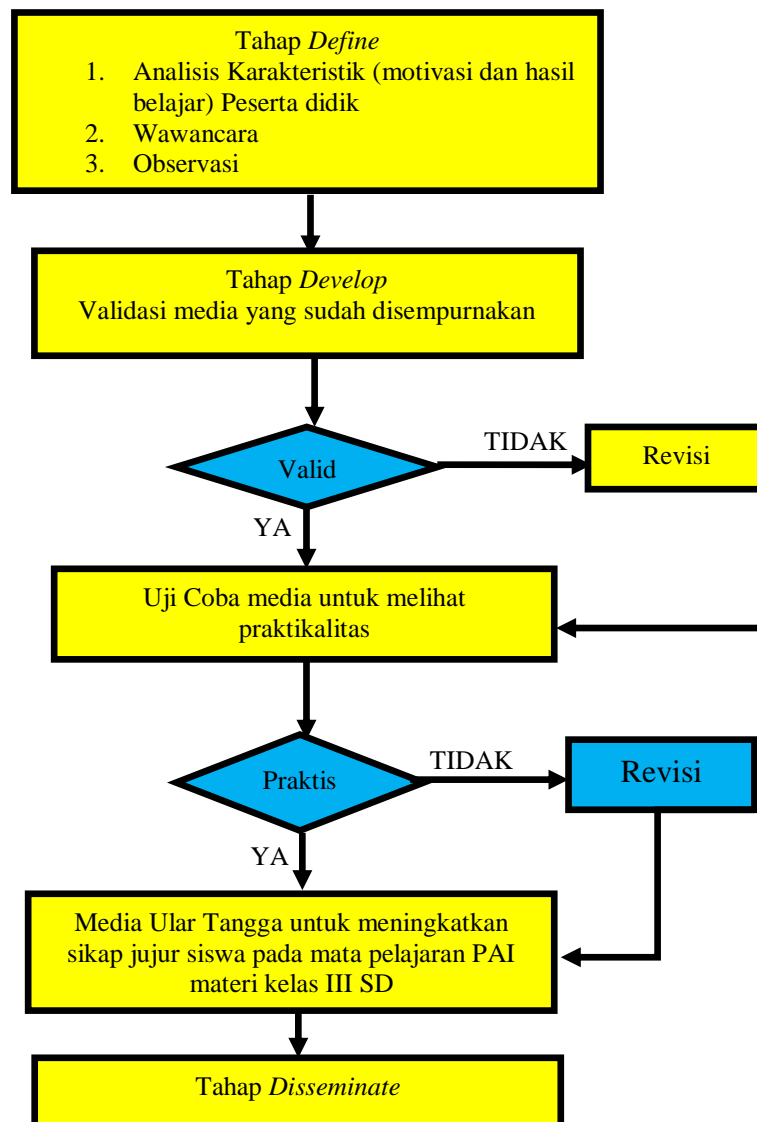
b. Uji coba lapangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba lapangan menggunakan media yang telah direvisi. Adapun tujuan dari uji coba lapangan adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan proses siswa setelah menggunakan media hasil pengembangan.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah uji coba lapangan dan media telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap *disseminate* tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan media ular tangga untuk meningkatkan sikap jujur siswa. Pada penelitian ini hanya dilakukan *disseminate* terbatas yaitu dengan menyebar luaskan dan mempromosikan produk akhir media ular tangga untuk meningkatkan sikap jujur siswa pada mata pelajaran PAI kelas III Sekolah Dasar di Kecamatan Lintau Buo.

Untuk lebih mudah memahami prosedur pengembangannya dapat digambarkan sebagai berikut :



C. Instrumen Pengumpulan Data

Gambar. 1 Prosedur Pengembangan

1. Validitas

Instrumen yang digunakan untuk validitas ini adalah kuesioner (angket). Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang validitas kelayakan media pada materi Melakukan Shalat Fardhu yang dapat dilihat dari validasi oleh ahli materi PAI, dan penilaian guru serta peserta didik. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup yang berupa ceklist. Sebelum

membuat instrumen pengumpulan data berupa kuesioner, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi butir pernyataan.

2. Praktikalitas

Instrumen yang digunakan untuk praktikalitas adalah:

a. Kuesioner (angket)

Angket yang digunakan adalah angket respon yang diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh data tentang kepraktisan dari produk. Angket ini merupakan jenis angket tertutup yang berupa ceklist. Angket ini juga dilengkapi dengan kisi-kisi butir pernyataan.

b. Lembar Pedoman wawancara

Kepraktisan produk juga dilihat dari hasil wawancara dengan guru dan peserta didik. Lembar pedoman wawancara digunakan untuk mengarahkan pertanyaan yang akan peneliti berikan kepada guru dan peserta didik. Hal ini agar pertanyaan yang akan diberikan sesuai dengan data yang peneliti butuhkan untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk menentukan validitas media melalui validasi dan diskusi dengan validator. Teknik untuk pengumpulan data untuk mengetahui praktikalitas media adalah wawancara dengan guru dan peserta didik dan memberikan angket respon kepada peserta didik.

E. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan teknik pengumpulan data, terdapat dua instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data. Dengan demikian, di dalam teknik analisis data juga ada dua instrumen yang harus dianalisis.

1. Analisis Validasi

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel, selanjutnya masing-masing lembar validasi dicari persentase dengan teknik yang dikemukakan Riduwan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh dapat diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel.1 Kategori Validitas media pada mata pelajaran PAI

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak valid	0-20
Kurang Valid	21-40
Cukup Valid	41-60
Valid	61-80
Sangat Valid	81-100

Sumber: (Riduwan, 2012)

2. Analisis Praktikalitas

Analisis praktikalitas yang dilakukan adalah praktis dari segi keterbacaan saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki. Pada analisis praktikalitas terbagi atas tiga yaitu:

a. Angket

Angket diberikan kepada peserta didik setelah mencobakan media pada mata pelajaran PAI secara berkelompok/individu. Data angket diperoleh dengan cara menghitung skor peserta didik yang menjawab masing-masing item sebagaimana terdapat pada angket. Data tersebut dianalisis dengan teknik yang dinyatakan Riduwan, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Langkah berikutnya adalah menentukan tingkat kepraktikalitasan media pada mata pelajaran PAI dengan kriteria yang ada pada tabel berikut ini:

Tabel. 2 Kategori Praktikalitas media pada mata pelajaran PAI

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak Praktis	0-20
Kurang Praktis	21-40
Cukup Praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

Sumber: (Riduwan, 2012)

b. Lembar Validasi

Lembar validasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan dari media yang dirancang. Lembaran ini akan diisi oleh dosen yang pakar di Bidang PAI serta guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data hasil validasi terhadap media pada mata pelajaran PAI diolah dengan analisis deskriptif yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka.

c. Hasil Wawancara

Hasil wawancara dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Memeriksa data yang diperoleh dari hasil wawancara apakah sudah sesuai dengan rumusan masalah
- 2) Mengklasifikasikan data penelitian apakah sudah sesuai dengan batasan masalah
- 3) Mengambil kesimpulan akhir terhadap interpretasi dan analisis data.

F. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah seorang guru PAI di SDN 03 Tigo Jangko serta siswa kelas III Sekolah Dasar. Alasan peneliti memilih Sekolah Dasar sebagai tempat penelitian adalah karena belum pernah ada penelitian pengembangan media di Sekolah Dasar Khususnya di Kecamatan Lintau Buo.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian dilakukan melalui beberapa langkah-langkah kegiatan. Tahap pendefinisian ini dimulai dengan analisis muka belakang yaitu dengan cara melakukan wawancara dengan guru bidang studi, menganalisis karakteristik peserta didik. Tahap selanjutnya adalah analisis tugas yaitu dengan melakukan analisis silabus mata pelajaran PAI, meriview dan menganalisis buku panduan PAI, meninjau literatur tentang media pembelajaran. Berikut diuraikan hasil analisis pada tahap pendefinisian (*define*):

a. Analisis Muka Belakang

Tahap analisis muka belakang ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi dilapangan. Tahapan ini bisa disebut sebagai tahap analisis kebutuhan (*need assessment*)

1) Melakukan Wawancara dengan Guru PAI

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa di sekolah tersebut guru menggunakan papan tulis sebagai media untuk menunjang pembelajaran. Proses pembelajaran masih terpusat kepada guru dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga siswa kurang memiliki minat belajar yang tinggi menyebabkan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru tidak berjalan dengan baik dan efektif.

Untuk memperbaiki kondisi tersebut perlu adanya pembaharuan dan perbaikan dalam proses pembelajaran PAI. Salah satu solusi yang dapat dilakukan agar siswa tertarik untuk belajar PAI adalah dengan menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran

2) Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan cara menganalisis tahap perkembangan siswa SD sesuai dengan teori perkembangan oleh Piaget. Menurut teori perkembangan Piaget siswa SD berada pada masa perkembangan operasional kongkrit. Pada masa ini penalaran anak masih terbatas karena kendati anak dapat menalar secara logis, mereka hanya dapat melakukannya jika penalaran tersebut dikaitkan dengan contoh-contoh konkret spesifik. Pada tahap ini anak belum bisa dituntut untuk melakukan analisa maupun hipotesis. Anak pada usia ini masih menyukai tipe belajar sambil bermain. Ketika anak-anak memasuki tahap operasional konkret menurut piaget anak-anak sampai pada tahap bermain yang kompleks yaitu permainan dengan aturan-aturan(LN, 2000, p. 178).

Berdasarkan analisis yang dilakukan maka karakteristik siswa di Sekolah Dasar di Kecamatan Lintau Buo meliputi cara belajar sambil bermain yang masih dibutuhkan oleh siswa serta siswa pada tahapan ini menyukai permainan yang memiliki aturan-aturan. Media permainan ular tangga ini sesuai juga dengan karakteristik siswa Kelas III Sekolah Dasar yang sebagian besarnya memiliki hobi bermain.

b. Analisis Silabus Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil analisis silabus kelas III diperoleh hasil bahwa silabus yang digunakan berdasarkan kurikulum 2013. Materi yang akan dikembangkan menjadi media adalah materi Melakukan Shalat Fardhu.

Berdasarkan analisis silabus tersebut, materi yang seharusnya menuntut kemampuan siswa untuk memahami secara mendalam dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media permainan ular tangga yang sesuai dengan silabus yang ada.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Analisis *Design* dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan pemilihan media, adapun rincian kegiatan pada tahapan ini diantaranya adalah:

e. Penyusunan Tes Acuan kriteria


Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan (instrumen validasi), serta menyusun instrumen untuk menilai keterampilan proses siswa (instrumen tes)


f. Pemilihan format media, pengumpulan referensi dan desain awal

Pemilihan format media dilakukan agar media yang akan dikembangkan sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selanjutnya mengumpulkan berbagai referensi yang berkaitan dengan materi Melakukan Shalat Fardhu. Berbagai referensi digunakan agar tidak ada kesalahan konsep dalam media hasil pengembangan. Setelah itu, mendesain awal bentuk media yang akan dikembangkan.

g. Desain media pembelajaran

Pembuatan desain media pembelajaran dilakukan setelah mendesain awal bentuk media yang akan dikembangkan. Peneliti mendesain media pembelajaran semenarik mungkin supaya siswa termotivasi untuk belajar. Adapun desain media yang peneliti rancang seperti yang tergambar di tabel 3 di bawah ini

No	Visual	Nama	Keterangan
1		Media Ular Tangga	Bentuk keseluruhan media Ular Tangga

2		Petak Start	Tempat bidak pertama memulai. Siswa pertama kali meletakkan bidaknya di petak start ini
3		Gambar Tangga	Apabila siswa berhenti di petak yang bergambar tangga, maka siswa berkesempatan untuk naik ke petak yang di atas
4		Gambar Ular	Apabila siswa berhenti di petak bergambar ular, maka siswa harus turun ke petak yang ditunjukkan oleh badan ular, dan harus menjawab pertanyaan dari kartu soal
5		Kartu soal, kartu jawaban, dan kartu pelanggaran	Kartu soal adalah kartu yang di dapat siswa apabila siswa masuk ke petak bergambar ular, maka siswa harus menjawab pertanyaan yang kemudian di cocokkan dengan kartu jawaban. Apabila jawaban salah, maka siswa mendapat kartu pelanggaran yang di dalamnya terdapat hukuman yang harus dikerjakan

4		Petak finish	Permainan berakhir di petak ke 100 atau petak finish, bagi siswa yang pertama sampai di petak finish, maka diala pemenangnya.
---	---	--------------	---

h. Dosen pembimbing

Pada tahap ini adalah mengkonsultasikan hasil rancangan awal media yang telah dikembangkan peneliti kepada dosen pembimbing. Selanjutnya merevisi produk yang telah dikembangkan sesuai dengan saran yang diberikan pembimbing.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* (tahap pengembangan) dilakukan dengan prosedur dalam tahap penilaian (*assessment*). Tahap penilaian dilakukan dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap praktikalisasi.

a. Tahap Validasi

Media yang telah dirancang dan didiskusikan dengan pembimbing selanjutnya divalidasikan oleh pakar Pendidikan Agama Islam dan Pakar Media yang terdiri atas 2 orang pakar. Setelah divalidasikan, peneliti berdiskusi langsung dengan validator tentang kevalidan produk yang dirancang serta meminta saran-saran untuk perbaikan produk.

Berikut diuraikan hasil validasi produk dan instrumen penelitian yang telah dirancang.

1) Validasi untuk Lembar Uji Validitas Media oleh ahli media

Untuk mengetahui validitas terhadap angket yang akan digunakan untuk validasi media, maka terlebih dahulu angket

tersebut divalidasikan pada validator. Secara garis besar hasil validasi angket dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek yang Divalidkan	Validator		Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2				
1	Format Angket	5	4	9	10	90%	Sangat Valid
2	Petunjuk	5	5	10	10	100%	Sangat Valid
3	Penggunaan Bahasa	13	12	25	30	83,33%	Sangat Valid
4	Butir Pernyataan Angket	10	8	18	20	90%	Sangat Valid
Jumlah		33	29	62	70	88,6%	Sangat Valid

Dari analisis hasil validasi angket yang dinilai oleh 2 orang validator, seperti pada tabel di atas dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum untuk angket validitas media adalah 88,6% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format angket 90%, petunjuk 100%, bahasa yang digunakan 83,33%, butir pernyataan angket 90%. Pengkategorian hasil validitas angket berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

2) Validasi untuk Lembar Uji Validitas Media oleh ahli materi

Untuk mengetahui validitas terhadap angket yang akan digunakan untuk validasi media, maka terlebih dahulu angket tersebut divalidasikan pada validator. Secara garis besar hasil validasi angket dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek yang Divalidkan	Validator		Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2				
1	Format Angket	5	4	9	10	90%	Sangat Valid
2	Petunjuk	5	4	9	10	90%	Sangat Valid
3	Penggunaan Bahasa	12	12	24	30	80%	Valid
4	Butir Pernyataan Angket	10	9	19	20	95%	Sangat Valid
Jumlah		32	29	61	70	87,14%	Sangat Valid

Dari analisis hasil validasi angket yang dinilai oleh 2 orang validator, seperti pada tabel di atas dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum untuk angket validitas media adalah 87,14% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format angket 90%, petunjuk 90%, bahasa yang digunakan 80%, butir pernyataan angket 95%. Pengkategorian hasil validitas angket berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

3) Validasi Media

Data hasil pengolahan data validasi game edukasi tajwid dari validator dituliskan pada lampiran 2

a) Validasi Media dari Pakar Media

No	Aspek Yang divalidasi	Validator		Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2				
1	Tampilan Umum	15	13	28	32	87,50%	Sangat Valid
2	Tampilan Khusus	14	13	27	32	84,38%	Sangat Valid

3	Penyajian Media	15	12	27	32	84,38%	Sangat Valid
Jumlah		44	38	82	96	85,4%	Sangat Valid

Dari hasil validasi media yang dinilai oleh 2 orang validator pakar media, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 85,4% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada tampilan umum 87,50%, tampilan khusus 84,38%, Penyajian media 85,4%. Dapat disimpulkan media ular tangga yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengkategorian hasil media ular tangga berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

Dari hasil validasi media ular tangga yang telah dinilai validator menunjukkan media yang dirancang sangat valid. Hal ini berarti media yang dirancang sudah baik dan dapat digunakan. Namun masih ada beberapa saran dari validator yang digunakan untuk revisi. Adapun saran-saran oleh validator mengenai media ular tangga, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Saran-Saran oleh Validator Mengenai Media

Validator	Saran-Saran Revisi	Tindak Lanjut
Validator 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan kata-kata motivasi 2. Tambahkan materi ajar 3. Tambahkan variasi warna 4. Cakupan materi sesuai 3 ranah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan kata-kata motivasi 2. Menambaka materi ajar ke dalam media 3. Menambakan variasi warna dalam media 4. Media mencangkup 3 ranah
Validator 2	-	-

b) Validasi Media oleh pakar materi

No	Aspek Yang divalidasi	Validator			Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Relevansi	22	20	22	64	72	88,89%	Sangat Valid
2	Keakuratan	15	12	15	42	48	87,50%	Sangat Valid
3	Kelengkapan Sajian	4	3	4	11	12	91,67%	Sangat Valid
4	Konsep Dasar Materi	4	3	3	10	12	83,33%	Sangat Valid
5	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran	14	13	15	42	48	87,50%	Sangat Valid
Jumlah		59	51	59	169	192	88,02%	Sangat Valid

Dari hasil validasi media yang dinilai oleh 3 orang validator pakar materi, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 88,02% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada relevansi 88,89%, keakuratan 87,50%, kelengkapan sajian 91,67%, konsep dasar materi 83,33%, kesesuaian sajian 87,50%. Dapat disimpulkan media ular tangga yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengkategorian hasil media ular tangga berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

4) Validasi lembar Praktikalitas Media oleh Siswa

Untuk mengetahui praktikalitas terhadap media peneliti memberikan angket kepada siswa. Sebelum angket diberikan kepada siswa terlebih dahulu angket divalidasi kepada validator. Angket ini divalidasi oleh 2 orang validator.

Secara garis besar hasil validasi angket dapat dilihat pada tabel berikut

No	Aspek yang Divalidkan	Validator		Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2				
1	Format Angket	5	4	9	10	90%	Sangat Valid
2	Petunjuk	5	4	9	10	90%	Sangat Valid
3	Penggunaan Bahasa	12	12	24	30	80%	Valid
4	Butir Pernyataan Angket	10	8	18	20	95%	Sangat Valid
Jumlah		32	28	60	70	85,71%	Sangat Valid

Dari analisis hasil validasi angket yang dinilai oleh validator, seperti pada tabel di atas, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 85,71% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format angket 90%, petunjuk 90%, bahasa yang digunakan 80%, butir pernyataan angket 95%. Pengkategorian hasil validitas angket berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

b. Tahap Praktikalitas

Untuk melihat praktikalitas media ular tangga ini dilakukan uji coba dikelas III SDN 03 Tigo Jangko pada tanggal 20 Juni 2020. Data tentang praktikalitas Media ular tangga yang telah dirancang diperoleh dari angket respon siswa.

Peneliti mengumpulkan data dari siswa mengenai kemudahan penggunaan, manfaat yang didapat, dan efektifitas waktu pembelajaran menggunakan media Ular tangga. Berdasarkan uji respon siswa terhadap praktikalitas media ular

tangga yang dikembangkan, diperoleh hasil pengisian respon siswa. Secara garis besar hasil respon siswa terhadap praktikalitas media dapat dilihat pada tabel berikut

No	Urian	Skor Siswa	Skor maks	%	Kriteria
1	Media Pembelajaran Ular Tangga pada materi Shalat memiliki warna yang menarik	37	40	92,5%	Sangat Praktis
2	Tulisan pada media jelas dan dapat dibaca	32	40	80%	Praktis
3	Bahasa pada media mudah dimengerti	32	40	80%	Praktis
4	Gambar dan symbol pada media jelas dan menarik	33	40	82.5%	Sangat Praktis
5	Media pembelajaran ular tangga menarik untuk dimainkan	39	40	97.5%	Sangat Praktis
6	Media pembelajaran ular tangga mudah untuk dimainkan	39	40	97.5%	Sangat Praktis
7	Media membuat kegiatan mengenal materi shalat menjadi menyenangkan	39	40	97.5%	Sangat Praktis
8	Media membuat kegiatan latihan menjadi aktif	40	40	100%	Sangat Praktis
9	Media mempermudah saya dalam memahami konsep	33	40	82.5%	Sangat Praktis
10	Soal-soal pada media membantu saya memahami konsep	35	40	87.5%	Sangat Praktis
11	Bahan ajar pada media mempermudah saya dalam memahami konsep	33	40	82.5%	Sangat Praktis
12	Langkah-langkah dalam	35	40	87.5%	Sangat Praktis

	media mempermudah saya memahami konsep				
13	Media mudah digunakan	39	40	97.5%	Sangat Praktis
14	Media membuat materi mudah diingat	38	40	95%	Sangat Praktis
15	Media dapat dimainkan berulang-ulang	40	40	100%	Sangat Praktis
16	Media sangat menyenangkan	37	40	92.5%	Sangat Praktis
Rata-Rata		581	640	90.78%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil respon dari siswa kelas III SDN 03 Tigo Jangko terhadap media Ular tangga yang digunakan selama pembelajaran adalah sangat praktis dengan rata-rata 90.78%. Hal ini berarti bahwa pada umumnya siswa memberikan apresiasi yang baik dalam penggunaan media ini dalam proses pembelajaran. Pengkategorian hasil validitas angket berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

B. Pembahasan

1. Validitas Produk

Deskripsi hasil validasi media pembelajaran ular tangga menggunakan dilakukan oleh 2 orang validator. Rata-rata penilaian untuk media 85,4% oleh ahli media dan 88,02% oleh ahli materi dengan kategori sangat valid. Berdasarkan penilaian validator semua persyaratan media sudah terpenuhi dan dapat diukur, sesuai dengan pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengemukakan bahwa kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain ketepatan dengan tujuan pembelajaran, kemudahan menggunakan, waktu yang tersedia, sesuai dengan taraf berfikir siswa (Sudjana dan Rivai, 2002, p. 4). Untuk kriteria khusus dari media ular tangga memiliki kemudahan dalam penggunaannya dan kebaharuan media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran yang dilakukan saat ini biasanya sangat menjenuhkan dan monoton yang menyebabkan anak-anak bosan untuk belajar, sehingga anak-anak mengalami kemunduran dalam hal berprestasi di sekolahnya atau tempat lain. Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat, diantaranya teknik pembuatan aplikasi mengalami kemajuan yang sangat berarti, semenjak ditemukannya bahasa pemrograman visual, yang sangat memudahkan programmer untuk mengkreatifitaskan ilmunya yang dimiliki sehingga dapat tampil lebih menarik. Pembelajaran interaktif adalah suatu pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, ada banyak macam-macam pembelajaran interaktif misalnya tutorial pembelajaran, *game* edukatif, dan masih banyak lagi.

Pengembangan materi PAI sebaiknya juga dikemas secara interaktif dan menarik. Siswa memiliki kebebasan untuk belajar sesuai dengan keinginannya. Belajar menjadi tidak monoton, mengekang dan menegangkan (Abadi, 2015, p. 128)

Secara teknis permainan ular tangga memiliki tampilan yang menarik dengan jenis huruf dan tulisan yang menarik dan bervariasi. Disamping itu ular tangga juga dihiasi dengan gambar-gambar yang

menarik yang cocok untuk siswa SD. Hal ini bertujuan agar siswa cepat memahami dan tepat sasaran, sehingga siswa tertarik untuk belajar.

Permainan ular tangga ini sudah sangat valid berdasarkan penilaian validator, sebagai berikut:

- 1) Penyajian materi pada media menggunakan telah sesuai dengan silabus yang dikembangkan disekolah
- 2) Media ular tangga yang sudah dirancang dapat bermanfaat bagi siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Media ular tangga yang dikembangkan membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena tampilannya yang menarik dan tidak membosankan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kevalidan Permainan ular tangga ini dapat dipertanggungjawabkan karena telah dinilai oleh para pakar. Penggunaan Ular tangga sebagai media juga ada pada mata pelajaran lain.

2. Praktikalitas Produk

Praktikalitas media ditentukan melalui hasil angket respon siswa. Kepraktisan dilihat dari aspek apakah produk mudah digunakan oleh peserta didik.

Hasil analisis angket respon siswa terhadap Permainan ular tangga menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dengan nilai rata-rata 90,78%. Hasil analisis angket respon siswa terhadap praktikalitas media ular tangga yang dikembangkan menunjukkan bahwa siswa tertarik belajar karena materi yang dipaparkan dalam media tersusun secara terkonsep dan dihiasi dengan gambar-gambar yang menarik yang mampu memancing perhatian siswa. Siswa pun lebih mudah memahami materi dengan adanya media ini.

Secara umum penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran PAI sangat membantu siswa belajar karena siswa bisa memahami lebih cepat materi ajar sehingga penggunaan waktu lebih efektif. Permainan ular tangga ini juga membantu guru dalam

menghadapi siswa dengan minat, kemampuan, dan tingkat kecerdasan yang berbeda-beda dalam belajar.

Agama merupakan salah satu dasar yang dijadikan sebagai pedoman oleh setiap manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman pengetahuan mengenai pendidikan agama dapat dikenalkan semenjak dini. Pengetahuan tersebut dapat berupa pemahaman mengenai kisah Nabi, huruf hijaiyah, surat-surat pendek Al-Qur'an, bacaan doa sehari-hari, bacaan shalat dan lain-lain.

Di kalangan anak-anak perlu adanya suatu manfaat yang positif ketika anak-anak bisa bermain sambil belajar. Seperti diantaranya perlu adanya suatu pengetahuan dasar mengenai Islam dari permainan yang digunakan sehingga anak-anak dapat belajar memahami agama dengan cara menyenangkan. Media pembelajaran saat ini telah mengalami perkembangan tidak hanya dilakukan secara satu arah, namun dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran dua arah atau dikenal dengan pembelajaran interaktif. Interaktif merupakan suatu proses untuk memberikan pemahaman materi kepada peserta didik dalam lingkungan belajar (Haris dan Khasanah, 2018, p. 168)

Terkait dengan aspek kepraktisan, hasil penelitian Nieveen (1999) memperlihatkan cara mengukur tingkat kepraktisan. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa tingkat kepraktisan dilihat dari penjelasan apakah guru dan pakar lain memberikan pertimbangan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa, Nieveen juga menjelaskan produk hasil pengembangan, disimpulkan praktis jika (1) praktisi menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori baik. Istilah ini masih memerlukan indikator-indikator lanjutan, terutama dalam pelaksanaan produk pembelajaran yang telah dikembangkan (Haviz, 2013, p. 34)

C. Kualitas Produk

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa kualitas media ular tangga sudah valid dan praktis karena persentase kevalidan telah memenuhi kriteria sangat valid yaitu dengan persentase 85,4% oleh ahli media serta 88,02% oleh ahli materi dan kepraktisannya juga telah memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase kepraktisannya 90,78%. Media yang telah valid dan praktis dapat dijadikan guru sebagai salah satu media bantu dalam pembelajaran dan pedoman untuk mengembangkan media yang lainnya dimasa yang akan datang. Penelitian pengembangan media ular tangga ini dilakukan hingga praktikalitas dan hanya dilakukan dalam satu sekolah. dengan demikian kualitas produk hasil pengembangan media ini masih layak untuk direvisi kembali.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media ular tangga sebagai bahan pembelajaran untuk siswa kelas III SD pada mata pelajaran PAI materi Shalat Fardhu dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian pada tahap defenisi menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media dalam pembelajaran PAI, maka peneliti merancang media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Media ini juga disesuaikan dengan silabus.
2. Hasil penelitian pada tahap desain menghasilkan produk media ular tangga pada materi shalat Kewajibanku dan Belajar Surat Al-Kausar untuk siswa kelas III SD.
3. Hasil Penelitian pada tahap pengembangan menunjukkan bahwa produk termasuk kategori valid dengan rata-rata 85,4% dari validasi ahli media serta 88,02% dari validasi ahli materi. Sedangkan hasil praktikalitas produk sangat praktis dengan rata-rata 90,78% yang didapatkan dari hasil analisa angket respon siswa

B. Saran

1. Bagi Siswa
Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa secara mandiri di rumah.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengembangkan bahan ajar seperti ini.

3. Bagi peneliti

Masih perlu adanya pengembangan bahan ajar yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya mata pelajaran PAI

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89.
- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran, *Edcomtech* Vol. 1, (13-14)
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of EST*, 2(2), 81–90.
- Ambarwati, S., & Rukmi, A. S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Prambon Sidoarjo. *JPGSD*, 06(04), 473–485.
- Astuti, H. P., & Wuyandani, W. (2017). Analisis Nilai-nilai Karakter pada Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV Semester 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VII(2), 226–239.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar metematika. *JKPM*, 01(02), 193–203.
- Chabib, M., Djatminka, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 910–918.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Java Media.
- Hadisi, L. (2013). Pendidikan Agama Islam: Solusi Mengatasi Perilaku Menyimpang Siswa SMK Negeri 1 Kendari. *Al-Izzah*, 8(2), 124–146.
- Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan*, 20(1), 59–72.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara, Cetakan 18.
- Hendarwati, E., Wahono, & Setiawan, A. (2019). Implementasi Nilai Kejujuran pada Anak Usia Dini melalui Media Ular Tangga. *MOTORIC (Media of Teaching Oriented and Children)*, 3(1), 26–39.
- Husna, M. (2009). 100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Juanda, E. A. (2011). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk*

- Meningkatkan Pemahaman Dasar-dasar Mikrokontroler. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(6), 439–444.
- Mufliha, S. E., Khotimah, K., Masrurah, E. U., & Wiyarsi, A. (2019). Penanaman Karakter Jujur melalui Media Ular Tangga Karakter pada Anak Usia Pendidikan Dasar. In *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan di Era Digital ISBN: 2654-8607* (pp. 217–219).
- Novayani, I. (2018). Studi Kebijakan Pengembangan Pendidikan Agama Islam di Sekolah Perguruan Tinggi Umum (PTU). *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 1(2), 1–16.
- Prameswari, N. K. (2018). Media ular tangga, Pendidikan PKN SD, Strategi Pembelajaran, Kemampuan kognitif mahasiswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 9–17.
- Pribadi, B.A. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana, (26-27)
- Purwanto, N. (2010). Psikologi Pendidikan. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Putri, S. A. P., & Ramli, M. (2016). Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan Konseling*, 1(1), 40–46.
- Riduwan. (2012). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. *Bandung: Alfabeta*.
- Riva, I. (2012). Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah. *Yogyakarta: Flashbook*.
- Rusyan, T. (2006). Pendidikan Budi Pekerti. *Jakarta: Sinergi Pustaka*.
- Sadiman, A. S. (2009). Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. *Raja Grafindo Persada*.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. ., & Russel, J. D. (2012). Instructional Technology & Media For Learning. *Jakarta: Kencana*.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D). *Bandung: Alfabeta, Cet ke-2*.
- Trianto. 2009. Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. PT Prestasi Pustaka Jakarta
- Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan. (2006). *Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI*.
- Yuni, Y. A., Zulhanan, & Sodikin. (2019). Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami untuk Pembelajaran IPA. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(2), 194–203.

Yusuf, Y., & Auliya, U. (2011). *Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.

Zuhdi, U., & Mulyani. (2010). Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Vocabulary) pada Mahasiswa S-1 PGSD. *Jurnal Pendidikan Wacana Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2).