

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS *CANVA* DAN *SNAKE LADDER*
MELALUI TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SDI AL-GHAFFAAR MALANG**

TESIS

Oleh :

HERYAN FANDI AHMAD

NIM. 230101210024



JURUSAN MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS *CANVA* DAN *SNAKE LADDER*
MELALUI *TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT)* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SDI AL-GHAFFAAR MALANG**

Tesis

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister

dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam Pada Pascasarjana

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Oleh :

HERYAN FANDI AHMAD

NIM. 230101210024



JURUSAN MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis *Carva* dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang” yang di tulis oleh Heryan Fandi Ahmad ini telah di periksa dan di setujui untuk diuji.

Batu, 23 Mei 2025

Pembimbing I



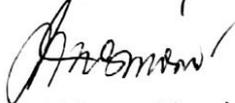
Dr. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005

Pembimbing II



Dr. Muhamad Amin Nur, M.A.
NIP. 197501232003121003

**Mengetahui,
Ketua Program Studi**



Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag.
NIP. 196910202000031001

PENGESAHAN TESIS

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang” yang disusun oleh Heryan Fandi Ahmad (230101210024). Telah diujikan dan dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 23 Juni 2025.

Dewan Penguji:

Prof. Dr. H. A. Muhtadi Ridwan, M.Ag
NIP. 195503021987031004


Penguji Utama

Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001


Ketua Penguji

Dr Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005


Penguji/ Pembimbing I

Dr. Muhammad Amin Nur, M.A
NIP. 196910202000031001


Sekretaris/ Pembimbing II

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana




Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd
NIP. 196903032000031002

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Heryan Fandi Ahmad

NIM : 230101210024

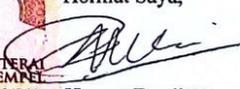
Program : Magister Pendidikan Agama Islam

Institusi : Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Judul : "Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang"

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian lembar Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan manapun.

Batu, 23 Mei 2025
Hormat Saya,


Heryan Fandi Ahmad
NIM. 230101210024

KATA PENGANTAR

Puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis dengan tepat waktu. Sholawat dan salam tidak terlupakan selalu kami panjatkan kepada beliau sang pemberi petunjuk dari jalan gelap gulita menuju jalan terang benderang yakni Agama Islam.

Tesis ini disusun dengan sebatas kemampuan akal dan pikiran penulis sehingga tidak dapat selesai dengan tepat waktu tanpa adanya bantuan dari pihak yang berkaitan dengan tesis ini. Terima kasih kami sampaikan kepada orang-orang yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staff.
2. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag dan Dr. A. Nurul Kawakip, M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dengan sabar atas penyusunan tesis peneliti.
5. Dr. Muhammad Amin Nur, M.A selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan sabar atas penyusunan tesis peneliti.
6. Dwi Masdi Widada, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang sudah meluangkan waktu dan memberi masukan terkait bahasa di bahan ajar yang telah peneliti kembangkan.
7. Dr. H. Sudirman, S.Ag, M.Ag selaku validator ahli materi yang sudah meluangkan waktu dan memberi masukan terkait materi di bahan ajar yang telah peneliti kembangkan.
8. Dr. Umi Mahmudah, M.A selaku validator ahli media yang sudah meluangkan waktu dan memberi masukan terkait media di bahan ajar yang telah peneliti kembangkan.
9. Segenap dosen Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
10. Bapak Uuz Chafidz Nawawi, S.Pd.I selaku kepala SDI Al-Ghaffaar yang telah memperbolehkan dan menerima peneliti untuk melakukan penelitian.

11. Ibu Zamiatul Chasanah, S.Pd.I selaku guru PAI kelas IV SDI Al-Ghaffaar yang telah mengarahkan peneliti untuk melakukan penelitian.
12. Peserta didik kelas IV SDI Al-Ghaffaar yang telah membantu penyelesaian tesis ini.
13. Bapak Sofyan Sahuri dan Ibu Made Herni, keluarga serta kakak saya Fadilah Nurul Aini, Tampan Karunia, keponakan saya Muhammad Raheeq Taqiyuddin yang selalu menyemagati dan memberikan dukungan selama peneliti melaksanakan kuliah.
14. Teman-teman serta seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian tesis ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga tesis ini nantinya dapat menjadikan manfaat bagi penulis selebihnya dapat bermanfaat untuk dijadikan rujukan dan referensi pada penelitian yang akan datang, semoga seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian tesis ini dibalas kebaikannya oleh Allah SWT dan mendapatkan ridhonya serta syafaat nabi Muhammad SAW.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan Kesehatan jasmani dan rohani saya sehingga dapat menyelesaikan tesis ini dengan tepat waktu berkat rahmat dan inayah Allah. Dan tak terlupakan semoga shalawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada nabi agung Muhammad SAW yang menuntun kita dari jalan gelap gulita menuju jalan terang benderang yakni Addinul Islam Wal Iman.

Penyusunan tesis ini tidak lain untuk menyelesaikan program magister dan mengambil kemanfaatan ilmu yang saya peroleh selama perkuliahan, karya sederhana ini, saya persembahkan untuk orang tua yang telah membiayai dan yang saya cintai sebagai rasa hormat dan tanggungjawab atas amanah yang telah dititipkan kepada saya;

Bapak Sofyan Sahuri dan Ibu Made Herni, terimakasih atas semangat dan kasih sayang terhadap anakmu ini yang selalu membebani dan mengkhawatirkanmu disaat kalian berada di kediaman rumah, semoga usaha dari cucuran keringatmu dibalas oleh Allah sesuai dengan perjuangan kerasmu, dan terpenting semoga Allah memberikan Surga-Nya kelak dan mendapatkan syafaat dari Nabi Muhammad SAW. Amiin

Dan untuk keluarga di rumah, kakak saya, Fadilah Nurul Aini, dan Tampan Karunia serta keponakan yang sangat menggemaskan, Muhammad Raheeq Taqiyuddin, nenek, serta paman dan bibi semoga rezeki selalu menyertaimu, karena dengan bantuan doa kalian semua saya dapat menyelesaikan tesis ini dengan tepat waktu dan memberikan semangat dan pelajaran atas apa yang tidak saya ketahui sehingga saya dengan mudah memahami apa yang tidak saya pahami

Terima kasih kepada seluruh guru yang memberikan ilmunya, karena dengan adanya ilmu tersebut kami paham mana yang benar dan salah Tak terlupakan kepada Ibu Dr. Hj Samsul

Susilawati, M.Pd dan Bapak Dr Muhammad Amin Nur, M.A yang selalu saya reportkan dalam pengerjaan tesis saya ini, semoga semua kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT.

Dan terakhir, terima kasih kepada teman-teman yang sudah membantu serta memberikan dukungan atas penyelesaian tesis ini, mungkin kalau tidak ada kalian semua penyelesaian tesis ini tidak berjalan dengan semudah ini, dan semoga dengan pertemanan ini kita dapat dipertemukan sebagai orang yang pernah berjuang bersama menuju ridho Allah SWT. Amiin

MOTTO

لَا الشَّمْسُ يَنْبَغِي لَهَا أَنْ تُدْرِكَ الْقَمَرَ وَلَا اللَّيْلُ سَابِقُ النَّهَارِ وَكُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ

Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.

(QS. Yasin : 40)¹

¹Kemenag, “Qur’an Kemenag,” 2019, n.d.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan Bersama antara Menteri Agama RI serta Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar diuraikan sebagai berikut.

A. Huruf

Huruf	Transliterasi
ا	a
ب	b
ت	t
ث	ts
ج	j
ح	<u>h</u>
خ	kh
د	d
ذ	dz
ر	r

Huruf	Transliterasi
ز	z
س	s
ش	sy
ص	sh
ض	dh
ط	th
ظ	zh
ع	'
غ	gh
ف	f

Huruf	Transliterasi
ق	q
ك	k
ل	l
م	m
ن	n
و	w
ه	h
ء	-
ي	y

B. Vokal pendek

Huruf Arab	Huruf Latin
أ	a
إ	i
أ	u

C. Vokal panjang

Huruf Arab	Huruf Latin
آ	â
إي	î
أو	û

D. Vokal diftong

Huruf Arab	Huruf Latin
أو	aw
أى	ay

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TESIS	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT.....	xviii
المخلص.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B.Rumusan Masalah.....	7
C.Tujuan Penelitian	8
D.Manfaat Penelitian	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk	10
G.Penelitian Terdahulu	11
H.Definisi Operasional	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
A.Pengembangan Bahan Ajar <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i>	20
1. Pengembangan Bahan Ajar <i>Canva</i>	20
2. Pengembangan <i>Snake Ladder</i>	24
B. <i>Snake Ladder</i>	26
1. <i>Snake Ladder</i>	26
2. Komponen <i>Snake Ladder</i>	28
3. Tata cara bermain <i>Snake Ladder</i>	30
4. Manfaat <i>Snake Ladder</i>	31
C.Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).....	32

1. Mata Pelajaran PAI	32
2. Karakteristik Mata Pelajaran PAI	36
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran PAI	38
D. <i>TGT (Team Games Tournament)</i>	40
1. <i>TGT (Team Games Tournament)</i>	40
2. Langkah-langkah <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	42
E. Berpikir Kritis	44
1. Berpikir Kritis	44
2. Indikator Berpikir Kritis	47
D. Kerangka Berpikir	49
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Model Penelitian dan Pengembangan	52
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	53
C. Uji Coba Produk	56
D. Jenis Data	57
E. Instrumen Pengumpulan Data	57
F. Teknik Analisis Data	58
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	62
A. Penyajian Data Uji Coba	62
B. Analisis Data	85
C. Revisi Produk	91
BAB V KAJIAN HASIL PENGEMBANGAN	96
A. Kajian Proses Pengembangan Bahan Ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i>	96
B. Kajian Kelayakan dan Kemenarikan Bahan Ajar Berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> 101	
C. Kajian Keefektifan Bahan Ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis	105
BAB VI PENUTUP	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran Pemanfaatan, Saran Diseminasi, dan Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut 112	
DAFTAR RUJUKAN	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir.....	51
Gambar 3. 2 Langkah-langkah Model ADDIE.....	53
Gambar 4. 1 Tampilan materi Sholat Jumat	69
Gambar 4. 2 Tampilan materi tata cara sholat jumat yang dilengkapi dengan tombol video berisi link youtube.....	70
Gambar 4. 3 Tampilan materi Sholat Duha dengan dilengkapi tombol berisi link video Youtube.....	70
Gambar 4. 4 Tampilan materi Sholat Tahajud dengan dilengkapi tombol berisi link video Youtube.....	71
Gambar 4. 5 Settingan waktu dalam media snake ladder	72
Gambar 4. 6 Settingan mundur satu kotak.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Orisinalitas Penelitian	16
Tabel 3. 2 Kategori Skala Likert.....	59
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Presentase Validitas Produk	60
Tabel 3. 4 Pembagian Skor Gain	60
Tabel 3. 5 Kontroversi Tingkat Keefektifan Produk	61
Tabel 3. 6 Klasifikasi Kemampuan Berpikir Kritis	61
Tabel 4. 1 Aspek yang dikembangkan dalam Canva dan Snake Ladder	67
Tabel 4. 2 Tampilan bahan ajar canva dan snake ladder	73
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	77
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	79
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media	81
Tabel 4. 6 Hasil angket pengguna produk	84
Tabel 4. 7 Hasil N-Gain	89
Tabel 4. 8 Klasifikasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	90
Tabel 4. 9 Revisi Produk Berdasarkan Bahasa	92
Tabel 4. 10 Revisi Produk Berdasarkan Materi	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	119
Lampiran 2 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	122
Lampiran 3 Instrumen Hasil Validasi Ahli Media.....	125
Lampiran 4 Angket Respon Peserta Didik.....	128
Lampiran 5 Soal dan Kunci Jawaban Pretest Posttest	129
Lampiran 6 Materi yang Dikembangkan	133
Lampiran 7 Langkah-langkah Mengakses Bahan Ajar PAI Berbasis Canva dan Snake Ladder	136
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian.....	139
Lampiran 9 Surat-surat Penelitian	142

ABSTRAK

Ahmad, Heryan Fandi, 2025. Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang. Tesis. Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (I) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd (II) Dr. Muhammad Amin Nur, MA

Kata kunci : Bahan ajar, *Team Games Tournament*, kemampuan berpikir kritis

Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi di abad 21 yang semakin pesat menuntut untuk adanya standart baru guna untuk memastikan siswa memiliki keterampilan yang relevan di abad ini, termasuk keterampilan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan dalam penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi. SDI Al-Ghaffaar adalah salah satu sekolah yang belum memiliki kemampuan berpikir kritis. Hal ini dikarenakan pembelajaran monoton dan penggunaan LKS yang kurang menarik. Pengembangan produk bahan ajar berbasis *canva* dan *snake ladder* merupakan upaya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta dapat membantu siswa untuk bisa lebih beradaptasi dengan kemajuan teknologi

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk (1) menghasilkan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada jenjang sekolah dasar, (2) menganalisis kelayakan serta kemenarikan dari penggunaan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder*, (3) menganalisis keefektifan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada jenjang sekolah dasar.

Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dan desain penelitian jenis *one group pretest-posttest*. Analisis yang ditemukan adalah siswa mudah bosan dengan pembelajaran monoton dan LKS yang tidak menarik. Tahap *design* merancang *slide-slide* halaman materi sebagai bahan ajar dan link permainan yang akan diisi soal-soal berbasis HOTS. Tahap *development* mulai dikembangkan dalam aplikasi *canva* dan *quizwhizzer*. Setelah di validasi, produk ini di implementasikan kepada siswa kelas IV SDI Al-Ghaffaar sebanyak 24 peserta didik. Tahap evaluasi meliputi penilaian kemenarikan melalui respon pengguna siswa, dan keefektifan melalui *pretest* dan *posttest*. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif dengan instrumen pengumpul data berupa angket, observasi, wawancara, dan tes.

Hasil yang diperoleh dari uji validasi bahasa sebesar 74%, sedangkan hasil uji validasi ahli materi dengan presentase sebesar 86%, serta hasil uji validasi media dengan presentase sebesar 85%. Hasil ini menunjukkan kualifikasi produk layak. Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh presentase 85,08% dengan kualifikasi sangat menarik. Sehingga, bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* layak dan sangat menarik untuk digunakan dalam proses belajar. Berdasarkan hasil uji N-Gain, kemampuan berpikir kritis siswa mendapatkan skor 62,84% yang masuk dalam kategori cukup efektif. Sehingga, memiliki interpretasi bahwa bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* memiliki efektivitas yang sedang dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

ABSTRACT

Ahmad, Heryan Fandi, 2025. Development of Islamic Religious Education Teaching Materials Based on Canva and Snake Ladder through TGT (Team Games Tournament) to Improve Students' Critical Thinking Skills at SDI Al-Ghaffaar Malang. Thesis. Master of Islamic Religious Education Department, Postgraduate, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisors: (I) Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd (II) Dr. Muhammad Amin Nur, MA

Keywords: Teaching materials, Team Games Tournament, critical thinking skills

The rapid advancement of science, technology, and information in the 21st century demands new standards to ensure that students have relevant skills in this century, including critical thinking skills and the ability to use technology, information, and communication. SDI Al-Ghaffaar is one of the schools that does not yet have critical thinking skills. This is due to monotonous learning and the use of LKS which are less interesting. The development of teaching material products based on canva and snake ladder is an effort to improve students' critical thinking skills and can help students to be more adaptable to technological advances.

The purpose of this development research is to (1) produce PAI teaching materials based on canva and snake ladder through TGT (Team Games Tournament) to improve students' critical thinking skills at the elementary school level, (2) analyze the feasibility and attractiveness of using PAI teaching materials based on canva and snake ladder, (3) analyze the effectiveness of PAI teaching materials based on canva and snake ladder in improving students' critical thinking skills at the elementary school level.

The method used is development research with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) and a one group pretest-posttest type research design. The analysis found that students are easily bored with monotonous learning and uninteresting LKS. The design stage designs slides of material pages as teaching materials and game links that will be filled with HOTS-based questions. The development stage began to be developed in the Canva and Quizwhizzer applications. After being validated, this product was implemented to 24 students in grade IV of SDI Al-Ghaffaar. The evaluation stage includes assessing attractiveness through student user responses, and effectiveness through pretests and posttests. The types of data used are qualitative and quantitative data with data collection instruments in the form of questionnaires, observations, interviews, and tests.

The results obtained from the language validation test were 74%, while the results of the material expert validation test were 86%, and the results of the media validation test were 85%. These results indicate that the product qualification is feasible. Based on the results of the student response questionnaire, a percentage of 85.08% was obtained with very interesting qualifications. Thus, PAI teaching materials based on canva and snake ladder are feasible and very interesting to use in the learning process. Based on the results of the N-Gain test, students' critical thinking skills scored 62.84% which is included in the fairly effective category. Thus, it has an interpretation that PAI teaching materials based on canva and snake ladder have moderate effectiveness in improving critical thinking skills.

الملخص

أحمد، هريان فندي ٢٠٢٥، . تطوير مواد تعليمية في التفكير النقدي في مجال التفكير النقدي استنادًا إلى الكانفا وسلم الأفعى من خلال بطولة الألعاب الجماعية لتحسين قدرة الطلاب على التفكير النقدي في معهد الغفار مالانج. الأطروحة. قسم ماجستير التربية الإسلامية، الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك بن إبراهيم مالانج الإسلامية الحكومية. المشرف: (الأول) د. سمسول سوسيلواتي، ماجستير (الثاني) د. محمد أمين نور، ماجستير

الكلمات المفتاحية: مواد التدريس، بطولة الألعاب الجماعية، مهارات التفكير النقدي.

يتطلب التقدم السريع في العلوم والتكنولوجيا والمعلومات في القرن الحادي والعشرين معايير جديدة لضمان امتلاك الطلاب للمهارات ذات الصلة بهذا القرن، بما في ذلك مهارات التفكير النقدي والقدرة على استخدام التكنولوجيا والمعلومات والاتصالات. تعد مدرسة الغفار إحدى المدارس التي لا تمتلك مهارات التفكير النقدي. ويرجع ذلك إلى رتبة التعلّم واستخدام نظام الأقل تشويقًا. إن تطوير منتجات المواد التعليمية القائمة على الكانفا وسلم الثعبان هو محاولة لتحسين مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب ويمكن أن يساعد الطلاب على أن يكونوا أكثر قدرة على التكيف مع التقدم التكنولوجي.

وتتمثل أهداف هذا البحث التطويري في (١) إنتاج مواد تدريس الباءات التعليمية القائمة على الكانفا وسلم الثعبان من خلال بطولة الألعاب الجماعية لتحسين مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب على مستوى المدارس الابتدائية، (٢) تحليل جدوى وجاذبية استخدام مواد تدريس الباءات التعليمية القائمة على الكانفا وسلم الثعبان، (٣) تحليل فعالية مواد تدريس الباءات التعليمية القائمة على الكانفا وسلم الثعبان في تحسين مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب على مستوى المدارس الابتدائية.

الطريقة المستخدمة هي البحث التطويري باستخدام نموذج (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم) وتصميم بحث من نوع ما قبل الاختبار البوستتيكي للمجموعة الواحدة. وقد وجد التحليل أن الطلاب يشعرون بالملل بسهولة من التعلم الرتيب وغير الجذاب في. صممت مرحلة التصميم شرائح صفحات المواد كمواد تعليمية وروابط ألعاب مملوءة بالأسئلة المستندة إلى. بدأ تطوير مرحلة التطوير في تطبيقي و. وبعد التحقق من صحة هذا المنتج، تم تطبيقه على طلاب الصف الرابع الابتدائي الغفّار في الصف الرابع الابتدائي في الغفّار بعدد ٢٤ طالبًا. وتتضمن مرحلة التقييم تقييم جاذبية المنتج من خلال استجابات الطلاب المستخدمين، وفعاليتته من خلال الاختبارات القبليّة والبعدية. أنواع البيانات المستخدمة هي البيانات النوعية والكمية مع أدوات جمع البيانات في شكل استبيانات وملاحظات ومقابلات واختبارات.

كانت النتائج التي تم الحصول عليها من اختبار التحقق من صحة اللغة بنسبة ٧٤ %، بينما كانت نتائج اختبار التحقق من صحة خبر المواد بنسبة ٨٦ %، ونتائج اختبار التحقق من صحة الوسائط بنسبة ٨٥ %. تُظهر هذه النتائج أن اختبار التحقق من صحة المنتج قابل للتطبيق. استنادًا إلى نتائج استبيان استجابة الطلاب، تم الحصول على نسبة ٨٥ % مع مؤهلات مثيرة للاهتمام للغاية. وبالتالي، فإن مواد تدريس القائمة على الكانفا وسلم الثعبان مجدية ومثيرة للاهتمام للغاية لاستخدامها في عملية التعلم. استنادًا إلى نتائج اختبار، حصلت مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب على ٦٢ % والتي كانت في فئة الفعالية المعتدلة. وبالتالي، يمكن تفسير ذلك بأن المواد التعليمية لمبادرة القائمة على الكانفا وسلم الثعبان لها فعالية معتدلة في تحسين مهارات التفكير النقدي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad ke-21 menghadirkan problematika yang belum pernah ditemui sebelumnya akibat kurangnya batasan waktu dan tempat dalam menghadapi kemajuan zaman yang sangat pesat di antara negara-negara di seluruh dunia, termasuk pendidikan. Peninjauan standart sangat diperlukan guna untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21 ini. Sehingga, pendidikan di Indonesia juga harus lebih dipersiapkan bagi generasi baru untuk memperoleh keterampilan yang dibutuhkan abad ke-21. Hal ini dikarenakan sekolah akan menghadapi tantangan dalam menentukan dan mengimplementasikan strategi-strategi guna membentuk siswa menjadi kreatif, inovatif, kritis dalam berpikir, dan fleksibel dalam memecahkan masalah.² Oleh karena itu, perlu dilakukanya penanaman, pembentukan, dan pengajaran pola pikir kritis bagi siswa yang nantinya juga harus direlevansikan dengan model pembelajaran abad ke-21. Terkait hal ini, perlu sekali pengimplementasian *Higher Order Thinking Skills* (berpikir tingkat tinggi) pada proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Hal ini dikarenakan kemampuan berpikir kritis sudah terintegrasi dalam ruang lingkup kemampuan berpikir Tingkat tinggi atau yang sering dikenal dengan HOTS.

Dalam kegiatan belajar mengajar, HOTS bukan berperan sebagai metode pembelajaran. HOTS menciptakan siswa untuk memiliki kemampuan yang kompleks, diantaranya adalah kemampuan memahami, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan,

² Ike Kurniawati, Tri Joko Raharjo, and Khumaedi, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi Tantangan Abad 21," *Seminar Nasional Pascasarjana 21*, no. 2 (2019): 702.

dan mengidentifikasi sebuah persoalan dalam pembelajaran³. Hal ini menggambarkan bahwa siswa tidak cukup hanya mengetahui tentang mata pelajaran, tetapi juga harus memiliki keterampilan-keterampilan lain yang dibutuhkan di abad ke-21 ini. Namun, saat ini kemampuan berpikir kritis di Indonesia masih termasuk dalam kategori rendah. Hal ini didasarkan dari pernyataan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sholikhah, Bowo, dan Sentot Budi menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di SMAN 1 Ngemplak dalam menyelesaikan soal terkait asam dan basa pelajaran kimia masih rendah, yang meliputi presentase kemampuan menganalisis diperoleh sebesar 39,59%, kemampuan mengevaluasi sebesar 52,06%, dan kemampuan menciptakan diperoleh 31,07% dari total kemungkinan masing-masing kemampuan adalah 100%. Selain data kuantitatif, bukti kualitatif berupa wawancara juga dilakukan, dan diperoleh hasil bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan karena kurangnya pengalaman dalam menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan tipe HOTS yang mengutamakan keterampilan berpikir kritis untuk menjawabnya⁴. Penelitian lainya dilakukan oleh Yustrisya, Kunti, dan Fajar Setiawan tentang kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar Muhammadiyah 19 Surabaya dengan mengambil sampel sebanyak 3 siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning, kemampuan berfikir kritis siswa masih cenderung kurang dalam menyelesaikan soal matematika.⁵ Dari penelitian yang telah dipaparkan, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia masih cenderung rendah dan perlu untuk ditingkatkan.

³ Siti Halimah, "Implementasi Pendekatan Hots (Higher Order Thinking Skills) Dalam Pembelajaran Pai," *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2021): 342–62, <https://doi.org/10.32478/evaluasi.v5i2.762>.

⁴ Siti Sholikhah, Bowo Sugiharto, and Sentot Budi Raharjo, "Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Ngemplak Dalam Menyelesaikan Soal Asam Basa," *Prosiding SNSP (Seminar Nasional Pendidikan Sains) 2023*, no. September (2023): 268–76.

⁵ Yustrisya Ni'mahtus Sa'diah, Kunti Dian Ayu Afiani, and Fajar Setiawan, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Dengan Model Problem Based," *Jurnal Ibriz : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 8, no. 1 (2023): 47–60.

Bahan ajar menjadi salah satu sebab yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Adi Susanto terkait pengembangan *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di Sekolah Dasar. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada *stakeholder* di sekolah dasar wilayah Jatiharjo Kabupaten Grobogan masih diperlukan media belajar yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Tingkat eektivitas dari nilai rata-rata pre tes diperoleh 65,18, sedangkan post tes setelah menggunakan media pembelajaran tersebut diperoleh 79, 74.⁶ Terkait pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa juga dikemukakan oleh Dirga Ayu Lestari dalam penelitiannya. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *pop up book* memberikan pengaruh baik terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, di buktikan dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah dilakukan proses pembelajaran di kelas eksperimen sebesar 82,5 dan kelas kontrol 78,9. Kemudian pengaruh berpikir kritis ini ditunjukkan dari hasil uji *paired sample test* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya media smemberikan pengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa.⁷

Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran yang inovatif dan menarik akan membawa pengaruh serta dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, guru diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang menarik sekaligus

⁶ Tri Adi Susanto, "Pengembangan E-Media Nearpod Melalui Model Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3498–3512, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1399>.

⁷ Dirga Ayu Lestari and Oman Farhurohman, "Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Pada Siswa Kelas IV MIN 1 Serang," *Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 12, no. 2 (2020): 155–66, <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/3700/2786>.

terintegrasi dengan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Sehingga, penting sekali untuk mengajarkan dan membiasakan siswa untuk berpikir kritis. Melalui model dan media pembelajaran yang menarik, siswa juga akan ikut tertarik serta semangat untuk belajar.⁸ Hal inilah yang membantu untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis siswa salah satunya dengan melalui model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)*.

Dalam pelaksanaan TGT, salah satu komponen utama yang harus dimiliki adalah kemampuan untuk bekerjasama atau kolaborasi. Kolaborasi sangat penting untuk dibentuk, dikembangkan, dan diterapkan pada peserta didik. Hal ini dilakukan karena pada dasarnya, manusia diciptakan Allah sebagai makhluk sosial, dimana kehidupannya tidak bisa berjalan baik tanpa bantuan dan keterkaitan dengan orang lain.⁹ Kolaborasi akan sangat membantu peserta didik untuk menuju keberhasilan dalam pendidikan ataupun kehidupan bermasyarakat. Melalui kolaborasi, siswa bersama tim akan terbentuk rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas-tugas, atau soal-soal yang memengaruhi keberhasilan kelompoknya. *TGT (Team Games Tournament)* dapat diterapkan melalui pembelajaran PAI. Dengan model ini, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang terbentuk dengan pembelajaran yang menarik.

Agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan optimal, guru perlu merancang dan menyediakan bahan ajar yang tidak hanya mengandung

⁸ Rabiatul Purbowati, "Optimalisasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Tingkat Sekolah Menengah Atas (Sma) Di Yogyakarta," *Borneo Jurnal Of Science And Mathematic Education* 1, no. 231 (2021): 13.

⁹ Fadhillah Iffah and Yuni Fitri Yasni, "Manusia Sebagai Makhluk Sosial Pertemuan," *Lathaif: Literasi Tafsir, Hadis Dan Filologi* 1, no. 1 (2022): 38–47.

materi, tetapi juga melibatkan kolaborasi yang dapat melatih cara berpikir siswa. Salah satu cara untuk menerapkan keterampilan proses dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan permainan yang dirancang khusus untuk mengasah keterampilan tersebut. Dengan demikian, pembelajaran yang dikemas dalam permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong siswa dalam mengembangkan pemikiran kritis mereka, sekaligus memotivasi mereka untuk belajar dengan semangat yang tinggi. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat memfasilitasi perkembangan keterampilan proses dan kemampuan berpikir kritis siswa, yang akan bermanfaat bagi kesuksesan mereka di masa depan.

Berkaitan dengan permainan dalam pembelajaran, hal ini sejalan dengan teori Jean Piaget yang membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahap. Yaitu tahap sensor-motor, praoperasional, operasional konkrit, dan operasional formal. Jean Piaget menggambarkan bermain merupakan bagian perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya di bangku Sekolah Dasar. Pada anak usia dasar, perkembangan anak menurut Jean Piaget ada ditahap operasional konkrit, Dimana tahap ini, mereka mulai dapat berpikir logis tentang objek nyata, namun kesulitan dengan konsep abstrak.¹⁰ Permainan sebagai media pembelajaran dapat memberikan suasana baru sehingga siswa akan lebih tertarik untuk belajar, dari teori tersebut, bisa diketahui bahwa permainan sangat cocok di integrasikan dalam pembelajaran di kelas sekolah dasar. Beberapa manfaat yang diperoleh dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran antara lain: (1) mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar; (2) memudahkan siswa dalam mengingat informasi; (3) meningkatkan kemampuan

¹⁰ Nazilatul Mifroh, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI," *Jurnal Pendidikan Tematik* 1, no. 3 (2020): 253–63, <https://siducat.org/index.php/jpt/article/view/144>.

literasi siswa; (4) melatih siswa untuk mematuhi aturan serta mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah; (5) menarik perhatian siswa; (6) permainan juga dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan tambahan seperti berpikir kritis, penyelesaian masalah, sportivitas, serta interaksi dan kerjasama dengan teman-teman sebaya.¹¹

SDI Al Ghaffaar Malang memiliki keistimewaan sendiri, karena peserta didik memiliki minat dan antusiasme belajar yang cenderung tinggi terhadap materi baru. Berdasarkan observasi peneliti, saat guru mengajukan pertanyaan, terlihat siswa-siswa secara aktif merespons dan aktif dalam pembelajaran dengan memperhatikan guru dengan penjelasan guru. Selain itu, siswa-siswa mengikuti instruksi yang diberikan guru seperti mencatat materi penting, dan membentuk kelompok. Namun, saat peneliti melakukan observasi lanjut, peneliti menemukan bahwa guru belum sepenuhnya bisa mengembangkan berpikir kritis dan masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa Lelah dan bosan walaupun mereka memiliki potensi untuk berpikir kritis. Selain itu, terkait hal ini juga didukung dengan wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru PAI kelas IV yang memberikan keterangan tentang kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis siswa. Disamping itu, guru juga mengakui kesulitan memberi stimulus kepada siswa untuk berpikir kritis saat mengerjakan soal-soal sumatif, baik tengah semester ataupun akhir semester. Sehingga, hal itu bisa dilihat saat pengoreksian hasil ujian sumatif siswa, dan masih banyak siswa yang hanya menuliskan jawaban singkat pada pertanyaan uraian panjang, dan bahkan juga ada yang memberikan jawaban diluar konteks soal.

¹¹ Laila Nursafitri et al., "Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur," *Inventa* 7, no. 1 (2023): 90–101, <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dipaparkan, maka dapat ditarik kesimpulan: 1) Siswa masih kurang terlatih dalam menyelesaikan masalah dengan materi tertentu yang menjadi sebab rendahnya kemampuan berpikir kritis, 2) Siswa masih kesulitan memecahkan masalah saat dihadapkan dengan permasalahan yang membutuhkan daya pikir tinggi, 3) Guru PAI sering menggunakan media dalam mengajarkan materi dan memberi tugas hanya berpedoman pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dari penerbit tertentu yang kurang masih ada soal yang kurang relevan dengan literatur materi yang disajikan. Selain itu, media pembelajaran berupa LKS yang tidak berwarna dan minimnya gambar ilustrasi membuat pembelajaran kurang menarik. sehingga anak-anak cenderung bosan dan cepat lelah saat proses pembelajaran berlangsung, 4) Adanya fasilitas yang cukup menunjang untuk lebih bisa mengembangkan media pembelajaran yang menarik, namun belum dioptimalkan oleh para guru dalam pembelajarannya.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian pengembangan ini memiliki beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang?

2. Bagaimana tingkat validitas bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang ?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Menghasilkan bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang.
2. Memaparkan Tingkat validitas bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis keefektifan bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang.

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berupa pemahaman baru mengenai bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PAI. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian serumpun di masa yang akan datang. Penelitian ini juga diharapkan mampu untuk

mengembangkan keilmuan dalam program studi Agama Islam, khususnya terkait pengembangan bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat bantu dalam membantu berjalannya pembelajaran di sekolah dan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran agar lebih menarik. Selain itu, penelitian diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan membantu siswa beradaptasi dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa ini didasari oleh asumsi-asumsi berikut :

1. Pengembangan bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. *Canva* dan *Snake Ladder* dikembangkan bertujuan agar siswa lebih akrab dan mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang cenderung pesat.

Sebagai upaya untuk memfokuskan penelitian dan pengembangan, maka peneliti menentukan sejumlah batasan-batasan sebagai berikut :

1. bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* dibatasi pada materi memahami ketentuan shalat Jum'at, Dhuha, dan Tahajjud
2. bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* hanya akan dikembangkan untuk ranah aspek kognitif saja.

3. Penelitian pengembangan hanya terfokus pada satu kelas eksperimen saja, yaitu kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Spesifikasi Produk berdasarkan Konten
 - a. Bahan ajar yang dikembangkan memuat materi memahami ketentuan shalat jum'at, dluha, dan tahajjud memahami ketentuan shalat jum'at, dluha, dan tahajjud di kelas IV.
 - b. Bahan ajar yang dikembangkan berbasis *canva* dan *snake ladder*.
 - c. *Canva* dan *Snake Ladder* yang dikembangkan dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
 - d. Tujuan pembelajaran dalam bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* yang dikembangkan yaitu memahami ketentuan Salat Jumat, Salat Duha, dan Salat Tahajjud. Sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, siswa lebih mudah menghafal dan memahami materi tersebut.
2. Spesifikasi Produk berdasarkan bentuk
 - a. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* yang dapat diakses secara online menggunakan computer, laptop, ataupun *Smartphone*.
 - b. *Canva* yang dikembangkan berupa desain yang dimodifikasi menjadi *flip book*, yang kemudian digabung dengan link *Snake Ladder* yang dimodifikasi dengan menggunakan website <https://quizwhizzer.com/> yang didalamnya terdapat model permainan ular tangga yang menarik, serta di lengkapi dengan soal-soal HOTS di beberapa kotaknya.

- c. Bahan ajar PAI yang dikembangkan nantinya menampilkan sebuah bentuk desain *canva* yang diakhir materinya ditambahkan link akses untuk masuk pada permainan ular tangga. Ular tangga yang ditampilkan didalamnya terdapat beberapa kotak yang berisi soal tersembunyi yang wajib dijawab oleh tim. Soal tersebut nantinya bisa melatih siswa untuk berpikir kritis.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan bahan ajar PAI berbasis *canva dan snake ladder* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah sebagai berikut :

1. Artikel jurnal yang ditulis oleh Reggiana, Herry, dan Trudi pada tahun 2021 berjudul “Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Mobile Untuk Siswa Sekolah Dasar” bertujuan untuk merancang game edukasi matematika berbasis *mobile* untuk siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *multimedia development life cycle* versi Luther-Sutopo yang memiliki enam tahapan, yaitu *concept, design, obtaining, content material, assembly, testing, dan distribution*. Hasil penelitian ini adalah terwujudnya permainan edukasi sebagai alat bantu belajar untuk anak dan sangat membantu dalam proses belajar di sekolah.
2. Artikel jurnal yang ditulis oleh Ririn Windawati, dan Henny pada tahun 2021 berjudul “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” bertujuan tingkat validitas menurut pendapat ahli mengenai produk pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah RnD dengan model ASSURE yang memiliki enam tahapan, yaitu *analisis learner, state objective, select method, media & materials, utilize media & materials, require learner, dan evaluasi & revise*. Data hasil uji validasi ahli diperoleh sebagai berikut:
(1) persentase yang diperoleh dari uji validasi ahli materi sebesar 73% dengan

kriteria penilaian yang didapatkan adalah tinggi; (2) presentase yang diperoleh dari uji validasi ahli media sebesar 97% dengan kriteria penilaian yang didapatkan adalah sangat tinggi.

3. Artikel jurnal yang ditulis oleh Juaheni, Dwi, Nafilatus, dan Safarrudin pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Travel Snake-Snake Ladder Dalam Pembelajaran Matematika pada Sekolah Dasar bertujuan untuk memudahkan siswa kelas V SD dalam pengerjaan matematika yang nantinya akan berdampak pada pemahaman siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah RnD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media travel snake-Snake Ladder layak digunakan untuk pembelajaran matematika mengenai bilangan pecahan pada kelas V SD. Hasil uji validitas media travel snake-Snake Ladder oleh ahli mata pelajaran dan ahli media pembelajaran mendapatkan penilaian hampir mencapai “sangat baik” dengan skala 4,58. Hasil ujicoba dan wawancara dengan tiga siswa SDN Margorejo 1 juga mendapatkan nilai “sangat baik”. Media pembelajaran travel snake-Snake Ladder memberikan efektivitas pada pembelajaran matematika mengenai bilangan pecahan pada kelas V SD dengan skala sebesar 85%.
4. Artikel jurnal yang ditulis oleh Linaria, Izza Eka, dan Mochamma Miftachul Huda pada tahun 2023 yang berjudul “ Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Beorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah RnD dengan model pengembangan ADDIE terdiri dari analyze, design, development, implementation dan evaluation. Hasilnya, media game edukasi berbasis kearifan lokal dapat dilihat dari hasil validitas yang diperoleh dari dua pakar dan hasil keefektifan dari aktivitas dan respon siswa yang menyatakan media game edukasi

sangat valid untuk bisa digunakan oleh siswa di sekolah dasar dengan dibuktikan dengan uji coba terbatas dan uji coba lapangan, yang dilakukan untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media game edukasi berbasis kearifan lokal dengan hasil yang sangat baik serta dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan yang dibuktikan melalui hasil uji-t uji-t $0,034 < 0,05$. Hasil uji N-Gain menyatakan adanya peningkatan membaca permulaan siswa kelas I di sekolah dasar dengan persentase 75,10% dengan kategori efektif.

5. Artikel jurnal yang ditulis oleh Arif Achmad, Yuniar Ika, dan Trija Fayeldi pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Electronic Snake and Ladder* Pada *Game-Based Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan game edukasi dan mengetahui kelayakan game edukasi. Penelitian ini menerapkan pendekatan Research & Development dengan menggunakan model ADDIE yang dimulai dari tahap (1) analisis; (2) desain; (3) pengembangan; (4) implementasi; dan (5) evaluasi. Hasil uji kelayakan game edukasi matematika Snake and Ladder dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dengan persentase kevalidan sebesar 88,90%, ahli materi sebesar 81,25%, dan ahli pembelajaran sebesar 86,80%, dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon siswa dengan persentase sebesar 97,26%, dan hasil angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media dari 76,38% menjadi 85,78% setelah menggunakan media.
6. Artikel jurnal yang ditulis oleh Ika, Melinda, Nabila, Restine, dan Uut Septina pada tahun 2024 yang berjudul “Penerapan Model *Collaborative Learning* Untuk Meningkatkan *Critical Thinking Skill* Pada Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini untuk mendorong peserta didik agar berperan aktif dan mempu

berpikir kritis saat pembelajaran berlangsung. Metode penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR) atau dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai tinjauan pustaka yang merupakan salah satu metode untuk mengidentifikasi, menganalisis dan meninjau dengan menuliskan seluruh hasil yang diperoleh yang dilakukan dengan sistematis serta mengikuti tahapan dari setiap data yang ditinjau. Berdasarkan hasil dari artikel yang sudah kami tinjau menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif yang diterapkan secara signifikan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan berpikir. Namun terdapat beberapa tantangan yang harus ditangani seperti pengelolaan waktu pelaksanaan pembelajaran kolaboratif dan memastikan kembali semua siswa mendapat kesempatan yang sama dengan siswa lainnya.

7. Artikel jurnal yang ditulis oleh Arosyid, dan Samsul Ma'arif pada tahun 2022, dengan berjudul "Pengembangan Media Game Edukasi Marbel Fauna pada Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektifitas game edukasi dengan aplikasi marbel fauna dalam meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah RnD dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media game edukasi, didapat hasil hipotesis dengan uji kelayakan pada kelompok kecil sebesar 86,8%, sedangkan pada kelompok besar memperoleh 87,3%.
8. Artikel jurnal yang ditulis oleh Huda dan Rakimahwati pada tahun 2022, dengan berjudul "Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *game* interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah RnD dengan model

pengembangan ADDIE. Hasil Validasi pengembangan game interaktif dapat disimpulkan bahwa game interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

9. Artikel jurnal yang ditulis oleh Nur Hasanah pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Tebak Operasi Matematika yang Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan game matematika yang berorientasi agar siswa dapat berpikir kritis. Metode penelitian dan pengembangan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis game matematika yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk kemampuan berpikir kritis siswa yaitu valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan didapat Hasil proses pengembangan media pembelajaran pada kelas X menunjukkan bahwa terdapat peningkatan peningkatan pada kemampuan berpikir kritis siswa yang signifikan dengan cara menganalisis hasil dari tes hasil belajar siswa menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa setelah diasa siswa yang mempunyai nilai tuntas sebanyak 80% siswa dan 20% siswa tidak tuntas
10. Artikel jurnal yang ditulis oleh Silvina, Muthyara, dan Nurhizrah pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Snakes and Ladders untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran media ular tangga yang valid dan praktis pada mata pelajaran IPA kelas IV. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah RnD dengan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas IV SD berada pada kategori sangat valid sebesar 94,1%. Media permainan tangga pintar yang telah dikembangkan

dikategorikan sangat praktis oleh pendidik sebesar 96% dan keefektifan media ular tangga sebesar 0,81% dengan kriteria sangat efektif. Media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas IV SD yang dihasilkan sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif digunakan pada mata pelajaran IPA kelas IV SD.

Supaya pemahaman bisa lebih mendalam, perbedaan dan persamaan penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Reggiana, Herry, dan Trudi. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Mobile Untuk Siswa Sekolah Dasar"	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan <i>game</i> • Berfokus pada siswa Sekolah Dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran produk adalah matematika • Metode yang digunakan adalah <i>multimedia development life cycle</i> versi Luther-Sutopo 	<ul style="list-style-type: none"> • Produk pengembangan berupa game kuis ular tangga bertingkat • Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa • Berbasis <i>collaborative learning</i>
2	Ririn Windawati, dan Henny. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa".	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan jenis penelitian R&D. • Pengembangan <i>game</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi • Model pengembangan yang digunakan adalah ASSURE 	<ul style="list-style-type: none"> • Produk pengembangan berupa game kuis ular tangga bertingkat • Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa • Berbasis <i>collaborative learning</i> • Menggunakan model ADDIE
3	Juaheni, Dwi, Nafilatus, dan Safarrudin. 2023. "Pengembangan Media Travel Snake-Snake Ladder Dalam Pembelajaran Matematika pada Sekolah Dasar"	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan jenis penelitian R&D. • Produk <i>game</i> berupa ular tangga 	<ul style="list-style-type: none"> • Konten materi adalah pelajaran matematika 	<ul style="list-style-type: none"> • Konten materi tentang PAI • Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa • Berbasis <i>collaborative learning</i>

4	Linaria, Izza Eka, dan Mochamma Miftachul Huda. 2023. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Beorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar"	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan jenis penelitian R&D. • Menggunakan model ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan kemampuan membaca permulaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa • Berbasis <i>collaborative learning</i>
5	Arif Achmad, Yuniar Ika, dan Trija Fayeldi. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika <i>Electronic Snake and Ladder</i> Pada <i>Game-Based Learning</i> "	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan jenis penelitian R&D. • Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Konten materi adalah pelajaran matematika 	<ul style="list-style-type: none"> • Berbasis <i>collaborative learning</i> • Konten materi adalah PAI • Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa
6	Ika, Melinda, Nabila, Restine, dan Uut Septina. 2024. "Penerapan Model <i>Collaborative Learning</i> Untuk Meningkatkan <i>Critical Thinking Skill</i> Pada Siswa Sekolah Dasar."	<ul style="list-style-type: none"> • Berbasis <i>collaborative learning</i> • Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Produk yang dikembangkan berupa LKPD • Metode penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR) 	<ul style="list-style-type: none"> • Produk pengembangan berupa game kuis ular bertingkat • Model penelitian ADDIE
7	Arosyid, dan Samsul Ma'arif. 2022. "Pengembangan Media Game Edukasi Marbel Fauna pada Siswa Sekolah Dasar"	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE • Subjek penelitian merupakan siswa sekolah dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Produk game berupa Marbel Fauna 	<ul style="list-style-type: none"> • Berbasis <i>collaborative learning</i> • Konten materi adalah PAI • Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa
8	Huda dan Rakimahwati. 2022. "Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini"	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE • Pengembangan game 	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini 	<ul style="list-style-type: none"> • Berbasis <i>collaborative learning</i> • Konten materi adalah PAI • Peningkatan kemampuan

				berpikir kritis siswa
9	Nur Hasanah. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Tebak Operasi Matematika yang Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis".	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan berupa game • Orientasi pada kemampuan berpikir kritis 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian dan pengembangan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan 	<ul style="list-style-type: none"> • Model penelitian ADDIE • Berbasis <i>collaborative learning</i> • Konten materi adalah PAI
10	Silvina, Muthyara, dan Nurhizrah. 2021. "Pengembangan Media Snakes and Ladders untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE • Produk pengembangan berupa ular tangga 	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan kreativitas siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi pada kemampuan berpikir kritis

H. Definisi Operasional

Untuk mengurangi terjadinya kesalahpahaman dalam menginterpretasikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menyajikan definisi dari beberapa istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan Bahan Ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder*

Snake Ladder dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga yang dimodifikasi melalui website <https://quizwhizzer.com/>. Selain interaktif Model ular tangga tersebut akan dimodifikasi dengan diberikan soal-soal HOTS di beberapa kotaknya untuk memberi stimulus siswa supaya terlatih dalam kemampuan berpikir kritis.

2. Mata Pelajaran PAI

Salah satu mata pelajaran di SDI Al-Ghaffaar yang mempelajari tentang pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam bagi peserta didik, seperti mengenal Allah SWT, dan aturan-aturan terkait etika dalam kehidupan sehari-hari serta bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam. Dalam penelitian ini, mata pelajaran PAI yang dikaji adalah materi tentang sifat wajib Allah SWT

3. *TGT (Team Games Tournament)*

TGT (Team Games Tournament) dalam penelitian ini digunakan sebagai model pembelajaran kolaboratif. Dimulai dari pembagian kelompok, kemudian penjelasan materi, dilanjutkan turnamen dengan permainan, dan diakhiri dengan pemberian penghargaan sebagai apresiasi.

4. Berpikir kritis

Dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik untuk menganalisis pertanyaan, hingga pada membuat keputusan yang logis dan rasional yang diwujudkan dalam jawaban dari pertanyaan yang sudah dianalisis. Hal Ini melibatkan proses mental yang sistematis untuk mengidentifikasi, menilai, dan mengembangkan gagasan, konsep, dan teori.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengembangan Bahan Ajar *Canva* dan *Snake Ladder*

1. Pengembangan Bahan Ajar *Canva*

Canva merupakan sebuah platform atau alat desain grafis yang memudahkan penggunaannya dalam membuat berbagai jenis desain secara praktis dan tanpa biaya. Platform ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, mulai dari versi berbasis web hingga aplikasi mobile yang kompatibel dengan sistem operasi iOS dan Android.¹² Canva merupakan sebuah program desain berbasis daring yang menawarkan beragam fitur dan alat bantu, seperti pembuatan presentasi, poster, brosur, template logo, dokumen dengan ukuran beragam, serta berbagai jenis desain kreatif lainnya. Namun, perlu diperhatikan bahwa tidak semua template yang tersedia di Canva dapat digunakan secara bebas dalam versi gratisnya.¹³

Bagi kalangan pendidik, Canva menyediakan fasilitas khusus berupa Canva for Education, yaitu versi pro yang dapat diakses secara gratis. Pendaftaran akun ini dapat dilakukan melalui akun belajar.id yang dikeluarkan oleh Kemendikbud. Dengan memanfaatkan fitur ini, guru dapat menggunakan berbagai alat desain premium tanpa biaya untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

¹² Utami Pratiwi, *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva*, ed. Dania, 1st ed. (Yogyakarta, 2021).

¹³ Fatma Nurhayati and Nurmunajat, "Pengembangan Media Pembelajaran Poin Bepama Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN Tempuran 4 Ngawi," *Proceeding Annual Conference on Islamic Religious Education*. 3, no. 1 (2023): 1021–32.

Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan menggunakan Canva for Education adalah modul pembelajaran. Guru memiliki kebebasan untuk mengkreasikan modul dengan berbagai elemen desain, seperti pemilihan template yang sesuai, penambahan gambar, video YouTube, animasi, serta penggunaan aset bebas hak cipta. Selain itu, platform ini juga memungkinkan penyisipan berbagai tautan eksternal, seperti Google Drive atau Google Form, sehingga modul yang dihasilkan dapat lebih dinamis dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil desain modul tersebut kemudian dapat dibagikan kepada siswa melalui tautan langsung yang mengarah ke modul ajar.

Lebih dari itu, modul yang dibuat dengan Canva dapat didesain dengan variasi tampilan yang beragam, menyesuaikan tingkat pemahaman dan karakteristik siswa di setiap kelas. Dengan demikian, guru dapat menciptakan bahan ajar yang lebih personal, menarik, dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Berkaitan dengan hal ini, pengembangan canva diharapkan juga dapat menambah inovasi bagi pendidik untuk memodifikasi berbagai macam perangkat pembelajaran, salah satunya adalah bahan ajar.

Bahan ajar berbasis Canva menjadi salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan kemudahan desain digital untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif.¹⁴ Platform ini menyediakan beragam template siap pakai, seperti presentasi, infografis, dan lembar aktivitas, yang memungkinkan guru merancang konten pembelajaran tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Dalam praktiknya, Canva dapat diintegrasikan ke dalam

¹⁴ Elsa Savrina Putri, Sandi Budiana, and Resyi Abdul Gani, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku," *Jurnal Elementary* 6, no. 1 (2023): 104, <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13464>.

pembelajaran dengan berbagai cara, misalnya melalui tampilan visual yang mempermudah penjelasan materi kompleks, tugas proyek kreatif seperti pembuatan poster tematik, atau media evaluasi berbentuk kuis interaktif. Selain mendorong partisipasi aktif siswa, penggunaan Canva juga mendukung pembelajaran blended learning karena materinya dapat diakses secara daring maupun luring. Dengan fitur kolaborasi real-time, platform ini sekaligus melatih keterampilan digital siswa sambil memperkuat pemahaman mereka terhadap konten akademik.

Dalam konteks pendidikan modern yang semakin mengintegrasikan teknologi, Canva muncul sebagai salah satu platform yang sangat relevan untuk mendukung proses pembelajaran. Platform desain grafis berbasis web ini memungkinkan pendidik dan peserta didik menciptakan bahan ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga visual menarik. Kebutuhan akan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif menjadi alasan utama mengapa Canva banyak diadopsi di berbagai institusi pendidikan. Kemampuannya untuk menyajikan informasi dalam bentuk infografis, presentasi dinamis, dan poster edukatif menjawab tantangan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan visual dan digital literacy. Selain itu, fitur kolaborasi real-time yang dimilikinya sangat sesuai dengan model pembelajaran hybrid yang kini banyak diterapkan.

Salah satu kelebihan utama Canva terletak pada kemudahan penggunaannya yang tidak memerlukan keahlian desain khusus. Antarmukanya yang intuitif dilengkapi dengan ribuan template siap pakai memungkinkan guru dengan cepat membuat materi ajar yang profesional. Dari segi keterlibatan siswa, visualisasi materi melalui Canva terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik, terutama untuk konsep-konsep abstrak yang membutuhkan ilustrasi. Aspek kolaboratifnya juga patut diacungi jempol, dimana siswa dalam kelompok dapat

bersama-sama mengerjakan proyek pembelajaran meskipun berada di lokasi berbeda. Fleksibilitas akses melalui berbagai perangkat termasuk smartphone menjadikannya solusi praktis di era pembelajaran mobile yang semakin berkembang.

Meskipun menawarkan banyak manfaat, penggunaan Canva dalam pendidikan tidak lepas dari beberapa kendala. Ketergantungan pada koneksi internet yang stabil menjadi masalah utama, terutama di daerah dengan infrastruktur digital yang belum memadai. Versi gratis yang sebenarnya sudah cukup memadai tetap memiliki berbagai batasan, seperti watermark pada beberapa elemen dan keterbatasan akses ke template premium. Untuk kebutuhan desain yang lebih kompleks dan teknis, Canva masih kalah fleksibel dibanding software profesional seperti Adobe Illustrator. Masalah lain yang sering dihadapi adalah kebingungan pengguna dalam memahami hak cipta dan lisensi untuk berbagai elemen grafis yang tersedia di platform tersebut.

Untuk memaksimalkan potensi Canva dalam pembelajaran, beberapa strategi dapat diterapkan. Pelatihan dasar penggunaan platform ini perlu diberikan kepada para pendidik agar mereka dapat memanfaatkan berbagai fiturnya secara optimal. Sekolah bisa mempertimbangkan penggunaan akun pro untuk mendapatkan akses ke lebih banyak fitur, sementara tetap memanfaatkan versi gratis untuk kebutuhan dasar. Penting juga untuk mengedukasi baik guru maupun siswa tentang aspek hak cipta dalam menggunakan berbagai elemen desain. Dengan memahami baik kelebihan maupun keterbatasannya, Canva dapat menjadi alat pendukung yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

2. Pengembangan *Snake Ladder*

Permainan ular tangga telah ada sejak tahun 1870 dan tidak memiliki papan permainan standar. Ular tangga adalah salah satu permainan yang bermula dari India kuno, di mana permainan ini dikenal sebagai Moksha Patam. Permainan ini kemudian menyebar ke seluruh dunia dan menjadi salah satu permainan papan klasik yang paling populer. Ular tangga telah menjadi permainan anak-anak klasik sepanjang masa, dan merupakan salah satu permainan yang paling disukai oleh anak-anak di seluruh dunia.¹⁵

Sebagai salah satu permainan papan terkenal, ular tangga memiliki cara bermain yang sederhana dan mudah dipahami. Pemain menggunakan pion sebagai penanda untuk melacak posisi mereka di papan permainan. Setiap pemain memulai di kotak pertama dan melemparkan dadu untuk menentukan langkah. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu, dengan tangga yang membantu melompat ke langkah lebih tinggi dan ular yang membuat turun ke langkah lebih rendah. Pemain yang mendapatkan angka 6 dari dadu mendapatkan giliran sekali lagi. Tujuan permainan adalah untuk mencapai langkah terakhir di papan permainan sebelum lawan, dengan menggunakan dadu untuk menentukan langkah yang akan diambil. Dalam permainan ular tangga, pemain harus menghadapi tantangan dan rintangan yang ada di papan permainan, seperti ular dan tangga. Ular dapat membuat pemain kembali ke langkah sebelumnya, sedangkan tangga dapat membantu pemain untuk melompat ke langkah yang lebih tinggi.¹⁶ Dengan demikian, permainan ular tangga memerlukan strategi dan keberuntungan untuk dapat mencapai tujuan permainan.

¹⁵ Putri Zudhah Ferryka, "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Magistra* 29, no. 100 (2017): 58–64.

¹⁶ Khadijah Khadijah et al., "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat Bagi Anak," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022): 1340, <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1266>.

Menurut KBBI, pengembangan merupakan proses memperluas, memperlebar, atau memperbaiki sesuatu.¹⁷ Dalam ruang lingkup pendidikan, pengembangan diartikan sebagai suatu proses untuk mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis guna untuk mencapai tujuan serta menetapkan sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan kompetensi dan potensi peserta didik¹⁸.

Abdul Majid berpendapat bahwa tujuan adanya pengembangan adalah dalam rangka meningkatkan keterampilan dan pengetahuan melalui pendidikan dan pelatihan. Hal ini melibatkan proses yang tersusun secara sistematis untuk membentuk pembelajaran yang memperhitungkan potensi peserta didik.¹⁹ Namun, Undang-undang tentang sistem nasional ilmu pengetahuan dan teknologi, lebih menekankan pengembangan pada peningkatan fungsi, manfaat, dan dukungan dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang teruji kebenaran dan keamanannya.²⁰

Dalam penelitian ini, objek pengembangan adalah media pembelajaran berupa *Snake Ladder*. *Snake Ladder* sendiri adalah pengembangan dari permainan tradisional ular tangga dengan desain yang dimodifikasi. Ular tangga dipilih karena merupakan permainan yang atraktif yang melibatkan anak berperan aktif dalam permainan.²¹

¹⁷ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “KBBI VI Daring,” 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Kebijakan>.

¹⁸ Miming Arjuni and Nanang Abdul Jamal, “Mahmud , Metode Penelitian Pendidikan , (Bandung:CV Pustaka Setia,2011) h.52 26” 1 (2022): 26–43.

¹⁹ Arjuni and Jamal.

²⁰ Presiden RI, “Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2019 Tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi,” 2019.

²¹ R Umi Baroroh and Aisyam Mardliyyah, “Development of the Ladder Snake Game Media in Arabic Learning/ Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 2, no. 1 (2019): 64–76, <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v2i1.5445>.

B. *Snake Ladder*

1. *Snake Ladder*

Snake Ladder adalah modifikasi dari permainan ular tangga (*snake and ladder*). Ular tangga merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak saat masih kecil dan termasuk dalam kategori permainan interaktif yang melibatkan beberapa komponen utama. Di antaranya adalah sebuah dadu, pion mainan, dan papan permainan yang memiliki gambar ular dan tangga. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih, di mana setiap peserta akan melempar dadu untuk menentukan langkah yang diambil oleh pion mereka di atas papan. Interaksi yang terjadi antar pemain serta penggunaan elemen-elemen tersebut memberikan keseruan dan tantangan tersendiri dalam permainan ini.²² Peneliti memilih media ini karena implementasinya yang mudah digunakan dan cocok untuk melibatkan siswa secara aktif, dengan guru berperan sebagai fasilitator. Sehingga, diharapkan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memberi kontribusi pada pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang sudah terkenal hampir seluruh penjuru dunia. Dalam pembelajaran, permainan ular tangga memiliki peran sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Pengolaborasi antara media ular tangga dengan pembelajaran berbasis digital, akan dapat membawa manfaat pemahaman materi yang bisa dirasakan langsung oleh siswa, menambah keterampilan siswa dalam berpikir, merangsang siswa untuk

²² Nurhayati and Nurmunajat, "Pengembangan Media Pembelajaran Poin Bepama Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN Tempuran 4 Ngawi."

lebih aktif, dan memberikan manfaat berupa kegiatan literasi digital untuk menambah wawasan siswa.²³

Permainan snake ladder adalah salah satu permainan papan yang paling populer dan telah dimainkan oleh banyak orang di seluruh dunia. Permainan ini memiliki tujuan yang sederhana, yaitu untuk mencapai langkah terakhir di papan permainan sebelum lawan. Namun, permainan ini juga memiliki tantangan yang menarik, yaitu adanya ular dan tangga yang dapat membantu atau menghambat permainan. Dalam permainan snake ladder, pemain harus menggunakan strategi dan keberuntungan untuk mencapai tujuan. Pemain harus mempertimbangkan kemungkinan langkah yang akan diambil, serta memperhitungkan risiko dan keuntungan dari setiap langkah.

Selain itu, pemain juga harus siap untuk menghadapi kegagalan dan kekecewaan, karena permainan ini dapat berubah sangat cepat. Permainan snake ladder juga memiliki manfaat yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial anak-anak. Permainan ini dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan sosial, seperti berbagi, bekerja sama, dan mengelola konflik.

Dalam keseluruhan, permainan snake ladder adalah salah satu permainan papan yang paling menarik dan bermanfaat. Permainan ini dapat dimainkan oleh orang-orang dari semua umur dan latar belakang, dan dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial yang signifikan. Oleh karena itu, permainan *snake*

²³ Nur Oktavia Anggraeni, Yunus Abidin, and Yona Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 8, no. 1 (2023): 22, <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>.

ladder adalah pilihan yang tepat untuk dimainkan bersama keluarga dan teman-teman.

2. Komponen *Snake Ladder*

Snake Ladder adalah bentuk dari permainan ular tangga. Sehingga, komponen yang dibutuhkan dalam permainan tersebut sama. Adapun komponen yang dibutuhkan dari permainan Snake Ladder adalah sebagai berikut :²⁴

- 1) Bidak/Pion
- 2) Dadu
- 3) Papan Ular tangga

Permainan snake ladder terdiri dari beberapa komponen yang saling terkait dan membentuk keseluruhan permainan. Komponen-komponen ini dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu komponen fisik, komponen permainan, dan komponen strategi. Komponen fisik permainan snake ladder terdiri dari papan permainan, dadu, dan token atau pion. Papan permainan adalah komponen utama yang menampilkan jalur permainan, ular, dan tangga. Dadu digunakan untuk menentukan langkah yang akan diambil oleh pemain, sedangkan token atau pion digunakan untuk melacak posisi pemain di papan permainan.²⁵

Komponen permainan snake ladder terdiri dari aturan permainan, tujuan permainan, dan keberuntungan. Aturan permainan menentukan bagaimana pemain dapat bergerak di papan permainan, bagaimana ular dan tangga dapat mempengaruhi permainan, dan bagaimana pemain dapat mencapai tujuan

²⁴ Elsi Ameliasari and Eni Fariyatul Fahyuni, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital," *Jurnal PAI Raden Fatah* Vol. 6, No. 2 (2024): 526–38.

²⁵ Juhaeni Juhaeni et al., "Pengembangan Media Travel Snake-Ladder Game Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar," *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 5 (2023): 233–45, <https://doi.org/10.53621/jider.v3i5.257>.

permainan. Tujuan permainan adalah untuk mencapai langkah terakhir di papan permainan sebelum lawan. Elemen keberuntungan, seperti lemparan dadu, dapat mempengaruhi jalannya permainan dan membuat permainan menjadi lebih menarik.²⁶

Komponen strategi permainan snake ladder terdiri dari pemilihan langkah, pengelolaan risiko, dan penggunaan ular dan tangga. Pemilihan langkah yang tepat dapat membantu pemain untuk mencapai tujuan permainan lebih cepat. Pengelolaan risiko dapat membantu pemain untuk menghindari kegagalan dan kekecewaan. Penggunaan ular dan tangga dapat membantu pemain untuk mempercepat atau memperlambat permainan, tergantung pada situasi. Dalam keseluruhan, komponen-komponen permainan snake ladder saling terkait dan membentuk keseluruhan permainan yang menarik dan menantang. Pemain harus memahami dan menguasai komponen-komponen ini untuk dapat bermain dengan efektif dan mencapai tujuan permainan.²⁷

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga membutuhkan bidak/pion, dadu, dan papan permainan. Permainan ini juga sangat erat dengan keberuntungan, dadu yang di lempar akan menghasilkan angka untuk menentukan langkah pion, pergerakan pion lah yang menentukan pemenang dari permainan tersebut. Pemain akan menghadapi tantangan berupa ular yang bisa membawa turun pada barisan bawah, dan keberuntungan berupa tangga yang akan

²⁶ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

²⁷ Silvina Andrianto, Muthyara Daryus, and Nurhizrah Gistituati, "Pengembangan Media Snakes and Ladders Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2614–3097 (2021): 1865–69.

membawa pion melesat naik untuk semakin mendekati garis finish. Sehingga, pemain harus memahami

3. Tata cara bermain *Snake Ladder*

Adapun cara untuk bermain Snake Ladder adalah sebagai berikut :

- 1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil
- 2) Setiap kelompok memilih bidak/pion untuk patokan dalam permainan
- 3) Guru menyiapkan papan permainan yang sudah disiapkan sebelumnya
- 4) Pada papan permainan, setiap kotak yang sudah dipilih peneliti disisipkan bacaan dan pertanyaan.
- 5) Setiap kelompok berhak memainkan dadu dan memindah pion sesuai dengan angka dadu yang sudah keluar.²⁸

Dari pemaparan cara bermain diatas, dapat disimpulkan bahwa Permainan snake ladder adalah salah satu permainan papan yang paling populer dan mudah dimainkan. Namun, untuk dapat bermain dengan efektif dan mencapai tujuan permainan, pemain harus memahami dan menguasai tata cara permainan yang benar. Tata cara permainan snake ladder dimulai dengan mempersiapkan papan permainan, dadu, dan token atau pion. Setiap pemain memilih token atau pion yang akan digunakan untuk melacak posisi mereka di papan permainan. Kemudian, pemain melempar dadu untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan.

Pemain yang memulai permainan melempar dadu untuk menentukan berapa langkah yang dapat diambil. Pemain kemudian memindahkan token atau

²⁸ Ria Fransisca, Sri Wulan, and Asep Supena, "Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 630, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>.

pion mereka ke langkah yang sesuai di papan permainan. Jika pemain mendarat di langkah yang memiliki tangga, mereka dapat memindahkan token atau pion mereka ke langkah yang lebih tinggi di papan permainan. Namun, jika pemain mendarat di langkah yang memiliki ular, mereka harus memindahkan token atau pion mereka ke langkah yang lebih rendah di papan permainan. Pemain harus berhati-hati dan strategis dalam mengambil langkah, karena ular dan tangga dapat mempengaruhi jalannya permainan.

Permainan snake ladder berlanjut sampai salah satu pemain mencapai langkah terakhir di papan permainan. Pemain yang mencapai langkah terakhir tersebut dinyatakan sebagai pemenang. Dalam keseluruhan, tata cara permainan snake ladder adalah mudah dan menyenangkan, namun juga memerlukan strategi dan keberuntungan untuk dapat mencapai tujuan permainan.

4. Manfaat *Snake Ladder*

Dalam penerapannya, *snake ladder* menjadi media yang membantu dalam proses pelaksanaan pembelajaran secara kognitif ataupun afektif. Sehingga, pemilihan *snake ladder* juga tak lepas dari adanya manfaat. Permainan ini memiliki manfaat praktis yaitu memberi kontribusi positif dalam pertumbuhan fisik, mengendalikan emosi, merangsang kreativitas, belajar bersosialisasi, mengetahui standar moral, dan mendukung perkembangan kognitif anak usia sekolah.²⁹

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa Dalam hal manfaat kognitif, permainan snake ladder dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan logis pemainnya. Pemain harus menganalisis situasi dan membuat keputusan yang tepat

²⁹ Maria Theresia Priyastuti, Mike Resanti, and Guido Shyantica Yoga, "Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Ular Tangga Bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang," *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 2 (2020): 72, <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.106>.

untuk mencapai tujuan permainan. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang tepat. Dalam hal manfaat sosial, permainan snake ladder dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial pemainnya, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan mengelola konflik. Pemain harus berinteraksi dengan pemain lain dan bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu meningkatkan kemampuan empati dan menghargai perbedaan.

Dalam hal manfaat emosional, permainan snake ladder dapat membantu meningkatkan kemampuan mengelola emosi dan menghadapi kegagalan. Pemain harus menghadapi kegagalan dan kekecewaan dalam permainan, namun juga harus belajar dari kesalahan dan terus berusaha untuk mencapai tujuan permainan. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu meningkatkan kemampuan mengembangkan kesabaran dan ketekunan.

Dalam keseluruhan, permainan snake ladder memiliki banyak manfaat bagi pemainnya, baik dalam hal kognitif, sosial, maupun emosional. Oleh karena itu, permainan ini sangat cocok untuk dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa yang ingin meningkatkan kemampuan dan mengembangkan diri.

C. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

1. Mata Pelajaran PAI

Menurut Peraturan Pemerintah No.55 Tahun 2007 Bab I pasal 2, menyebutkan bahwa Pendidikan agama merupakan pendidikan yang berfokus pada penekanan pemberian pengetahuan, membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Pendidikan agama menurut peraturan pemerintah ini dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata

pelajaran atau mata kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.³⁰ Sehingga, pendidikan agama merupakan rumpun ilmu pengetahuan yang wajib dipelajari dalam setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, hingga sampai jenjang perkuliahan.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya yang dilakukan secara sadar serta terencana dalam rangka menyiapkan peserta didik untuk lebih mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam dengan berbasis takwa dan akhlakul karimah. Adapun sumber utama dalam pembelajaran PAI yaitu Al-Quran dan Hadist dengan dikemas melalui kegiatan pelajaran, pengajaran, latihan, serta menciptakan pengalaman yang bermakna dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).³¹

Definisi lain juga dipaparkan oleh Tsaniyatus Sa'diyah yang mengutip pendapat dari Azizy dari Abdul Majid dan Dian Andayani, bahwa esensi pendidikan adalah adanya proses transfer nilai, pengetahuan, dan keterampilan dari generasi tua menuju generasi muda sebagai upaya melanjutkan kehidupan. Pendidikan agama Islam mencakup dua hal yaitu : a) Mendidik siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam; b) Mendidik siswa-siswi untuk mempelajari materi yang berkaitan dengan ajaran Islam subjek berupa pengetahuan tentang ajaran Islam.³²

Menurut Yusnaili, PAI merupakan ilmu pengetahuan yang mengajarkan nilai-nilai ajaran Islam. Sehingga, pendidikan agama Islam memiliki tujuan untuk mencetak generasi muda Islam menjadi pribadi yang berpegang teguh pada iman

³⁰ “Peraturan Pemerintah No 55 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan Bab I, Pasal 2, Ayat 1,” 2007.

³¹ Gina Nurvina Darise, “Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks Merdeka Belajar,” *Journal of Islamic Education : The Teacher of Civilization* 2, no. 2 (2021): 1–18, <https://doi.org/10.30984/jpai.v2i2.1762>.

³² Tsaniyatus Sa'diyah, “Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami,” *KASTA* 2, no. 3 (2022).

dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa yaitu Allah SWT. Tidak hanya itu, pendidikan agama Islam juga mencakup penanaman sikap tenggang rasa antar sesama dalam bingkai kehidupan beragama. Sikap toleransi atau tenggang rasa akan menciptakan hubungan antar umat beragama yang rukun dan harmonis, serta menjunjung tinggi rasa nasionalisme.³³

Pendidikan agama memainkan peran yang sangat penting dan strategis dalam pengembangan potensi sumber daya manusia Indonesia yang beriman, bertaqwa, serta berakhlak mulia. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik secara utuh dan menyeluruh. Tujuan ini mencakup pengembangan aspek spiritual, emosional, intelektual, dan fisik peserta didik, sehingga mereka menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan agama menjadi fondasi yang kuat dalam menciptakan generasi yang berkualitas dan berintegritas.³⁴

Tujuan pendidikan adalah faktor yang sangat penting dalam keberhasilan pelaksanaan dan pengembangan pendidikan. Demikian halnya dengan pendidikan Agama Islam, yang mencakup pendidikan karakter memiliki tujuan utama yaitu membentuk peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta di implementasikan dalam bentuk berakhlak

³³ Yusnaili Budianti, "Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2020): 3(2), 524–32, <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>.

³⁴ Feiby Ismail and Mardan Umar, "Implementasi Penjaminan Mutu Di Lembaga Pendidikan Islam," *Jurnal Ilmiah Iqra'* 14, no. 1 (2020): 78.

mulia pada kehidupan sehari-hari.³⁵ Jadi, Pendidikan Agama Islam tidak hanya mengajarkan terkait hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan di dunia saja, namun juga mengajarkan bagaimana mempersiapkan diri untuk menuju kehidupan abadi di akhirat nanti. Dari pengertian yang dipaparkan oleh Ahmad Husni Hamim, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, dan terencana secara sistematis untuk membina peserta didik supaya senantiasa mengetahui, memahami, meyakini dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan nasional di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi kemanusiaan secara utuh dan menyeluruh. Hal ini berarti bahwa pendidikan tidak hanya fokus pada pengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan akhlak yang mulia. Manusia Indonesia yang diinginkan adalah mereka yang memiliki pengetahuan yang luas, sikap yang baik, dan keterampilan yang memadai untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dalam mencapai tujuan ini, akhlak mulia menjadi fondasi yang sangat penting. Akhlak mulia seperti sopan santun, kejujuran, disiplin, dan kepedulian terhadap sesama harus menjadi landasan bagi setiap gerak kehidupan manusia Indonesia. Dengan demikian, manusia Indonesia dapat menjadi pribadi yang utuh dan seimbang, memiliki pengetahuan yang luas, sikap yang baik, dan keterampilan yang memadai.³⁶ Namun, dalam proses pendidikan, seringkali ditemui berbagai permasalahan yang menjadi penghambat pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

³⁵ Ahmad Husni Hamim, Muhidin Muhidin, and Uus Ruswandi, "Pengertian, Landasan, Tujuan Dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4, no. 2 (2022): 220–31, <https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.899>.

³⁶ Feiby Ismali Mardani Umar, *Pendidikan Agama Islam (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)*, 1st ed. (Banyumas: Pena PERSada, 2020).

Permasalahan ini dapat berupa kurangnya sumber daya, kurangnya kualitas pengajaran, atau bahkan kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengatasi permasalahan ini dan memastikan bahwa pendidikan nasional dapat mencapai tujuannya.

2. Karakteristik Mata Pelajaran PAI

Sehingga, pendidikan Agama Islam memiliki posisi posisi penting dalam tatanan sistem pendidikan. Pendidikan Agama Islam sering disebut sebagai pendidikan mental moral spiritual bangsa. Hal ini dikarenakan PAI adalah salah satu komponen strategis dalam sistem kurikulum pendidikan yang berperan pada pembinaan watak dan kepribadian bangsa Indonesia.³⁷

PAI dalam lembaga madrasah, terdapat empat cabang keilmuan yang memiliki karakteristik masing-masing. Al-Quran Hadist lebih berfokus kemampuan baca tulis Al-quran yang baik dan benar. Aspek akidah menekankan kemampuan untuk melakukan pembiasaan untuk selalu mengimplementasikan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela. Aspek Sejarah kebudayaan menekankan kemampuan membaca, dan kemampuan dalam mencari ibrah-ibrah dari peristiwa yang terjadi dalam perjalanan sejarah Islam.³⁸

Sedangkan pada sekolah dasar, PAI juga memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan pelajaran lainnya. Karakteristik PAI adalah sebagai berikut :

- 1) PAI berupaya untuk menjaga akidah siswa supaya tetap kokoh di setiap kondisi;
- 2) PAI berupaya untuk menjaga dan memelihara tentang yang terkandung dalam sumber belajar, yaitu Al-Quran dan Hadist;

³⁷ Nur Latifah and Asep Supena, "Analisis Attention Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1175–82, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/887>.

³⁸ Ishak Ishak, "Karakteristik Pendidikan Agama Islam," *Fitua: Jurnal Studi Islam* 2, no. 2 (2021): 167–78.

- 3) PAI mendominasi kesatuan iman, ilmu, dan aural dalam kehidupan sehari-hari;
- 4) PAI berusaha mekonstruksi dan mengembangkan kesalehan individu sekaligus kesalehan sosial;
- 5) PAI menjadi landasan moral dan etika dalam ranah pengembangan IPTEK, budaya, serta aspek-aspek lainnya;
- 6) Komponen PAI mengandung elemen-elemen yang bersifat rasional dan supra rasional;
- 7) PAI berusaha menggali, mengembangkan, serta mengambil ibrah dari adanya perjalanan sejarah kebudayaan Islam; dan
- 8) Dalam beberapa hal, PAI mengandung perbedaan sudut pandang dalam menyikapi sebuah persoalan. Oleh karena itu, PAI juga mengedepankan sikap terbuka, toleransi, dan ukhuwah Islamiyah.³⁹

Dalam konteks “Merdeka Belajar”, Pendidikan Agama Islam juga memiliki karakteristik dengan memperhatikan hal-hal berikut⁴⁰ :

- 1) Pembelajaran Pendidikan Agama berusaha menggali peserta didik agar supaya memiliki kemampuan berpikir kritis
- 2) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengedepankan kreativitas kepada peserta didik
- 3) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam membuat peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi
- 4) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam membuat peserta didik memiliki kerja sama dan mampu berkolaborasi

³⁹ Ishak.

⁴⁰ Darise, “Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks Merdeka Belajar□.”

- 5) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam membangun jati diri peserta didik yang konfiden atau kepercayaan diri

Pendidikan Islam memiliki keunikan dan keunggulan yang tidak dimiliki oleh pendidikan lainnya. Hal ini disebabkan oleh adanya hubungan yang erat antara pendidikan Islam dengan nilai-nilai dan ajaran Islam yang menjadi pedoman hidup bagi umat Muslim. Dengan demikian, pendidikan Islam tidak hanya fokus pada aspek intelektual dan kognitif, tetapi juga memperhatikan aspek moral dan spiritual.

Meskipun pendidikan Islam memiliki karakteristik yang khas, namun tidak berarti bahwa pendidikan Islam menolak perkembangan sains dan teknologi. Sebaliknya, pendidikan Islam justru mendorong umat Muslim untuk mempelajari dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Namun, pendidikan Islam tetap berpegang pada prinsip-prinsip dan nilai-nilai Islam yang tidak dapat dikompromikan. Dengan demikian, pendidikan Islam dapat mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu menciptakan manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran PAI

Pada dasarnya, ruang lingkup mata pelajaran PAI ada dua aspek. Pertama, hubungan manusia dengan Tuhanya, dan hubungan manusia dengan manusia.⁴¹ Menurut Mastang Baba, ada dua ruang lingkup dari PAI. Pertama, diperlukannya teori-teori dan konsep dalam merumuskan desain pembelajaran dengan berbagai komponennya yaitu visi, misi, tujuan kurikulumn proses belajar mengajar, dan sebagainya. Hal tersebut diperoleh dari hasil kajian ilmiah dan pemikiran kritis terhadap sumber ajaran utama dari PAI, yaitu Al-Quran dan Hadist. Kedua, teori

⁴¹ Surya Darma Damanik, "Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 38 Medan," *JUMSI* 4, no. 1 (2024): 162–73.

dan konsep yang diperlukan untuk kepentingan paraktik pendidikan, yaitu dapat memberi stimulan pada peserta didik.⁴²

Menurut Muhammad Yusuf, ruang lingkup Pendidikan Agama Islam merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran agama Islam, yang merupakan unsur-unsur utama yang sangat penting. Sehingga, hal ini menjadikan proses pendidikan Islam dapat berjalan dengan lancar dan efektif untuk mencapai tujuan pendidikan Islam itu sendiri. Ruang lingkup PAI menurut Muhammad Yusuf meliputi⁴³ :

1. Dasar dan Tujuan Pendidikan Islam
2. Peserta didik
3. Pendidik
4. Proses kegiatan pembelajaran
5. Materi dan kurikulum pendidikan Islam yang meliputi pendidikan keimanan, pendidikan moral/akhlak, pendidikan jasmani, pendidikan rasio pendidikan kejiwaan/hati Nurani, pendidikan sosial kemasyarakatan, dan pendidikan seksual.
6. Metode dalam Pendidikan Islam yang meliputi metode keteladanan, metode pembiasaan, metode nasihat, metode memberi perhatian, metode hukuman, evaluasi dalam pendidikan Islam, dan kelembagaan dalam pendidikan Islam.

Menurut Mardan Umar dan Feiby Ismail, ruang lingkup ajaran Islam pada hakekatnya adalah keseluruhan aspek kehidupan manusia muslim. Dari aspek spiritualitas, Islam memiliki konsep Aqidah yang cenderung mengarah pada keimanan seorang muslim, kemudian memasuki tahap implementasi yaitu syariah

⁴² Mastang Ambo Baba, "Dasar-Dasar Dan Ruang Lingkup Pendidikan Islam Di Indonesia," *Jurnal Ilmiah Iqra'* 6, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.30984/jii.v6i1.616>.

⁴³ Yusuf et al., "Konsep Dasar Dan Ruang Lingkup Pendidikan Islam," *Bacaka* 2, no. 1 (2022): 74–80.

yang menjadi manifestasi keimanan seseorang, seluruh aktivitas hidupnya senantiasa diarahkan pada ketaatan dan ketundukan pada Allah, dan akhlak yang mengatur hubungan bernilai antara seorang hamba dengan Allah, dengan Rasul, dan dengan seluruh makhluk Allah dalam bingkai Aqidah dan syariah.⁴⁴

Dalam arti bahwa segala sesuatu yang berkaitan dengan tingkah laku kehidupan seorang muslim dari hal terkecil tentang urusan pribadi baik ibadah umum ataupun khusus, hingga urusan terbesar mencakup urusan Masyarakat dan negara menjadi bagian dari ruang lingkup ajaran Islam. Hal ini diharapkan dapat membawa kontribusi terkait perkembangan positif dari peserta didik, baik segi wawasan, mental, spiritual, sikap, pola pikir, dan kepribadianya.

Dari pemaparan ruang lingkup diatas, bisa ditarik Kesimpulan bahwa Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi aqidah, syariah, akhlak, tarikh, dan Al-Qur'an serta tafsirnya. Prinsip-prinsip Pendidikan Agama Islam adalah integral, komprehensif, berbasis pada Al-Qur'an dan Hadits, serta mengembangkan potensi peserta didik. Metode Pendidikan Agama Islam juga bervariasi, meliputi ceramah, diskusi, praktik, dan kajian kitab suci Al-Qur'an dan Hadits.

D. TGT (*Team Games Tournament*)

1. TGT (*Team Games Tournament*)

Menurut Lola Amalia, *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik dalam beberapa kelompok antara 3-4 orang dengan kemampuan, jenis, agama, atau suku yang berbeda. Pembelajaran ini tidak berpusat pada guru, namun melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan. Model pembelajaran ini bertujuan untuk membantu

⁴⁴ Mardan Umar, *Pendidikan Agama Islam (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)*.

siswa untuk mampu bekerjasama dalam tim heterogeny, dan juga lebih memperkuat pemahaman materi karena desain pembelajaran yang menarik.⁴⁵

Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu pendekatan inovatif yang mendorong partisipasi aktif siswa melalui kegiatan kelompok untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan akademik. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen, terdiri dari 4-6 orang dengan variasi kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, dan latar belakang budaya. Proses pembelajaran dimulai dengan penyampaian tujuan dan materi, dilanjutkan dengan diskusi kelompok, kegiatan turnamen berbasis permainan, dan diakhiri dengan pemberian penghargaan.⁴⁶ Melalui mekanisme ini, TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti berpikir kritis, tanggung jawab, kepercayaan diri, dan penghargaan terhadap pendapat orang lain. Selain itu, model ini juga melatih keterampilan manajemen diri serta membentuk sikap positif yang bermanfaat bagi kehidupan sosial siswa di sekolah maupun masyarakat.

Penelitian-penelitian dalam konteks Indonesia, seperti studi oleh Dea Rahmawati dalam Jurnal Pendidikan Islam, menunjukkan bahwa TGT terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi PAI dengan materi sumber hukum Islam pada siswa kelas X di SMK Muhammadiyah Tawang Rejo.⁴⁷ Temuan ini diperkuat oleh penelitian Rosihin (2021) yang menyatakan bahwa pendekatan

⁴⁵ Lola Amalia, *Model Pembelajaran Kooperatif*, ed. Bayu Wijayama, 1st ed. (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=GFfQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Buku+model+pem+belajaran+TGT&ots=Awt4XsPmH&sig=JoR19amdVrpeLtxu-WqmCk0fWek&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

⁴⁶ Amri Biskhah, "Pengimplementasian Model Pembelajaran Team Games Tournament Sebagai Trigger Peningkatan Hasil Belajar PJOK," *Jurnal Menssana* 5 No.2, no. 2 (2020): 146–56.

⁴⁷ Dea Rahmawati, Sholeh Hasan, and Suwandi M Saiful Amin, "Penerapan Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran PAI Materi Sumber Hukum Islam Pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Tawang Rejo" 12, no. 1 (2025): 42–47.

permainan dalam TGT mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.⁴⁸ Dengan demikian, model TGT dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, khususnya dalam penyampaian materi Kisah Nabi. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menguasai konten akademik tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai akhlak mulia yang menjadi tujuan utama pendidikan agama.

2. Langkah-langkah *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya dari metode pembelajaran konvensional. Pertama, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok belajar kecil yang masing-masing terdiri dari 5 hingga 6 anggota. Komposisi kelompok ini bersifat heterogen, artinya anggota dalam satu tim memiliki latar belakang kemampuan akademik yang beragam, mulai dari siswa yang berprestasi tinggi, sedang, hingga yang masih membutuhkan bimbingan lebih. Hal ini dirancang untuk mendorong interaksi kolaboratif di mana siswa saling membantu dalam memahami materi.

Selain pembentukan kelompok, salah satu unsur kunci dalam TGT adalah adanya permainan (games) yang dirancang dalam bentuk turnamen akademik. Dalam turnamen ini, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka berdasarkan lembar kerja yang telah dikerjakan sebelumnya. Soal-soal dalam lembar kerja tersebut berasal dari materi pelajaran yang telah diajarkan oleh guru. Turnamen ini tidak hanya bertujuan untuk menguji pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Kelompok yang berhasil

⁴⁸ Rosihin, "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran PAI," *Paedagogie* 16, no. 1 (2021): 29–34, <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v16i1.4952>.

mengumpulkan skor tertinggi akan diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi. Penghargaan tersebut dapat berupa hadiah fisik, sertifikat, atau gelar kehormatan seperti "Great Team" atau "Good Team", yang bertujuan untuk memotivasi siswa agar terus bersemangat dalam belajar.⁴⁹

Model pembelajaran ini juga mendorong partisipasi aktif seluruh elemen kelas. Siswa tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan guru, melainkan terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok, pencarian referensi tambahan, dan penyampaian pendapat. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (teacher-centered), melainkan bergeser menjadi pembelajaran yang berfokus pada siswa (student-centered). Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mereka lebih termotivasi untuk memahami materi secara mandiri dan kolaboratif. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai penerapan model pembelajaran TGT serta kaitannya dengan peningkatan hasil belajar matematika siswa. Dengan menganalisis efektivitas metode ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus mampu meningkatkan prestasi akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

Dalam penerapannya, proses umum mengimplementasikan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebagai berikut :⁵⁰

1. Penyampaian Materi Pembelajaran: Guru menyajikan materi pelajaran di depan kelas dengan metode diskusi interaktif pada topik tertentu. Proses ini membutuhkan

⁴⁹ Lola Amalia, *Model Pembelajaran Kooperatif*.

⁵⁰ Mega Suliani et al., "Studi Literatur : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa (A Review of Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve Students ' Mathematics Learn" 3 (2024): 154–64.

berbagai perangkat pembelajaran, termasuk Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai salah satu komponen penting. Selama sesi pembelajaran kelompok, siswa dibagi ke dalam beberapa tim dengan tanggung jawab utama memahami materi secara mendalam. Selain itu, mereka juga diharapkan saling membantu satu sama lain dalam satu tim agar seluruh anggota dapat menguasai materi dengan baik. Guru juga memberikan penjelasan mengenai aturan-aturan dasar yang harus diikuti, terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai kerja sama tim agar interaksi antaranggota kelompok berjalan efektif.

2. Pelaksanaan Turnamen Akademik: Pada tahap ini, diperlukan beberapa perangkat pembelajaran khusus, seperti soal-soal bernomor, lembar kunci jawaban bernomor, seperangkat kartu bernomor, serta lembar penilaian skor. Turnamen ini dirancang untuk menciptakan persaingan sehat di antara siswa, di mana setiap meja turnamen diisi oleh 3 atau 4 peserta dari tim yang berbeda namun dengan tingkat kemampuan yang setara. Untuk menghindari kesan hierarki atau perbedaan tingkat kesulitan, nomor meja turnamen diganti dengan menggunakan nama atau huruf tertentu. Hal ini bertujuan agar siswa tidak dapat menebak meja mana yang dianggap lebih tinggi atau lebih rendah tingkatannya, sehingga semua peserta merasa berada dalam kondisi yang adil.

Dengan demikian, model TGT tidak hanya menekankan aspek kompetisi, tetapi juga kolaborasi, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung perkembangan kognitif serta sosial siswa.

E. Berpikir Kritis

1. Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan suatu proses mengidentifikasi dari beberapa pandangan yang menggabungkan pengetahuan sebelumnya sehingga memperoleh

pengetahuan yang relevan untuk menggeneralisasi situasi secara reflektif yang meliputi pemecahan masalah, penarikan kesimpulan, perhitungan kemungkinan serta pembuatan Keputusan.⁵¹ Selain itu, Albert Supriyanto berpendapat bahwa berpikir kritis adalah potensi intelektual yang dapat dikembangkan melalui sebuah proses pembelajaran. Setiap manusia dilahirkan dengan memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang menjadi seorang pemikir yang kritis karena sesungguhnya kegiatan berpikir kritis memiliki pengaruh pada pola pengelolaan diri sendiri (*self organization*) yang sudah tertanam pada diri manusia sendiri.⁵²

Berpikir kritis merupakan suatu kemampuan berpikir yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia pendidikan. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk mengevaluasi, menganalisis, dan memecahkan suatu permasalahan atau persoalan dengan lebih efektif. Dengan demikian, siswa dapat mengambil keputusan yang lebih tepat dan menjadi pemikir yang handal dalam memecahkan suatu permasalahan.⁵³

Keterampilan berpikir kritis sangat diperlukan oleh siswa dalam menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan yang kompleks. Dengan memiliki kemampuan berpikir kritis, siswa dapat lebih mudah untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis data, dan mengembangkan solusi yang efektif. Selain itu, kemampuan berpikir kritis juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam berargumentasi, berdiskusi, dan berkomunikasi dengan lebih efektif.

⁵¹ Indah Tri Kusumawati, Joko Soebagyo, and Ishaq Nuriadin, "Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme," *JURNAL MathEdu* 5, no. 1 (2022): 13–18.

⁵² Alberth Supriyanto Manurung et al., "Implementasi Berpikir Kritis Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2023): 120–32, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.3965>.

⁵³ Didit Nantara, "Menumbuhkan Berpikir Kritis Pada Siswa Melalui Peran Guru Dan Peran Sekolah," *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 1 (2021): 25–34, <https://doi.org/10.55719/jt.v6i1.222>.

Dalam konteks pendidikan, kemampuan berpikir kritis dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih tinggi. Dengan memiliki kemampuan berpikir kritis, siswa dapat lebih mudah untuk memahami konsep-konsep yang kompleks, mengembangkan kemampuan analisis dan evaluasi, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan permasalahan yang kompleks. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi siswa dalam mencapai kesuksesan dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari.

Berpikir kritis adalah suatu kemampuan berpikir yang sistematis, logis, dan rasional untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan suatu permasalahan atau persoalan dengan lebih efektif. Kemampuan ini melibatkan proses berpikir yang independen, kreatif, dan inovatif, serta mempertimbangkan alternatif dan solusi yang lebih baik. Dengan demikian, berpikir kritis memungkinkan individu untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih tajam, lebih akurat, dan lebih efektif dalam menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Terkait berpikir kritis, hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Al-Quran Surah Ali ‘Imran ayat 190

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

Artinya : *“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal”*(Al-Quran Surah Ali ‘Imran [3] : 190)⁵⁴

Dalam tafsir Al-Mishbah, ayat ini menjelaskan tentang penegasan kembali tentang kepemilikan Allah SWT atas alam raya, sehingga disini Allah menguraikan

⁵⁴ Kemenag, “Qur’an Kemenag.”

sekelumit dari penciptaan-Nya serta memerintahkan manusia untuk memikirkannya. Hal ini sesuai dengan tujuan utama Qur'an Surah Ali 'Imran yang membuktikan terkait Tauhid, dan kekuasaan Allah SWT. Hakikat ini mengundang manusia untuk berpikir. Karena, untuk memahami semua fenomena alam yang menjadi tanda kekuasaan Allah, maka dibutuhkan akal yang murni untuk berpikir.⁵⁵

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis dalam pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) adalah kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah yang terkait dengan ajaran Islam. Dengan berpikir kritis, siswa dapat memahami ajaran Islam secara lebih mendalam, mengevaluasi dan membedakan antara informasi yang benar dan salah, serta memecahkan masalah yang terkait dengan ajaran Islam dan menerapkan solusi yang tepat. Hal ini juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir independen, membuat keputusan yang tepat, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berdiskusi tentang ajaran Islam.

Selain itu, berpikir kritis dalam pembelajaran PAI juga dapat membantu siswa untuk lebih memahami nilai-nilai dan prinsip-prinsip agama Islam, serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, berpikir kritis dalam pembelajaran PAI dapat membantu siswa untuk menjadi lebih cerdas, kritis, dan beriman.

2. Indikator Berpikir Kritis

Norris dan Ennis dalam buku karya Lilis Lismaya menyatakan ada lima tahapan yang termasuk proses berpikir kritis sebagai berikut⁵⁶ :

⁵⁵ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*, 11th ed. (Jakarta: Lentera Hati, 2002).

⁵⁶ Lilis Lismaya, *Berpikir Kritis & PBL(Problem Based Learning)*, ed. Nurul Azizah (Surabaya, 2019).

1. Mengklarifikasi isu dengan mengajukan pertanyaan kritis
2. Mengumpulkan informasi tentang isu
3. Mulai bernalar melalui sudut pandang
4. Mengumpulkan informasi dan melakukan analisis jika diperlukan
5. Membuat dan mengkomunikasikan keputusan

Indikator berpikir kritis dapat ditinjau melalui ciri-cirinya. Sehingga, seseorang dengan ciri-ciri tersebut, maka dia bisa dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis. Indikator berpikir kritis dapat dilihat pada tabel berikut ini:⁵⁷

Tabel 2. 1 Indikator Berpikir Kritis

No	Indikator	Deskripsi Indikator
1	<i>Interpretation</i>	Kemampuan untuk memahami dan mengungkapkan maksud dari situasi, data, penilaian, aturan, prosedur, atau standar yang berbeda
2	<i>Analysis</i>	Kemampuan untuk mengklarifikasi kesimpulan dan mengajukan pertanyaan yang relevan berdasarkan hubungan antara informasi dan konsep
3	<i>Evaluation</i>	Kemampuan untuk menilai kredibilitas suatu pernyataan atau ekspresi lain dari pendapat seseorang, atau kemampuan untuk menilai kesimpulan berdasarkan hubungan antara informasi dan konsep dengan pertanyaan yang bersangkutan
4	<i>Inference</i>	Kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang diperlukan untuk kesimpulan yang masuk akal dengan memeriksa informasi yang terkait dengan masalah dan konsekuensinya berdasarkan data yang tersedia
5	<i>Explanation</i>	Kemampuan seseorang untuk mempresentasikan argumen, memberikan pembenaran untuk beberapa bukti, konsep, metodologi, dan kriteria logis berdasarkan informasi atau data yang ada.
6	<i>Self-regulation</i>	Kemampuan untuk sadar dan memeriksa aktivitas kognitif diri, faktor-faktor yang digunakan dalam aktivitas tersebut, dan hasil penggunaan keterampilan analitis dan evaluasi untuk mengidentifikasi, memverifikasi, dan mengoreksi kembali hasil pemikiran yang dilakukan sebelumnya.

⁵⁷ Syane Triwulandari and Supardi U.S, "Analisis Inteligensi Dan Berpikir Kritis," *Utile: Jurnal Kependidikan* 8, no. 1 (2022): 50–61, <https://doi.org/10.37150/jut.v8i1.1618>.

Dari tabel diatas Tahap berpikir kritis adalah suatu proses berpikir yang sistematis, logis, dan rasional untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan suatu permasalahan atau persoalan. Proses ini melibatkan beberapa tahap yang saling terkait dan memungkinkan individu untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih tajam, lebih akurat, dan lebih efektif.

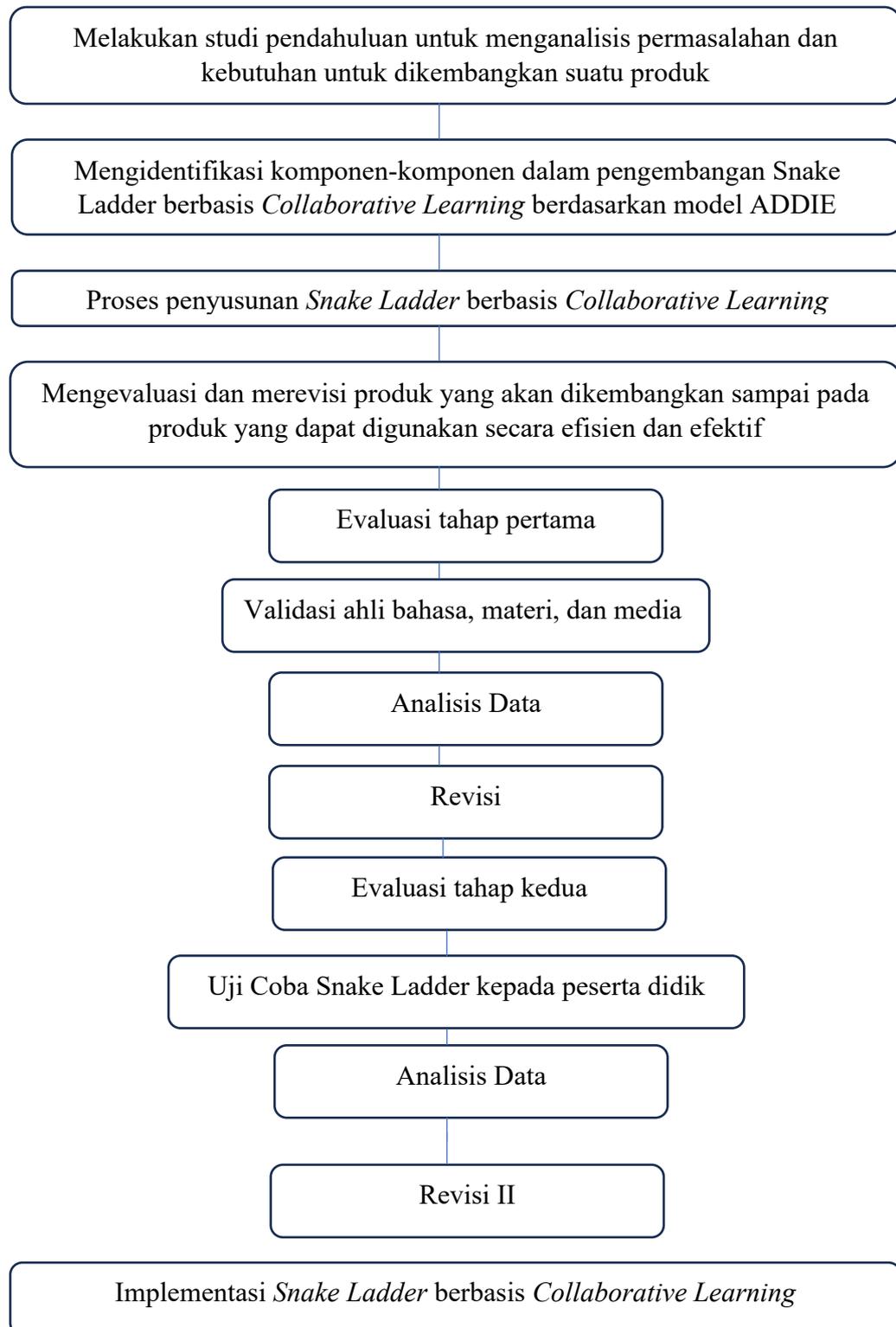
Tahap pertama adalah tahap pengenalan masalah, di mana individu mengidentifikasi dan memahami masalah yang dihadapi. Kemudian, individu memasuki tahap analisis, di mana mereka menganalisis dan mengumpulkan informasi yang relevan untuk memahami masalah tersebut. Setelah itu, individu memasuki tahap evaluasi, di mana mereka mengevaluasi dan mempertimbangkan alternatif dan solusi yang lebih baik. Pada tahap ini, individu juga harus mempertimbangkan berbagai perspektif dan pendapat yang berbeda. Tahap terakhir adalah tahap pengambilan keputusan, di mana individu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan hasil analisis dan evaluasi yang telah dilakukan. Pada tahap ini, individu juga harus mempertimbangkan konsekuensi dan dampak dari keputusan yang diambil.

Dalam keseluruhan, tahap berpikir kritis adalah suatu proses berpikir yang kompleks dan memerlukan kemampuan berpikir yang lebih tinggi. Namun, dengan mengikuti tahap-tahap tersebut, individu dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih tajam, lebih akurat, dan lebih efektif dalam menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

D. Kerangka Berpikir

Penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan *Snake Ladder* Berbasis *Collaborative Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SDI Al-Ghaffaar Malang” memiliki kerangka berpikir sebagai berikut :

Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan menciptakan pengembangan bahan ajar PAI berbasis *Canva* Dan *Snake Ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. R&D adalah proses ilmiah yang melibatkan tiga tahapan, diantaranya tahap penelitian, perancangan, produksi, serta pengujian dari produk yang dikembangkan.⁵⁸ Hasil dari proses tahapan ini dapat berupa sistem evaluasi, media pembelajaran, kebijakan, kurikulum, dan beragam aspek lainnya.

Pengembangan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap sesuai dengan namanya, yaitu *Analysis (Analisis)*, *Design (Desain)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Implementasi)* dan *Evaluation (Evaluasi)*. Peneliti memilih model ini dikarenakan terdapat langkah-langkah yang sederhana, namun sistematis, dan efektif untuk mengembangkan serta memvalidasi pengembangan bahan ajar pai berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)*. Tidak hanya itu, model ini juga menyertakan evaluasi pada tahapnya, hal ini bisa menjadikan sebuah produk yang dikembangkan lebih layak.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Pengembangan *Snake Ladder* berbasis *Collaborative Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis melibatkan tahapan sesuai prosedur dari model pengembangan ADDIE sebagai berikut :

Gambar 3. 2 Langkah-langkah Model ADDIE



*ADDIE is an acronym for Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. ADDIE is a product development paradigm and not a model per se. The ADDIE concept is being applied here for constructing performance-based episodes designated for learning space. Learning space is the term used to refer to intentional learning environments rather than intentional learning that occurs all the time.*⁵⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, ADDIE merupakan salah satu paradigma model pengembangan produk yang melibatkan lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ini dirancang untuk menciptakan

⁵⁹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design : The ADDIE Approach* (New York: Springers : Sains, 2009), <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

lingkungan pembelajaran yang sengaja dibentuk, berbeda dengan pembelajaran yang terjadi secara alami. ADDIE berfungsi untuk mengatasi kompleksitas dalam pengembangan media pembelajaran, dengan merespons beragam situasi dan interaksi. Meskipun begitu, inti dari ADDIE tetap konsisten, dan variasinya bergantung pada konteks di mana penerapannya dilakukan.

Berdasarkan gambar tahapan model pengembangan ADDIE tersebut, peneliti akan mendeskripsikan secara rinci setiap tahapan. Berikut ini pemaparan gambar prosedur model ADDIE :

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini peneliti melakukan kunjungan awal untuk mengkaji kebutuhan penelitian melalui pengamatan dan wawancara dengan pihak sekolah, khususnya guru PAI kelas IV di SDI Al-Ghaffaar Malang. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi sekolah. Tindakan yang akan dilakukan mencakup :

a. Menganalisis permasalahan kinerja

Analisis kinerja memiliki tujuan untuk mengkaji masalah ketidaksesuaian dalam pembelajaran PAI di SDI Al-Ghaffaar kelas IV serta pencarian solusi. Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas IV dengan materi terkait ketentuan Salat Jumat, Salat Duha, dan Salat Tahajud. Kelas IV dipilih karena kelas IV merupakan awal kelas tinggi, sehingga sangat cocok untuk ditekankan untuk membiasakan berpikir kritis dalam menjawab soal. Menurut pengakuan guru PAI kelas IV SDI Al-Ghaffaar, materi ini dinilai sulit untuk dipahami siswa. Hal ini dikarenakan kurang efektifnya penggunaan media yang bisa digunakan pada materi ini. Permasalahan utamanya adalah cara mengajar guru yang hanya menggunakan metode ceramah karena masih kesulitan dalam mengelola sarana prasarana pembelajaran yang masih juga

terbatas. Sehingga, siswa cenderung sering bosan dan tidak memperhatikan pelajaran. Akibatnya, pembelajaran terasa monoton, kurang menarik, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi berkurang.

b. Menentukan tujuan Instruksional

Tujuan Instruksional penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* yang menarik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang.

c. Menganalisis karakteristik peserta didik

Peneliti menganalisis karakteristik peserta didik kelas IV SDI Al-Ghaffaar melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru PAI. Peneliti juga akan melakukan *pretest* untuk menilai pengetahuan awal peserta didik.

2. *Design* (Desain)

Setelah melakukan analisis, peneliti mulai merancang konten dan materi yang akan ditautkan dalam sebuah produk bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)*. Perancangan desain diawali dari pemilihan kerangka dan warna yang sesuai dengan materi yang akan dijadikan soal dalam permainan tersebut, kemudian dilanjutkan dalam memilih soal yang sesuai dengan materi pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah dilakukannya tahap analisis dan desain, peneliti akan mulai mengembangkan produk. Tahap ini, bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* dimulai sesuai rencana yang disusun sebelumnya. Materi-materi serta soal-soal yang ada di LKS menjadi acuan bagi peneliti dalam mengembangkan bahan ajar *canva* dan *snake ladder*. Pembuatan media ini dilakukan melalui website. Produk media ini akan

divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Jika diperlukan revisi, akan dilakukan perbaikan hingga produk yang dihasilkan dinyatakan valid oleh para ahli.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk *canva* dan *snake ladder* memenuhi kriteria valid, maka produk siap untuk diimplementasikan pada siswa kelas VI di SDI Al-Ghaffaar Malang yang terdiri dari 15 siswa. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik tentang penggunaan media *Snake Ladder* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi. Tahap ini merupakan proses penilaian apakah produk *Snake Ladder* berbasis *Collaborative Learning* yang sudah diujicobakan berhasil atau tidak. Serta efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui penggunaan angket dan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Fokus utama dalam evaluasi ini adalah untuk memperbaiki dan menyempurnakan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang optimal setelah penggunaan *Snake Ladder*. Tujuannya adalah agar media *Snake Ladder* dapat digunakan secara efektif dalam menunjang proses pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Peneliti akan melakukan tahap uji coba produk yang sudah dinilai oleh validator dengan memberikan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* kepada siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti nantinya juga akan mengamati bagaimana siswa saat berlangsungnya proses pembelajaran. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan *canva* dan *snake ladder*, peneliti akan membagikan angket respon siswa dalam penggunaan *canva* dan *snake ladder*.

2. Subjek Uji Coba

Terdapat dua macam uji coba dalam penelitian ini, yakni subjek penilaian produk dan subjek sasaran produk. Adapun perinciannya sebagai berikut :

1) Subjek penilai produk

Produk bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* nantinya akan diuji oleh tiga dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yaitu dosen yang memiliki keahlian dan pengalaman dalam bidang media bahan ajar, dosen yang memiliki keahlian bahasa, dan dosen yang memiliki keahlian dan pengalaman dalam materi PAI

2) Subjek sasaran uji coba produk adalah siswa kelas VI SDI Al-Ghaffaar Malang yang berjumlah 15 siswa.

D. Jenis Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan memperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara dengan guru PAI kelas VI di SDI Al-Ghaffaar serta tanggapan yang diberikan oleh validator ahli berupa kritik dan saran. Sedangkan data kuantitatif, diperoleh dari pengumpulan instrumen data berupa angka. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket validator ahli terkait dengan penilaian produk media, serta hasil tes peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)*.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan guna untuk mengamati permasalahan awal yang terjadi untuk menunjang pengembangan penelitian. Sehingga, munculnya permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini ditemukan melalui observasi awal yang dilakukan oleh peneliti. Observasi yang dilakukan peneliti meliputi seputar cara

mengajar guru PAI kelas VI SDI Al-Ghaffaar, dan media pembelajaran yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur dan langsung dengan guru PAI di SDI Al-Ghaffaar untuk mendapatkan data awal yang relevan guna mengembangkan penelitian dalam pembuatan produk berupa bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Peneliti melakukan wawancara dengan guru PAI kelas IV terkait cara mengajar, media pembelajaran, dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi terkait pembelajaran.

3. Angket

Angket berfungsi untuk instrumen dalam mengumpulkan data kuantitatif. Dalam penelitian ini, angket yang dibagikan berupa angket validasi untuk validator guna mengevaluasi produk sebelum masuk tahap implementasi, dan angket untuk siswa guna memperoleh tanggapan terkait produk bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)*. Tes berfungsi untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Snake Ladder* berbasis *Collaborative Learning*. Berdasarkan tujuan penelitian, adalah menjelaskan keefektifan penggunaan *Snake Ladder* berbasis *Collaborative Learning*, peneliti akan melakukan *pretest* dan *postesti* guna mengetahui hasil efektivitas setelah penggunaan media pembelajaran *Snake Ladder*.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data ini diperoleh dari wawancara pra-lapangan, dan respon guru atau siswa terkait bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder*), serta saran dan juga masukan dari tim ahli validasi. Sehingga, data kualitatif akan dianalisis dengan deskriptif kualitatif.

2. Data Kuantitatif

Data ini diperoleh melalui angket yang diisi oleh ahli validator, pendidik, dan peserta didik. Berikut analisis angket pada penelitian ini :

a. Analisis tingkat kevalidan produk

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Sugiyono menyatakan bahwa skala Likert dapat digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial.

Berikut tabel skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 3. 2 Kategori Skala Likert⁶⁰

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Untuk menentukan nilai rata-rata skor presentase angket digunakan rumus sebagai berikut.⁶¹

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

⁶¹ Sugiyono.

Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Presentase Validitas Produk⁶²

Kualifikasi	Kriteria Validitas	Kualifikasi
Sangat Valid	85% < Skor < 100%	Sangat menarik
Valid	65% < Skor < 84%	menarik
Cukup Valid	45% < Skor < 64%	Cukup menarik
Kurang Valid	0% < Skor < 44%	Kurang menarik

b. Analisis tingkat keefektifan

Efektivitas dapat dinilai dengan membandingkan hasil pretest dan posttest peserta didik untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Uji N-Gain digunakan untuk menilai efektivitas perlakuan dengan memeriksa perbedaan signifikan antara nilai posttest dan pretest. Rumus yang digunakan untuk uji gain ternormalisasi menurut Archambault :

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}} \times 100\%$$

Berikut kategori dari perolehan nilai N-Gain yang terdapat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. 4 Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Pembagian kategori perolehan N-Gain dalam bentuk persen dapat mengacu pada tabel berikut ini

⁶² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, ed. Restu Damayanti, 3rd ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=j5EmEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=suharsimi+arikunto+dasar+dasar+evaluasi+&ots=6vxOIhnJII&sig=QUuyWa_WYpREwl7cV0xP8ucjkbY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

Tabel 3. 5 Kontroversi Tingkat Keefektifan Produk

Kriteria Validitas	Kualifikasi
76,00%-100,00%	Efektif
56,00%-75,00%	Cukup Efektif
40,00%-55,00%	Kurang Efektif
< 40,00%	Tidak Efektif

Untuk memperkuat hasil analisis tingkat keefektifan media pembelajaran *Snake Ladder* berbasis *Collaborative Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, peneliti mengelompokkan data hasil pretest dan posttest peserta didik berdasarkan penilaian. Nilai peserta didik akan dikelompokkan sesuai dengan klasifikasi yang tercantum dalam tabel berikut ini :

Tabel 3. 6 Klasifikasi Kemampuan Berpikir Kritis

Interval Nilai	Kategori
0-54	Sangat Rendah
55-64	Rendah
65-79	Sedang
80-89	Tinggi
90-100	Sangat Tinggi

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan ini mengembangkan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* dalam memahami materi ketentuan sholat jum'at, duha, dan tahajud. Penelitian dan pengembangan dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Analyze (Analisis)

a. Analisis permasalahan kinerja

Pembelajaran PAI pada kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang dilaksanakan satu kali pertemuan dalam satu minggu yang berlangsung 3x35 menit.⁶³ Selain itu, guru PAI menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk menunjang pembelajaran di kelas dari penerbit tertentu.⁶⁴ Namun, LKS yang ada di kategorikan sebagai LKS sederhana dan cenderung membosankan. Hal ini dikarenakan LKS hanya berisi rangkaian materi yang tulis secara deskriptif, monoton, dan warna hitam putih yang membuat siswa cepat bosan saat berlangsungnya prose pembelajaran. Sehingga, materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa belum memberi kontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Ditinjau dari segi fasilitas, SDI Al-Ghaffaar memiliki fasilitas berupa satu pasang

⁶³ Hasil telaah dokumen modul ajar guru PAI pada tanggal 9 Mei 2025 di SDI Al-Ghaffaar Malang pukul 09.30

⁶⁴ Zamiatul Chasanah (Guru PAI kelas IV SDI Al-Ghaffaar), wawancara (Malang, 9 Mei 2025), pukul 10.30

LCD, Proyektor yang bisa dimanfaatkan dalam mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi.

b. Merumuskan tujuan instruksional

Capaian Pembelajaran (CP)

Pada elemen fiqih, peserta didik dapat melaksanakan puasa, shalat jumat, dan shalat sunah dengan baik, memahami konsep baligh dan tanggung jawab yang menyertainya (*taklif*).

Tujuan Pembelajaran (CP)

1. Menjelaskan ketentuan dan tata cara shalat Jumat dengan baik.
2. Mempraktikkan ibadah shalat Jumat dengan baik.
3. Menjelaskan ketentuan dan tata cara shalat Duha dengan baik.
4. Mempraktikkan ibadah shalat Duha dengan baik.
5. Menjelaskan ketentuan dan tata cara shalat Tahajud dengan

c. Analisis karakteristik peserta didik

Peserta didik di Tingkat SD kelas IV, mayoritas berusia 10 tahun. Berdasarkan wawancara dengan guru PAI, dalam proses berjalanya pembelajaran, guru PAI lebih cenderung sering menggunakan metode ceramah, mencatat di papan tulis, dan diakhiri dengan penugasan mengerjakan soal di LKS. Dengan metode yang sudah diterapkan ini, peserta didik kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang cenderung pasif di kelas. Hal ini juga dipengaruhi oleh pembelajaran yang terjadwal pada jam terakhir pembelajaran, sehingga konsentrasi peserta didik mudah menurun. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak

tercapai secara maksimal.⁶⁵ Dalam upaya memberikan stimulus pada siswa, guru sesekali menayangkan video yang berkaitan dengan materi di youtube. Namun, tetap saja untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa, penugasan dan pengerjaan soal hanya bersumber dari LKS. Akan tetapi, upaya tersebut belum bisa memaksimalkan pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik, Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis pengerjaan soal *pretest* HOTS yang dibagikan oleh peneliti, dari 15 peserta didik kelas IV, hanya 24% peserta didik yang mampu mengerjakan soal tersebut, sedangkan 76% peserta didik belum mampu mengerjakan soal tersebut. Dengan kata lain, dari 25 jumlah peserta didik keseluruhan, hanya 4 peserta didik yang sudah memiliki kemampuan berpikir kritis, sementara 11 peserta didik lainnya masih belum memiliki kemampuan tersebut.

Menurut Jean Piaget, anak usia dasar berada ditahap operasional konkrit, Dimana tahap ini, mereka mulai dapat berpikir logis tentang objek nyata, namun kesulitan dengan konsep abstrak. Permainan sebagai media pembelajaran dapat memberikan suasana baru sehingga siswa akan lebih tertarik untuk belajar. Dari teori tersebut, bisa diketahui bahwa permainan sangat cocok diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas sekolah dasar. Apabila ditinjau dari hasil wawancara dan analisis kemampuan berpikir kritis peserta didik, kemampuan kognitif peserta didik juga tergolong kurang optimal.

d. Analisis sumber data dan kebutuhan produk pengembangan

⁶⁵ Zamiatul Chasanah (Guru PAI kelas IV SDI Al-Ghaffaar), wawancara (Malang, 9 Mei 2025), pukul 10.30

Menurut Brunch, tahap ini mencakup empat sumber daya yang harus diidentifikasi oleh peneliti. Sebagaimana yang akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Sumber Daya Isi

Dalam pengembangan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)*, akan berfokus pada materi sholat jumat, sholat duha, dan sholat tahajud. Materi ini dipilih karena berdasarkan wawancara dengan guru PAI kelas IV SDI Al-Ghaffaar bahwa materi tersebut adalah materi yang kompleksitas dan memiliki Tingkat kesulitan cukup tinggi bagi peserta didik. Selain itu, materi ini berkaitan dengan elemen fiqih yang mengajarkan tata cara beribadah dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, materi ini sangat perlu dipahami oleh peserta didik. Sehingga, *canva* dan *snake ladder* akan dikembangkan sebagai tambahan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terkait materi tersebut.

2. Sumber Daya Teknologi

Untuk pemenuhan kebutuhan zaman, dimana peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, pembelajaran akan dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada dan dibuat secara interaktif dan kolaboratif agar peserta didik dapat terlibat langsung dalam pengerjaan soal-soal HOTS dan mampu berkolaborasi dalam menyelesaikan permasalahan.

3. Fasilitas Instruksional Sekolah

SDI Al-Ghaffaar memiliki satu Proyektor yang bisa dimanfaatkan untuk penggunaan bahan ajar *canva* dan *snake ladder*.

4. Sumber Daya Manusia

Dalam hal ini, peneliti mengidentifikasi sumber daya manusia yang berperan dalam penelitian ini, meliputi ahli media dan ahli materi yang akan membantu dalam mengevaluasi produk yang dikembangkan. Sehingga peneliti harus memilih orang yang berkompetendan sesuai dengan topik penelitian. Selain itu, peneliti juga harus menyesuaikan produk yang dibuat dengan karakteristik peserta didik dan guru yang akan menggunakan produk tersebut untuk kedepanya.

2. *Design* (Perencanaan)

Setelah tahap analisis, berikutnya adalah melakukan perencanaan penelitian dan pengembangan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang dengan Langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menentukan aplikasi digital yang menunjang pengembangan bahan ajar dan *snake ladder*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *canva* dan website <https://quizwhizzer.com/> untuk menyusun pengembangan dari *snake ladder*.
2. Membuat slide halaman yang berisikan materi sebagai bahan bacaan peserta didik sebelum mengerjakan soal di *snake ladder*. Materi yang disajikan secara ringkas, dengan dilengkapi video pembelajaran dari youtube dan juga

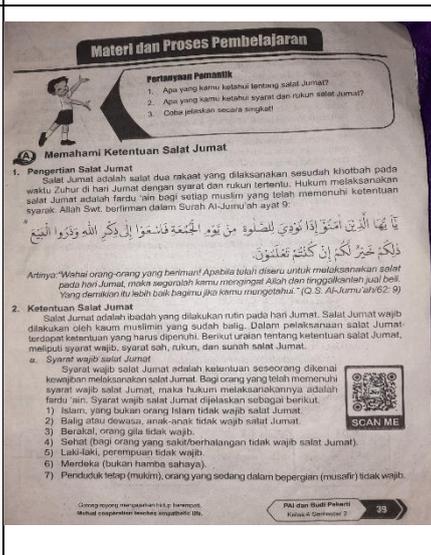
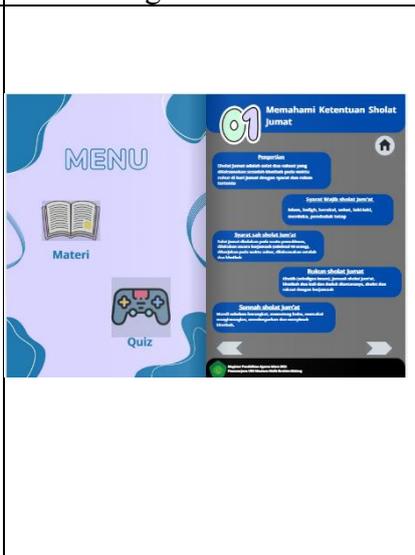
dapat digunakan sebagai pendamping LKS yang sudah di terapkan di sekolah

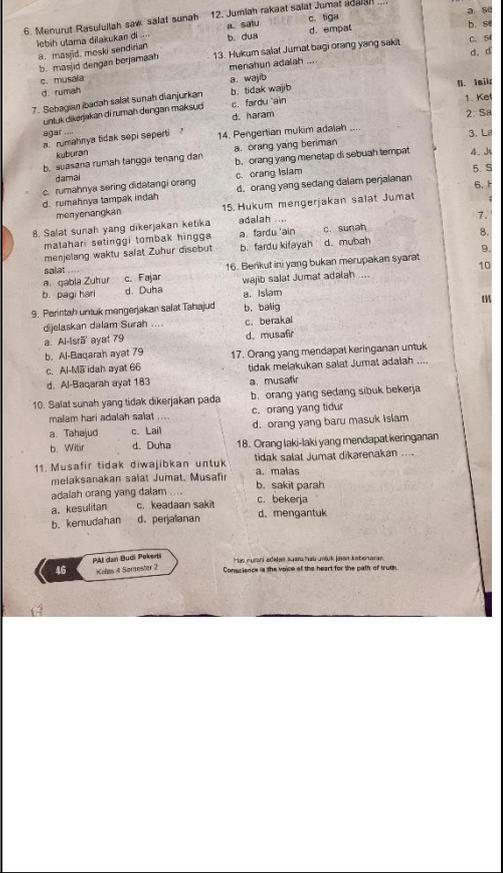
3. Menyiapkan konten berupa materi, dan gambar ilustrasi untuk menyusun soal-soal HOTS.
4. Memasukan soal-soal HOTS yang sudah disusun dan diatur kedalam permainan *snake ladder* di website <https://quizwhizzer.com/>
5. Menyusun instrument penilaian validasi ahli bahasa, media, dan materi serta membuat instrumen untuk peserta didik sebagai pengguna produk.

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan pengembangan *canva* dan *snake ladder*. Peneliti memulia pengembangan dengan menganalisis indikator-indikator dalam pembuatan soal-soal HOTS. Beberapa peningkatan yang dilakukan peneliti dipaparkan dalam tabel tersebut :

Tabel 4. *Aspek yang dikembangkan dalam Canva dan Snake Ladder*

	Bahan Ajar Sekolah	Bahan Ajar yang dikembangkan
Tampilan		

		
<p>Aspek yang dikembangkan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahan ajar yang digunakan oleh sekolah berbasis LKS penerbit tertentu yang berwarna hitam putih, sehingga terkesan kurang menarik; 2. Pengerjaan LKS secara kelompok secara masih sangat minim, sehingga belum mampu untuk memfasilitasi peserta didik untuk mengeskplor kemampuan belajar secara kolaboratif 3. Penulisan materi yang belum cukup ringkas, sehingga membuat peserta didik cenderung malas untuk membaca; 4. Belum berbasis teknologi, sehingga belum mampu memfasilitasi peserta didik untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi; 5. LKS yang sangat minim soal berbasis HOTS, sehingga belum cukup mampu untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghadirkan desain yang banyak warna sehingga lebih menarik; 2. Mengusung strategi media pengerjaan kuis secara berkelompok dengan teman sebangku dalam menyelesaikan soal-soal berbasis HOTS yang akan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik; 3. Penulisan materi yang ringkas dan dikemas dengan desain yang lebih menarik; 4. Berbasis teknologi dengan menggunakan canva dan website quizwhizer, sehingga dapat memfasilitasi peserta didik agar lebih beradaptasi dengan teknologi. 5. Disertai dengan video yang mudah di akses agar peserta didik lebih semangat dalam belajar

Adapun proses pengembangan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)*, dijabarkan sebagai berikut :

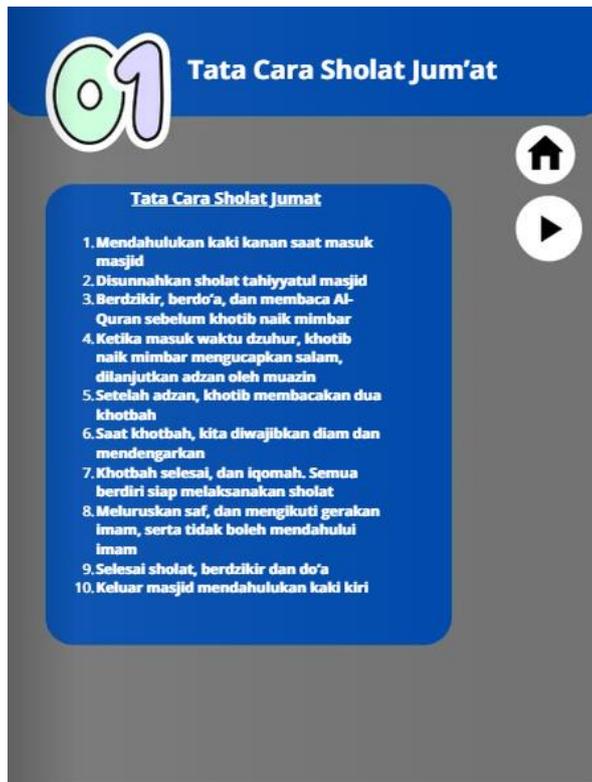
a. Pembuatan Media

Pembuatan media dirancang sesuai dengan penyusunan yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pembuatan media dimulai dari mendesain flipbook materi pada aplikasi *canva*. Materi ini dibuat untuk bahan belajar dan review materi yang telah dipelajari melalui LKS yang digunakan oleh sekolah. Setelah desain materi disusun, kemudian materi diletakan dengan penyesuaian warna yang menarik untuk peserta didik, sehingga peserta didik lebih semangat dalam belajar. Berikut tampilan desain materi yang dikembangkan :



Gambar 4. 1

Tampilan materi Sholat Jumat



Gambar 4. 2

Tampilan materi tata cara sholat jumat yang dilengkapi dengan tombol video berisi link youtube



Gambar 4. 3

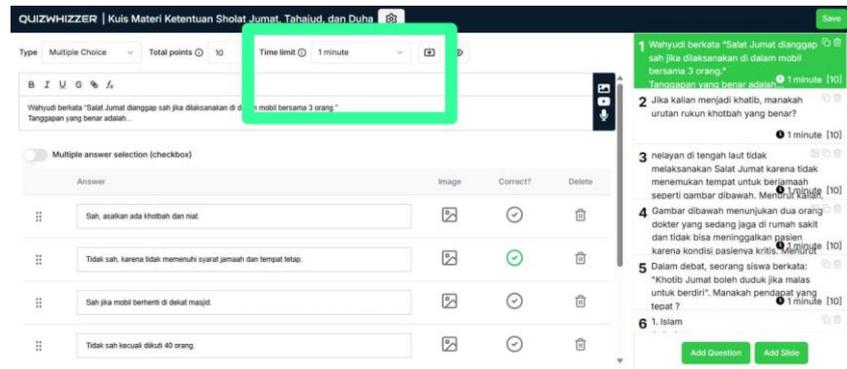
Tampilan materi Sholat Duha dengan dilengkapi tombol berisi link video Youtube



Gambar 4. 4

Tampilan materi Sholat Tahajud dengan dilengkapi tombol berisi link video Youtube

Tahap berikutnya adalah mengembangkan permainan *snake ladder*. Dalam hal ini, peneliti memanfaatkan website <https://quizwhizzer.com/>. Permainan ini akan dimainkan langsung oleh peserta didik, sehingga lebih interaktif. Dikarenakan belum adanya lab computer, peserta didik akan dimintakan izin kepada kepala sekolah dan orang tua untuk membawa hp. *Snake ladder* yang dikembangkan akan di isi soal-soal berbasis HOTS dengan ditambahkan settingan waktu, dan “mundur satu langkah” jika peserta didik salah dalam memilih jawaban. Hal ini bertujuan untuk memacu ketelitian peserta didik untuk menjawab soal. Berikut adalah tampilan dari *snake ladder* :



Gambar 4. 5 Setingan waktu dalam media snake ladder



Gambar 4. 6 Setingan mundur satu kotak

Selain itu, proses penyelesaian soal HOTS dalam *snake ladder* akan dibuat berkelompok dengan teman sebangku. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat berkolaborasi. Setelah semua lengkap, peneliti mengunduh dokumen serta link permainan *snake ladder* tersebut kedalam fitur flipbook yang berurutan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 2 Tampilan bahan ajar canva dan snake ladder

<p>Magister Pendidikan Agama Islam 2025 Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang</p> <p>MATERI</p> <p>Memahami Ketentuan Sholat Jum'at, Dluha, dan Tahajjud</p> <p>KELAS 4</p> <p>SEMESTER II</p>	<p>MATERI</p> <ul style="list-style-type: none"> Sholat Jum'at Sholat Dluha Sholat Tahajjud
<p>Sampul Buku materi</p>	<p>Daftar materi</p>
<p>01 Memahami Ketentuan Sholat Jum'at</p> <p>Pengertian Sholat Jumat adalah salat dua rakaat yang dilaksanakan sesudah khutbah pada waktu zuhur di hari Jumat dengan syarat dan rukun tertentu.</p> <p>Syarat Wajib sholat Jum'at Islam, baligh, berakal, sehat, laki-laki, merdeka, penduduk tetap.</p> <p>Syarat sah sholat Jum'at Salat Jumat dilakukan pada suatu pemukiman, dilakukan secara berjamaah (minimal 40 orang), dikerjakan pada waktu zuhur, dilaksanakan setelah dua khutbah.</p> <p>Rukun sholat Jumat Khutbah (sekali atau dua), jemaah sholat Jum'at, khutbah dua kali dan shukr di antaranya, sholat dua rakaat dengan berjamaah.</p> <p>Sunnah sholat Jum'at Mendaki sebelum berangkat, memotong kuku, memukul tangan-sengaji, menidurkan dan menyamak khutbah.</p>	<p>02 Memahami Ketentuan Sholat Dluha</p> <p>Pengertian Sholat Dluha adalah sholat sunnah yang dikerjakan pada waktu Dluha. Waktu yang dimaksud adalah mulai matahari senegil tombak sampai matahari terbenam.</p> <p>Jumlah Rakaat Sholat Dluha Paling sedikit dua rakaat dan paling banyak 12 rakaat.</p> <p>Tata cara Sholat Dluha Sama seperti sholat yang lain, dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Jika lebih dua rakaat, maka dilaksanakan dua rakaat salam-dua rakaat salam.</p>
<p>Materi 1, Shalat Jum'at</p>	<p>Materi 2, Shalat Dluha</p>

03 Memahami Ketentuan Sholat Tahajjud

Pengertian.
Sholat tahajjud adalah salat sunnah yang dilakukan pada malam hari, setelah bangun tidur sesudah sholat isya (sepertiga malam terakhir)

Jumlah Rakaat Sholat Tahajjud
Paling sedikit dua rakaat dan paling banyak tidak terbatas

Tata cara Sholat Tahajjud
Sama seperti sholat yang lain, dengan takbiratul ihram dan dengan salam. Jika lebih dua rakaat maka dilaksanakan dua rakaat dua rakaat salam

Yuk simak videonya



Magister Pendidikan Agama Islam 2025
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Materi 3, Shalat Tahajjud

Aturan Permainan



1. Satu kelompok terdiri dari teman satu bangku
2. Dalam permainan, setiap kelompok wajib berdiskusi untuk menyelesaikan soal-soal yang ada di game snake ladder
3. Pemenang dihitung dari perolehan point terbanyak, bukan siapa yang cepat sampai finish
4. Harus bermain sportif, dan tidak boleh curang

Aturan permainan



QuizWhizzer

Join a game!

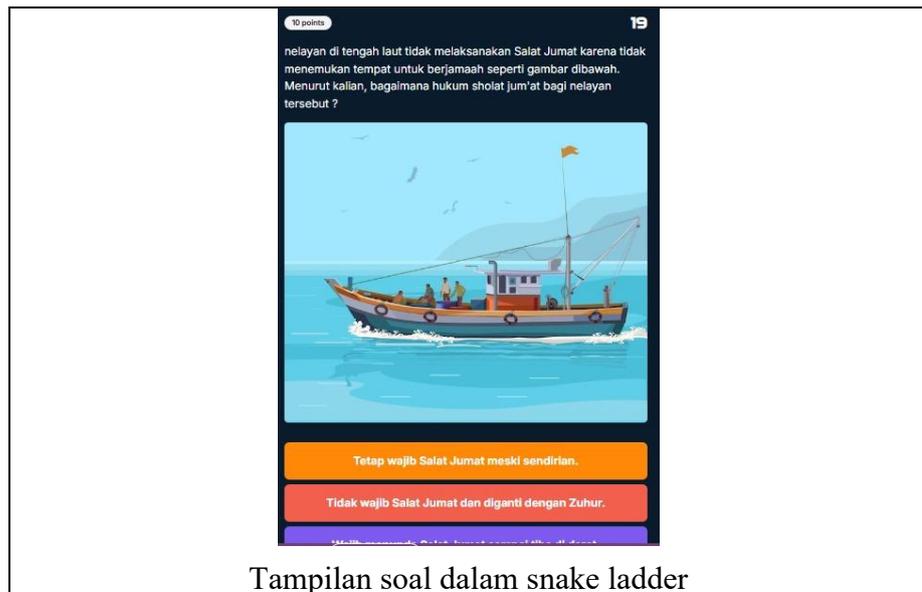
Access code

..Join!

Tampilan awal permainan



Tampilan snake ladder



(Sumber : Bahan Ajar yang dikembangkan oleh peneliti)

Bahan ajar *canva* dan *snake ladder* terdiri dari 12 halaman. Halaman pertama adalah sampul dari bahan ajar yang menyajikan warna dan gambar yang menarik bagi siswa. Halaman berikutnya menyajikan daftar materi yang disertai tombol navigasi interaktif yang bisa langsung menuju materi yang ingin dibuka. Pada halaman 6, 8, dan 10 juga dilengkapi tombol video interaktif yang langsung bisa tertautkan video materi dari youtube berkaitan dengan shalat jum'at, shalat dluha, dan shalat tahajjud. Kemudian pada halaman 12 adalah aturan permainan *snake ladder* yang disertai tombol *game* interaktif yang langsung masuk pada website <https://app.quizwhizzer.com/play> . *Snake Ladder* berisi soal-soal HOTS yang dikemas dengan permainan menarik dan penambahan timer waktu disetiap soal untuk membuat siswa lebih tertantang dan berhati-hati dalam menyelesaikan soal. Rangkaian pembelajaran dengan bahan ajar berbasis *canva* dan *snake ladder* dilaksanakan melalui model pembelajaran TGT (*Team Games*

Tournament). Adapun langkah peneliti dalam melaksanakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebagai berikut :

F. Penyampaian Materi Pembelajaran. Peneliti menyajikan materi pelajaran di depan kelas dengan metode diskusi interaktif menggunakan bahan ajar interaktif *canva* yang langsung diakses siswa melalui *smartphone* yang dibawa. Bahan ajar *canva* berisikan materi tentang shalat jumat, dilanjutkan shalat dluha dan tahajjud. Selama sesi pembelajaran, siswa sudah terlebih dahulu dibagi ke dalam beberapa tim dengan tanggung jawab utama memahami materi secara mendalam. Selain itu, mereka juga diharapkan saling membantu satu sama lain dalam satu tim agar seluruh anggota dapat menguasai materi dengan baik. Peneliti juga memberikan penjelasan mengenai aturan-aturan dasar yang harus diikuti, terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai kerja sama tim agar interaksi antaranggota kelompok berjalan efektif.

G. Pelaksanaan Turnamen Akademik. Pada tahap ini, peneliti menautkan link permainan *snake ladder* yang juga dapat diakses siswa pada lembar terakhir bahan ajar *canva*. Bentuk turnamen yang dirancang peneliti adalah kuis ular tangga. Turnamen ini dirancang untuk menciptakan persaingan sehat di antara siswa, di mana setiap meja turnamen diisi oleh 3 peserta dari tim heterogen yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Di akhir permainan, akan ditampilkan peringkat tim juara 1,2, dan 3 yang memperoleh skor paling banyak. Kemudian peneliti memberikan penghargaan kepada 3 tim tersebut guna menerapkan pemberian apresiasi kepada siswa yang menjadi

bagian dari langkah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

b. Penyajian Data Hasil Validasi

Bahan ajar berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* yang dikembangkan peneliti telah melalui proses validasi oleh sejumlah ahli sebelum memasuki tahap implementasi atau diterapkan kepada siswa. Adapun hasil validasi ini juga menjadi acuan bagi peneliti untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam bahan ajar tersebut.

1) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Proses awal validasi dilakukan oleh seorang dosen pakar kebahasaan, yaitu Bapak Dwi Masdi Widada, M.Pd. Seorang dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki keahlian di bidang bahasa. Validasi oleh pakar bahasa krusial sekali untuk menilai Tingkat kecocokan bahan ajar dari segi bahasa. Hasil dari validasi tersebut tercantum dalam tabel berikut :

Tabel 4. 3

Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Skor Maksimal	Skor Validator
1.	Bahan Ajar PAI Berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan	5	3
2.	Bahan Ajar PAI Berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang lugas	5	4
3.	Kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar	5	4

	PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> jelas		
4.	Kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> mudah dipahami	5	4
5.	bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang efektif	5	4
6.	Kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	3
7.	Soal dan materi di dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang dialogis dan interaktif	5	4
8.	Kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang baku	5	3
9.	Kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik	5	4
10.	Kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang tepat	5	4
Total Skor		50	37

Selain menilai bahan ajar yang dikembangkan, validator juga memberikan saran dan masukan kepada peneliti. Jika ditinjau dari segi bahasa, bahan ajar PAI yang dikembangkan layak untuk diterapkan dengan revisi sesuai saran. Berikut

beberapa saran yang diberikan oleh validator untuk memperbaiki struktur bahasa dalam bahan ajar :

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Setelah validasi bahasa, validasi kedua dilakukan oleh ahli materi, yakni oleh bapak Dr. H. Sudirman, S.Ag, M.Ag. Beliau merupakan seorang dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus pimpinan pondok pesantren Ahlus Sunnah Wad Dakwah Ulul Albab Malang. Beliau memiliki keahlian dalam bidang fikih. Validasi ahli materi penting untuk mengevaluasi kesesuaian bahan ajar dari segi isi materi. Hasil dari verifikasi oleh pakar materi dipaparkan dalam bentuk tabel berikut ini

Tabel 4. 4

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor Maksimal	Skor Validator
1.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	5	5
2.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> dengan kemampuan siswa	5	4
3.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> disusun secara runtut dan sistematis	5	4

4.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> disusun saling berkaitan	5	5
5.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik	5	4
6.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> disajikan secara akurat dan lengkap	5	4
7.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> mudah dipahami peserta didik	5	4
8.	kalimat soal dan materi yang tersaji relevan dengan bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i>	5	4
9.	Bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> berisi permasalahan kompleks dan dikaitkan dengan konsep atau pengetahuan yang dipelajari serta dikaitkan dengan kehidupan nyata.	5	4
10.	Bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menganalisis soal secara berkelompok kemudian menemukan jawaban dari persoalan tersebut	5	5
Total Skor		50	43

Setelah melihat materi yang disajikan dalam bahan ajar, validator memberikan tanggapan positif serta revisi terkait perubahan penulisan kata yang meliputi perubahan penulisan

dalam materi. Berikut beberapa saran penulisan terkait materi bahan ajar :

- a) Sholat, yang baku adalah shalat,
- b) Jumat, yang baku adalah jum'at,
- c) Duha, yang baku adalah dluha,
- d) Tahajjud, yang baku adalah tahajjud,
- e) Zuhur, yang betul adalah zhuhur

3) Hasil Validasi Ahli Media

Tahap ketiga, adalah validasi yang dilakukan oleh ahli media, yaitu Dr. Umi Machmudah, M.A, seorang dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus pengasuh pondok pesantren Al-Ishlahiyah Malang. Beliau merupakan pakar di bidang teknologi pendidikan. Kehadiran validasi ini sangat relevan dengan penilaian terkait media, karena hal ini penting untuk mengevaluasi sejauh mana bahan ajar tersebut sesuai dengan standart yang telah ditetapkan. Berikut dipaparkan hasil validasi dari ahli media pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. 5

Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor Maksimal	Skor Validator
1.	Judul <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis siswa sudah sesuai dengan materi pembelajaran	5	5
2.	Judul <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis menarik minat pembaca	5	4

3.	Koherensi <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis dengan kompetensi pembelajaran	5	4
4.	Koherensi <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis dengan tujuan pembelajaran	5	4
5.	Koherensi <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis dengan sasaran pengguna	5	5
6.	Peraturan penggunaan <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis jelas	5	4
7.	Petunjuk penggunaan dalam <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis mudah dipahami	5	5
8.	Soal dalam <i>Snake Ladder</i> sesuai dengan dengan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	5	5
9.	Ukuran tulisan dalam <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis mudah dibaca	5	4
10.	Penggunaan huruf, tanda baca, dan simbol dalam <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis dapat dipahami dengan baik	5	4
11.	Gambar yang ada dalam <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis menarik	5	4
12.	<i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis menggunakan desain yang menarik	5	4
13.	Kesesuaian tata letak tulisan, gambar, ilustrasi, dan video dalam <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis	5	4
14.	<i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis menggunakan kombinasi warna, jenis huruf, gambar, dan ilustrasi	5	4

	yang menarik		
15.	<i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis mudah diakses dan digunakan	5	4
Total Skor		75	64

Setelah menilai materi yang sudah disusun, validator memberikan tanggapan positif pada bahan ajar yang telah dikembangkan peneliti. Komentarnya adalah “bahan ajar PAI menarik dan bisa diterapkan dalam pembelajaran”. Sehingga, tidak diperlukan perbaikan media lebih lanjut.

4. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini, bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh pakar ahli, diterapkan pada siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang. Sebelum penerapan *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)*, peneliti melakukan *pretest* guna mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik. Setelah dilakukan *pretest*, bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* diujicobakan / diterapkan kepada peserta didik kelas IV SDI Al-Ghaffaar di dalam kelas. Selain itu, peneliti juga melakukan *posttest* yang hasilnya untuk menganalisis keefektifan dari bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Peneliti juga memberikan angket respon produk kepada siswa guna untuk mengetahui kemenarikan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* menurut siswa. Berikut hasil angket pengguna bahan ajar PAI berbasis *canva*

dan *snake ladder* yang telah diujicobakan pada siswa kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang.

Tabel 4. 6
Hasil angket pengguna produk

Nama	Pertanyaan Ke-										Total Skor	Skor Max
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
ABDUL QODIR	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	43	50
ABINAYA JAYA S.	4	4	4	5	5	5	3	4	3	4	41	50
ALSAFA APRILANI DWI A	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	43	50
ASHRAF RASYID Q	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	43	50
DIMAS AKFALA Z	5	5	5	5	3	4	3	5	5	5	45	50
FUAD SABILILAH A	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	43	50
HAURA 'ASHIMAH	4	4	4	5	3	5	3	4	5	4	38	50
IBRAHIM ABDUROHMAN	4	4	4	5	3	5	3	4	3	4	38	50
INAYATUR ROBBANIYAH	3	5	4	5	4	5	3	4	3	5	41	50
IQBAL ATHAYA ADI S	4	5	3	5	4	4	5	4	4	5	43	50
KEMAS MUHAMMAD I	4	5	3	5	4	4	5	4	4	5	43	50
LATIFA TRI KINANTI	5	4	5	5	5	3	4	5	3	4	39	50
M. ADITYA DWI S	5	4	4	3	5	5	4	5	5	4	40	50
M. ADLI NADHIF ARDIANSYAH	5	4	4	3	5	3	4	5	3	4	40	50
MUHAMMAD AL-FATIH	5	4	3	4	5	3	3	5	4	4	40	50
MUHAMMAD AYDIN ARRAFIF	5	5	5	4	3	4	3	4	4	4	41	50
MUHAMMAD GIBRAN ARSENIO PURNOMO	5	5	5	4	3	4	3	4	4	4	41	50
MUHAMMAD NAZIH KHALQILLAH AFIFI	5	5	5	4	3	4	3	4	4	4	41	50
NAVYA AURELIA MAULIDIA	4	3	5	3	4	3	4	5	5	5	39	50
OZIL FATIH ARROYAN	4	3	4	3	4	3	4	5	5	5	38	50
PASHA ADRYAN PUTRA	4	5	5	5	4	3	4	5	5	5	37	50
SAYLA ASKANA NISHFI	4	5	3	3	5	5	4	5	5	5	44	50
SYANALA KHAYLA NUR RAMADHINA	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	48	50
ARISHA BILQIS SALSABILA	4	5	3	3	5	5	4	5	5	5	44	50
Total Skor											1021	1200

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Setiap tahap evaluasi, dilakukan penilaian secara menyeluruh. Jika melihat dari tahapan yang telah dijelaskan sebelumnya, dalam pengembangan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder*, ada beberapa aspek yang membutuhkan peningkatan. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan berkala sesuai dengan penilaian respon peserta didik terhadap kemenarikan produk melalui angket. Selain itu, efektivitas dalam kemampuan berpikir kritis dinilai melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*.

B. Analisis Data

Analisis data dilakukan guna untuk mengevaluasi kelayakan, kemenarikan, dan menguji efektivitas produk yang telah dikembangkan sebagai bagian dari upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDI Al-Ghaffaar Malang. Data dianalisis berdasarkan hasil angket yang di isi oleh tiga validator dan tanggapan pengguna bahan ajar *canva* dan *snake ladder*, serta penilaian efektivitas yang ditinjau dari perolehan skor *pretest* dan *posttest*.

1. Analisis Data Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator ahli bahasa terhadap bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dikembangkan oleh peneliti. Kelayakan bahan ajar dapat dianalisis sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x \text{ (Jumlah Skor Validator)}}{\sum xi \text{ (Jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{50} \times 100\%$$

$$P = 74 \%$$

Melalui hasil perhitungan tersebut, dapat diketahuinbahwa kelayakan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dinilai dari bahasanya

memperoleh presentase sebesar 74%. Dengan demikian, apabila dijabarkan melalui kategori penskoran interval yang dapat dilihat pada tabel 3.3, maka bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* peneliti dapat dikategorikan cukup valid.

2. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan validator ahli materi terhadap bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder*. Kelayakan dapat dianalisis sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x \text{ (Jumlah Skor Validator)}}{\sum xi \text{ (Jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$P = 86 \%$$

Melalui hasil perhitungan tersebut, dapat diketahuinbahwa kelayakan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dinilai dari materinya memperoleh presentase sebesar 86%. Dengan demikian, apabila dijabarkan melalui kategori penskoran interval yang dapat dilihat pada tabel 3.3, maka bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* peneliti dapat dikategorikan sangat valid.

3. Analisis Data Validasi Ahli Media

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan validator ahli materi terhadap bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder*. Kelayakan dapat dianalisis sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x \text{ (Jumlah Skor Validator)}}{\sum xi \text{ (Jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{64}{75} \times 100\%$$

$$P = 85,3 \%$$

Melalui hasil perhitungan tersebut, dapat diketahuinbahwa kelayakan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dinilai dari segi media memperoleh presentase sebesar 85,3%. Dengan demikian, apabila dijabarkan melalui kategori penskoran interval yang dapat dilihat pada tabel 3.3, maka bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* peneliti dapat dikategorikan sangat valid.

4. Analisis Data Angket Respon Pengguna

Setelah siswa diberi pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder*, selanjutnya diarahkan untuk mengisi angket respon pengguna yang difungsikan untuk menilai tingkat kemenarikan bahan ajar *canva* dan *snake ladder* bagi penggunaanya yang dikembangkan oleh peneliti. Kemenarikan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* dapat dianalisis sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x \text{ (Jumlah Skor Validator)}}{\sum xi \text{ (Jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1021}{1200} \times 100\%$$

$$P = 85,08 \%$$

Melalui hasil tersebut, dapat ditarik hasil bahwa tingkat kemenarikan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* memperoleh presentase sebesar 85,08 %. Dengan demikian, apabila ditafsirkan berdasarkan kategori interval penskoran yang dapat dilihat pada tabel 3.3, bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan sangat menarik.

Pendapat yang disampaikan siswa secara umum setelah belajar dengan menggunakan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* dapat

meningkatkan pemahaman terkait materi memahami ketentuan shalat jum'at, dluha, dan tahajjud, serta lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran. Namun, produk pengembangan ini hanya materi bahan ajarnya saja yang bisa diakses secara mandiri, sedangkan permainan *snake ladder* tidak bisa diakses secara mandiri dirumah masing-masing dan membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk kelancaran saat dalam permainan.

5. Analisis Tingkat Keefektifan

Tingkat keefektifan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dianalisis melalui perolehan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan siswa-siswa kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji N-Gain untuk mendapatkan hasil efektivitas penggunaan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun rumus yang digunakan oleh peneliti dalam penghitungan N-Gain yaitu :

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus berikut, peneliti memaparkan perhitungan N-Gain nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 7
Hasil N-Gain

Nama	Pretest	Postest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score (%)
ABDUL QODIR	60	95	35	40	87,50
ABINAYA JAYA SANTOSO	60	80	20	40	50,00
ALSAFA APRILANI DWI ARTA	50	80	30	50	60,00
ASHRAF RASYID QUTHB AL SANTOSO	50	80	30	50	60,00
DIMAS AKFALA ZAM-ZAM KURNIAWAN	60	85	25	40	62,50
FUAD SABILILAH ARKANA	60	85	25	40	62,50
HAURA 'ASHIMAH	60	85	25	40	62,50
IBRAHIM ABDUROHMAN	50	75	25	50	50,00
INAYATUR ROBBANIYAH	65	80	15	35	42,86
IQBAL ATHAYA ADI SAPUTRA	60	95	35	40	87,50
KEMAS MUHAMMAD IKHSAN YUSACHMI	50	90	40	50	80,00
LATIFA TRI KINANTI	50	80	30	50	60,00
M. ADITYA DWI SULTHON	80	95	15	20	75,00
M. ADLI NADHIF ARDIANSYAH	70	90	20	30	66,67
MUHAMMAD AL-FATIH	75	95	20	25	80,00
MUHAMMAD AYDIN ARRAFIF	70	90	20	30	66,67
MUHAMMAD GIBRAN ARSENIO PURNOMO	60	80	20	40	50,00
MUHAMMAD NAZIH KHALQILLAH AFIFI	55	75	20	45	44,44
NAVYA AURELIA MAULIDIA	50	75	25	50	50,00
OZIL FATIH ARROYAN	75	90	15	25	60,00
PASHA ADRYAN PUTRA	60	85	25	40	62,50
SAYLA ASKANA NISHFI	60	85	25	40	62,50
SYANALA KHAYLA NUR RAMADHINA	60	85	25	40	62,50
ARISHA BILQIS SALSABILA	60	85	25	40	62,50
Rata-rata	60,42	85,00	24,58	39,58	62,84

Hasil analisis keefektifan dengan menggunakan perhitungan *N-Gain* pada tabel di atas menunjukkan nilai rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui pengadaaan *pre-test* dan *post-test* diperoleh sebesar 62,84%. Jika ditafsirkan pada *N-Gain Score* yang dapat dilihat tabel 3.4 dan 3.5, bahwa nilai

tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif dan memiliki interpretasi bahwa bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* memiliki efektivitas sedang dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* yang dikembangkan peneliti mampu memberikan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang cukup efektif.

6. Analisis Klasifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Proses klasifikasi kemampuan berpikir kritis siswa ditujukan untuk mengetahui interval nilai. Sehingga, siswa akan dapat diklasifikasikan kemampuan berpikir kritis dalam 5 kategori, hal ini ditafsirkan pada tabel 3.6. Klasifikasi siswa diperoleh melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Berikut hasil klasifikasi kemampuan berpikir kritis siswa :

Tabel 4. 8

Klasifikasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Interval Nilai	Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		f	%	f	%
0-54	Sangat Rendah	6	25%	0	0%
55-64	Rendah	12	50%	0	0%
65-79	Sedang	5	20,83%	3	12,5%
80-89	Tinggi	1	4,17%	13	54,16%
90-100	Sangat Tinggi	0	0%	8	33,34%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan terkait kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang. Secara rata-rata, diketahui pada hasil *pre-test*, siswa kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang semula memiliki kemampuan berpikir kritis sangat rendah hingga tinggi. Sebanyak 6

siswa berada pada kategori sangat rendah, 12 siswa masuk kategori rendah, 5 siswa pada kategori sedang, dan hanya 1 siswa yang berada di kategori tinggi. Sedangkan ditinjau dari perolehan nilai *post-test*, siswa kelas siswa kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang yang semula memiliki kemampuan berpikir kritis sangat rendah hingga tinggi, sekarang dimulai dari kategori sedang hingga sangat tinggi. Sebanyak 3 siswa berada di kategori sedang, 13 siswa ada di kategori tinggi, dan 8 siswa berada pada kategori sangat tinggi. Selain itu, setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)*, menunjukkan tidak adanya siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah ataupun sangat rendah.

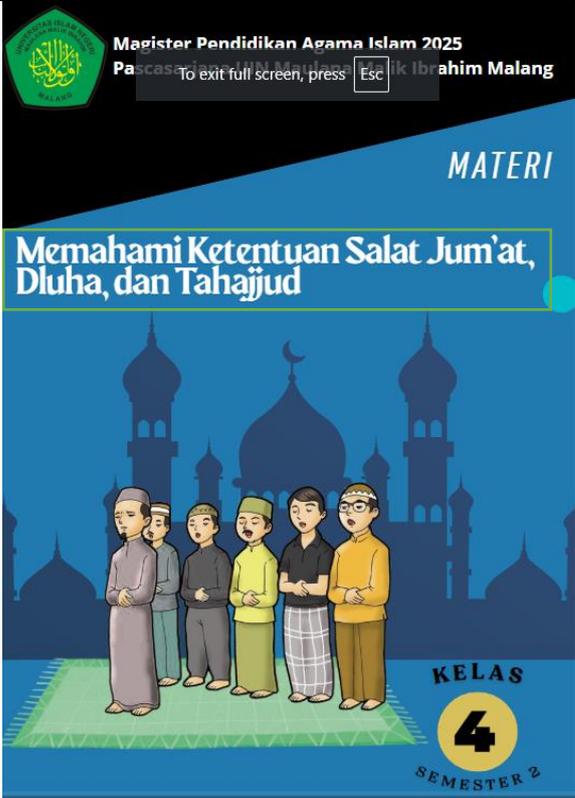
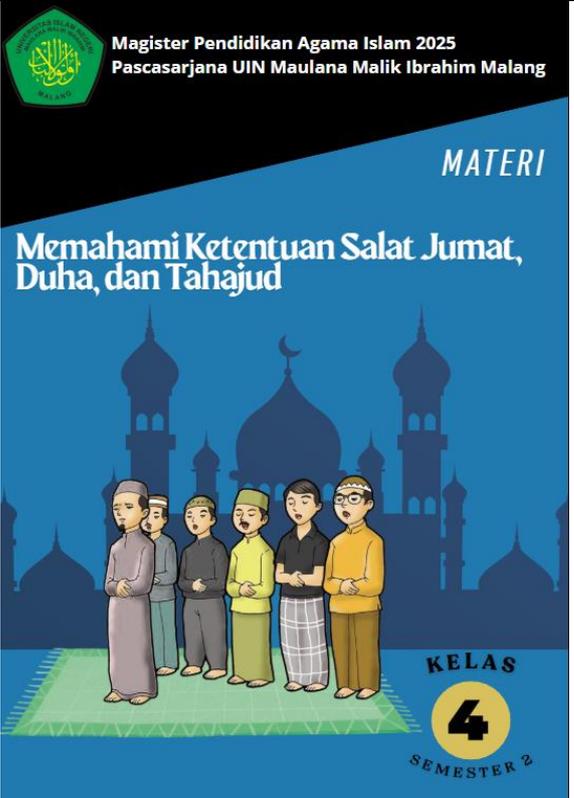
C. Revisi Produk

Sebelum bahan ajar PAI berbasis bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* diuji cobakan kepada para peserta didik kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang, produk terlebih dahulu divalidasi oleh tiga dosen ahli, yaitu bidang bahasa, media, dan materi. Hal ini dilakukan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah dikembangkan agar menjadi produk yang layak digunakan. Berikut saran perbaikan dari para ahli secara keseluruhan dan hasil perbaikannya :

1. Revisi Produk berdasarkan Bahasa

Tabel 4.9

Revisi Produk Berdasarkan Bahasa

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Terdapat ketidakkonsistenan penggunaan kata sebagai berikut : a. Jum'at b. Dluha c. Tahajjud	Menggunakan kata baku secara konsisten
2	Sebelum direvisi, peneliti memasukan materi dengan kata tidak baku sebagai berikut : a. Jum'at b. Dluha c. Tahajjud	Merubah kata baku dengan mengecek pada KBBI dengan hasil sebagai berikut : a. Jum'at menjadi jumat b. Dluha menjadi Duha c. Tahajjud menjadi tahajud
3	Penggunaan kata “diatas”	Merubah dengan menggunakan kaidah kebahasaan yang benar, menjadi “di atas”
		



2. Revisi Produk berdasarkan Materi

Tabel 4. 10

Revisi Produk Berdasarkan Materi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Sebelum direvisi, peneliti memasukan materi dengan kata tidak baku sebagai berikut : d. Sholat e. Jumat f. Duha g. Tahajud h. Zuhur	Mengubah kata-kata tidak baku menjadi baku dalam materi : a. Solat menjadi shalat b. Jumat menjadi jum'at c. Duha menjadi dluha d. Tahajud menjadi tahajjud e. Zuhur menjadi zhuhur

01 Memahami Ketentuan Sholat Jum'at

Pengertian
Sholat Jum'at adalah salat dua rakaat yang dilaksanakan sesudah khotbah pada waktu zuhur di hari Jumat dengan syarat dan rukun tertentu

Syarat Wajib sholat Jum'at
Islam, baligh, berakal, sehat, laki-laki, merdeka, penduduk tetap

Syarat sah sholat Jum'at
Salat Jum'at diadakan pada suatu pemukiman, dilakukan secara berjamaah (minimal 40 orang), dikerjakan pada waktu zuhur, dilaksanakan setelah dua khotbah

Rukun sholat Jum'at
Khatib (sekalius Imam), jamaah sholat Jum'at, khotbah dua kali dan duduk diantaranya, sholat dua rakaat dengan berjamaah

Sunnah sholat Jum'at
Mandi sebelum berangkat, memotong kuku, memakai wangi-wangian, mendengarkan dan menyimak khotbah,

Magister Pendidikan Agama Islam 2025
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

01 Memahami Ketentuan Sholat Jum'at

Pengertian
Sholat Jum'at adalah salat dua rakaat yang dilaksanakan sesudah khotbah pada waktu zuhur di hari Jumat dengan syarat dan rukun tertentu

Syarat Wajib sholat Jum'at
Islam, baligh, berakal, sehat, laki-laki, merdeka, penduduk tetap

Syarat sah sholat Jum'at
Salat Jum'at diadakan pada suatu pemukiman, dilakukan secara berjamaah (minimal 40 orang), dikerjakan pada waktu zuhur, dilaksanakan setelah dua khotbah

Rukun sholat Jum'at
Khatib (sekalius Imam), jamaah sholat Jum'at, khotbah dua kali dan duduk diantaranya, sholat dua rakaat dengan berjamaah

Sunnah sholat Jum'at
Mandi sebelum berangkat, memotong kuku, memakai wangi-wangian, mendengarkan dan menyimak khotbah,

Magister Pendidikan Agama Islam 2025
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

02 Memahami Ketentuan Shalat Duha

Pengertian
Shalat Duha adalah shalat sunnah yang dikerjakan pada waktu Duha. Waktu yang dimaksud adalah mulai matahari setinggi tombak sampai matahari

Jumlah Rakaat Shalat Duha
Paling sedikit dua rakaat dan paling banyak 12 rakaat

Klik tombol video di atas yaaa

Tata cara Shalat Duha
Sama seperti sholat yang lain, diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Jika lebih dua rakaat, maka dilaksanakan dua rakaat salam-dua rakaat salam

Magister Pendidikan Agama Islam 2025
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

02 Memahami Ketentuan Shalat Duha

Pengertian
Shalat Duha adalah shalat sunnah yang dikerjakan pada waktu Duha. Waktu yang dimaksud adalah mulai matahari setinggi tombak sampai matahari

Jumlah Rakaat Shalat Duha
Paling sedikit dua rakaat dan paling banyak 12 rakaat

Klik tombol video di atas yaaa

Tata cara Shalat Duha
Sama seperti sholat yang lain, diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Jika lebih dua rakaat, maka dilaksanakan dua rakaat salam-dua rakaat salam

Magister Pendidikan Agama Islam 2025
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

03 Memahami Ketentuan Shalat Tahajjud

Pengertian
Shalat tahajjud adalah shalat sunnah yang dilakukan pada malam hari, setelah bangun tidur sesudah sholat isya (sepertiga malam terakhir)

Jumlah Rakaat Shalat Tahajjud
Paling sedikit dua rakaat dan paling banyak tidak terbatas

Tata cara Shalat Tahajjud
Sama seperti shalat yang lain, diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Jika lebih dua rakaat, maka dilaksanakan dua rakaat salam-dua rakaat salam

Yuk simak videonya



Magister Pendidikan Agama Islam 2025
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

03 Memahami Ketentuan Shalat Tahajjud

Pengertian
Shalat tahajjud adalah shalat sunnah yang dilakukan pada malam hari, setelah bangun tidur sesudah sholat isya (sepertiga malam terakhir)

Jumlah Rakaat Shalat Tahajjud
Paling sedikit dua rakaat dan paling banyak tidak terbatas

Tata cara Shalat Tahajjud
Sama seperti shalat yang lain, diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam. Jika lebih dua rakaat, maka dilaksanakan dua rakaat salam-dua rakaat salam

Yuk simak videonya



Magister Pendidikan Agama Islam 2025
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Syarat sah shalat Jum'at

Shalat Jumat diadakan pada suatu pemukiman, dilakukan secara berjamaah (minimal 40 orang), dikerjakan pada waktu zuhur, dilaksanakan setelah dua khotbah

Rukun shalat Jum'at

Khatib (sekaligus imam), jamaah shalat Jum'at, khotbah dua kali dan duduk diantaranya, sholat dua rakaat dengan berjamaah

Sunnah shalat Jum'at

Mandi sebelum berangkat, memotong kuku, memakai wangi-wangian, mendengarkan dan menyimak khotbah,

Syarat khotbah Jum'at

Dilaksanakan saat zuhur, dilaksanakan berdiri kecuali yang tidak mampu, suci dari hadast dan najis, menutup aurat, mengeraskan suara, mengeraskan suara, tertib (khotbah kedua kemudian khotbah kedua)

Sunnah khotbah Jum'at

Dilaksanakan diatas mimbar, memberi salam pada khotbah pertama sebelum muadzin mengumandangkan adzan, duduk sejenak saat adzan, khotbah disampaikan tidak terlalu panjang, tetapi juga tidak terlalu pendek

Magister Pendidikan Agama Islam 2025
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

BAB V

KAJIAN HASIL PENGEMBANGAN

A. Kajian Proses Pengembangan Bahan Ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake*

Ladder

Proses pengembangan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Menurut Branch, disetiap tahapan model pengembangan ADDIE memiliki beberapa kegiatan umum. Pada tahap ini, diawali dengan analisis kesenjangan kerja, dilanjutkan dengan merumuskan tujuan instruksional, mengidentifikasi karakteristik siswa dan sumber daya yang tersedia serta yang dibutuhkan.⁶⁶ Melalui pengamatan dan wawancara di SDI Al-Ghaffaar Malang, analisis kesenjangan kerja yang ditemukan oleh peneliti yaitu termasuk di dalamnya adanya keterbatasan bahan ajar yang hanya menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) dari suatu penerbit tertentu yang berwarna hitam putih, yang membuat siswa cenderung cepat bosan dan jenuh.

Selain itu, minimnya soal berbasis HOTS yang berakibat siswa cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis sangat rendah. Padahal, kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam model pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa untuk lebih kreatif, inovatif, berpikir kritis, dan fleksibel dalam memecahkan masalah.⁶⁷ Kesenjangan kerja yang ditemukan oleh peneliti adalah guru PAI kelas VI SDI Al-Ghaffaar yang masih cenderung menggunakan metode

⁶⁶ Branch, *Instructional Design : The ADDIE Approach*.

⁶⁷ Kurniawati, Raharjo, and Khumaedi, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi Tantangan Abad 21."

pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan tidak melibatkan siswa, akibatnya siswa cepat merasa jenuh, dan berakibat siswa yang cepat merasa jenuh dalam pembelajaran. Kesulitan yang dirasakan guru PAI kelas IV SDI Al-Ghaffaar dalam memanfaatkan sarana prasarana yang ada dalam menunjang pembelajaran menyebabkan metode ceramah yang menjadi pilihan utama yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Hal ini bisa berpotensi menghasilkan pencapaian belajar PAI yang rendah.

Setelah analisis, tahap berikutnya adalah menetapkan tujuan instruksional yang merupakan fokus utama dalam penelitian. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti memilih pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *canva*, sedangkan *snake ladder* menggunakan website <https://quizwhizzer.com/> dalam pembelajaran PAI untuk kelas IV SDI Al-Ghaffaar sebagai prioritas. Langkah selanjutnya setelah menetapkan tujuan instruksional, peneliti mengonfirmasi karakteristik siswa kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang. Cara peneliti untuk memperoleh karakteristik siswa adalah melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru PAI kelas IV SDI Al-Ghaffaar untuk mengetahui karakteristik siswa.

Berdasarkan teori perkembangan Piaget, perkembangan kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD) ada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis namun masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret atau nyata. Mereka sudah dapat memahami konsep konservasi, klasifikasi (mengelompokkan objek berdasarkan kategori), dan seriasi (menyusun benda berdasarkan ukuran). Namun, pemikiran abstrak atau hipotesis masih sulit dipahami karena anak membutuhkan contoh fisik atau pengalaman langsung untuk mendukung pemahaman mereka.⁶⁸ Namun, berdasarkan hasil wawancara dan analisis

⁶⁸ Mifroh, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI."

kemampuan berpikir kritis siswa, kemampuan kognitifnya masih kurang optimal. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi sarana prasarana yang ada dimiliki sekolah sebagai penunjang dari pengembangan bahan ajar. SDI Al-ghaffaar memiliki LCD sehingga cocok untuk menggunakan bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran PAI.

Tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE adalah desain, yang meliputi perancangan spesifikasi produk dan penyusunan instrument validasi. Produk yang dibuat dalam penelitian ini adalah bahan ajar, yang dibuat dengan aplikasi *canva* dan permainan *snake ladder*. Bahan ajar ini memuat materi pembelajaran tentang memahami ketentuan shalat jum'at, dluha, dan tahajjud untuk kelas IV mata pelajaran PAI. Bahan ajar ini juga dilengkapi dengan fitur tombol video interaktif yang berisi video *youtube*, serta link untuk menuju permainan *snake ladder*. Selain itu, bahan ajar ini juga dilengkapi gambar dan diperkaya warna yang menambah daya tarik serta variasi. Bahan ajar ini juga bisa diakses melalui *smartphone*, laptop, dan komputer, sehingga memungkinkan untuk diakses kapan saja.

Dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, guru memiliki peran signifikansi yang luar biasa. Tidak hanya pada pengetahuan, tetapi juga menggunakan model, metode, pendekatan, dan strategi yang sesuai. Kesalahan dalam penggunaan model tersebut dapat mengakibatkan rasa bosan dan kejenuhan peserta didik. Hal ini mengakibatkan kemampuan berpikir kritis yang rendah, kurangnya, dan ketidakmampuan siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, guru harus mampu mengelola supaya suasana kelas agar tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Sejalan dengan hal ini, Islam mengajarkan pentingnya melakukan suatu kebaikan dengan sungguh-sungguh Karena, segala sesuatu yang dikerjakan secara sungguh-sungguh, akan mendatangkan kelimpahan berkah dan pahala. Hal ini sejalan dengan

ajaran Islam yang mengajarkan kesungguhan dalam melakukan sesuatu demi mendapatkan pahala yang besar, seperti firman Allah dalam Qur'an Surah Al-Kahfi ayat 30 :

إِنَّ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ إِنَّا لَا نُضِيعُ أَجْرَ مَنْ أَحْسَنَ عَمَلًا

Artinya : “*Sesungguhnya mereka yang beriman dan beramal saleh, tentulah Kami tidak akan menyia-nyiakan pahala orang-orang yang mengerjakan amalan(nya) dengan yang baik*”.⁶⁹(Al-Qur'an Surah Al-Kahfi : 30)

Ayat tersebut menjelaskan pentingnya bagi seorang muslim untuk beriman dan beramal shaleh dengan sebaik-baiknya, niscaya Allah akan memberikan keagungan dan menempatkan di surga ‘*Adn*’.⁷⁰ Dalam konteks pembelajaran, hal ini juga mencakup pada tugas seorang pendidik sebagai fasilitator siswa saat proses pembelajaran di sekolah. Sehingga, penting sekali bagi pendidik untuk melaksanakan tanggung jawabnya dengan baik, termasuk dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dengan dikemas secara menarik agar dapat mendukung siswa supaya mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Pada tahap desain, peneliti juga menyusun instrument untuk divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Dalam proses pembuatan instrument, peneliti menggunakan kriteria penilaian dengan berdasar teori Rusdi & Cepi Riyana. Menurutnya, kriteria penilaian merupakan validitas materi, yang harus terbukti kebenarannya. Selain itu, aspek aktualitas materi juga menjadi perhatian penting agar tidak tertinggal oleh zaman. Tingkat signifikansi dalam penelitian juga harus menjadi pertimbangan sejauh mana materi tersebut relevan dengan subjek, waktu dan tempatnya. Kemudian, tak lupa kebermanfaatannya materi juga dipertimbangkan juga agar

⁶⁹ Kemenag, “Qur'an Kemenag.”

⁷⁰ Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*.

dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Program pembelajaran harus mudah dipelajari, baik dari kecocokannya maupun tingkat kesulitannya untuk digunakan sesuai kebutuhan lokal. Selain itu, menarik minat siswa juga penting, sehingga materi yang dipilih harus menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.⁷¹ Menurut peneliti, kriteria evaluasi media, bahasa, dan materi merupakan komponen dari produk pengembangan yang manfaatnya jelas. Hal ini dapat menghasilkan media yang efektif, dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran, dapat digunakan dengan mudah, dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa.

Setelah desain, maka masuk tahap pengembangan, proses ini meliputi kegiatan pembuatan, pengembangan, dan modifikasi media pembelajaran. Menurut Branch, tahap ini juga mencakup adanya validator sebagai acuan untuk meminimalisir adanya kesalahan dalam produk sehingga dapat direvisi sebelum di implementasikan. Dalam tahap ini, bahan ajar berbasis *canva* dan *snake ladder* dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva* yang tersedia di situs web <https://online.flippingbook.com/view/551756683/>, dan pembuatan soal HOTS dalam *snake ladder* yang tersedia di situs web <https://quizwhizzer.com/>. Bahan ajar ini sudah disesuaikan dengan melengkapi aspek-aspek yang kurang dalam bahan ajar berupa LKS yang sudah digunakan guru PAI kelas IV SDI Al-Ghaffaar.

Tahap berikutnya adalah implementasi, dimana setelah bahan ajar memenuhi syarat valid, kemudian diujicobakan pada siswa kelas IV di SDI Al-Ghaffaar. Setelah melalui validasi bersama tim ahli bahasa, materi, dan media, bahan ajar akan diterapkan di kelas. Sebelum menerapkan bahan ajar berbasis *canva* dan *snake ladder*, peneliti melakukan *pretest* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dengan perolehan

⁷¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian)* (Bandung: CV Wacana Prima, n.d.).

rata-rata 60,42. Selanjutnya, bahan ajar tersebut di implementasikan di kelas IV dengan diiringi pengamatan oleh peneliti selama proses pembelajaran. Setelah itu, dilakukan *posttest* untuk menganalisis efektivitas bahan ajar berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil rata-rata *posttest* diperoleh 85,00, artinya terdapat peningkatan nilai rata-rata sebelum menerapkan bahan ajar berbasis *canva* dan *snake ladder*. Selain itu, siswa juga diminta untuk mengisi angket kemenarikan untuk mengukur tingkat kemenarikan dari penggunaan bahan ajar tersebut. Hasil perhitungan tingkat kemenarikan diperoleh presentase sebesar 85,08%.

Langkah terakhir dari tahap model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Tahap ini dilakukan penilaian secara menyeluruh terhadap pencapaian tujuan pengembangan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder*, dengan fokus utama memperbaiki dan menyempurnakan kualitas dengan tujuan agar bahan ajar dapat secara optimal dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi ini mencakup penilaian respon siswa terhadap kemenarikan produk melalui angket, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*.

B. Kajian Kelayakan dan Kemenarikan Bahan Ajar Berbasis *Canva* dan *Snake*

Ladder

Untuk mengukur kelayakan, peneliti mengukur validitas produk dengan memberikan angket kepada tiga validator ahli yang berisi pertanyaan pada skala skor pilih 1-5. Sedangkan untuk mengukur kemenarikan produk, peneliti memberikan angket kepada pengguna produk yang berisi sepuluh pertanyaan dengan skala skor pilihan 1-5. Peneliti memperoleh data kuantitatif melalui hasil penskoran angket dengan mengacu pada rumus :

$$P = \frac{\sum x \text{ (Jumlah Skor Validator)}}{\sum xi \text{ (Jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

Hasil presentase tersebut kemudian ditafsirkan berdasarkan kategori interval penskoran yang dapat dilihat pada tabel 3.3

Hasil dari validasi dan kemenarikan pengembangan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* ini sangat layak dan sangat menarik untuk diujicobakan dan digunakan di kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang.

1. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator ahli bahasa terhadap bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dikembangkan peneliti pada tabel 4.4. Hasil perhitungan kelayakan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* ditinjau dari segi materi memperoleh presentase 74%. Sehingga, dapat ditafsirkan berdasarkan kategori interval penskoran yang ada pada tabel 3.3, bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan cukup valid. Validator ahli bahasa menilai bahwa bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dikembangkan peneliti menggunakan bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) memperoleh skor cukup layak, bahan ajar yang dikembangkan peneliti menggunakan bahasa yang lugas dengan skor layak, kejelasan dan kemudahan untuk dipahami terkait kalimat soal serta materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* memperoleh skor layak, keefektifan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* memperoleh skor layak, adanya bahasa yang menimbulkan penafsiran ganda dalam kalimat soal serta materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI memperoleh skor cukup layak, kalimat soal serta materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI menggunakan bahasa yang dialogis dan interaktif dengan skor layak, kalimat soal serta materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI

menggunakan bahasa yang baku dengan skor cukup layak, kalimat soal serta materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik memperoleh skor layak, kalimat soal serta materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI menggunakan bahasa yang tepat memperoleh skor layak. Bahan ajar PAI yang dikembangkan sudah dapat diujicobakan di lapangan melalui beberapa revisi dan saran dari validator materi, diantaranya adalah mengganti beberapa kata yang tidak baku menjadi baku, dan penggunaan bahasa secara konsisten.

2. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi terhadap bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dikembangkan peneliti pada tabel 4.4. Hasil perhitungan kelayakan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* ditinjau dari segi materi memperoleh presentase 86%. Sehingga, dapat ditafsirkan berdasarkan kategori interval penskoran yang ada pada tabel 3.3, bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan sangat valid. Validator ahli menilai bahwa materi yang terdapat dalam bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* ini sesuai dengan indikator, tujuan pembelajaran, dan kompetensi dengan memberikan skor yang layak, sesuai dengan kemampuan siswa dengan skor layak, materi disusun secara runtut, sistematis, dan saling berkorelasi mendapat skor layak, materi disusun saling berkaitan mendapat skor sangat layak, materi dapat mudah dipahami serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan skor layak, relevansi antara materi dengan bahan ajar mendapat skor layak, materi dan soal yang terdapat dalam bahan ajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganalisis secara berkelompok hingga menemukan jawaban dengan skor sangat layak. Bahan ajar PAI yang dikembangkan sudah

dapat diujicobakan di lapangan melalui beberapa revisi dan saran dari validator materi, diantaranya adalah mengganti beberapa kata yang tidak baku menjadi baku.

3. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh validator media pada bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dikembangkan peneliti pada tabel 4.5. Hasil kelayakan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* ditinjau dari media memperoleh presentase sebesar 85,00%. Dengan demikian, jika ditafsirkan berdasarkan kategori interval penskoran yang ada pada tabel 3.3, bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan sangat valid. Validator ahli menilai bahwa bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* menggunakan judul sesuai dengan materi pembelajaran mendapat skor sangat layak, judul bahan ajar menarik minat pembaca mendapat skor layak, koherensi bahan ajar PAI dengan kompetensi pembelajaran, tujuan pembelajaran mendapat skor layak, dan sasaran pengguna mendapat skor sangat layak, peraturan penggunaan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* mendapat skor layak, petunjuk penggunaan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang mudah dipahami mendapat skor sangat layak, kesesuaian soal dalam *snake ladder* dengan model pembelajaran mendapat skor sangat layak, ukuran tulisan, penggunaan huruf, tanda baca, dan dan simbol dalam bahan ajar PAI mendapat skor layak, kemenarikan gambar yang terdapat dalam bahan ajar PAI mendapat skor layak, bahan ajar PAI menggunakan desain menarik mendapat skor layak, kesesuaian tata letak tulisan, gambar, ilustrasi, dan video mendapat skor layak, kemenarikan bahan ajar PAI berdasarkan kombinasi warna, jenis huruf, gambar, dan ilustrasi mendapat skor layak, bahan ajar PAI untuk meningkatkan kemampuan berpikir

kritis mudah diakses dan digunakan mendapat skor layak. Bahan ajar PAI yang dikembangkan sudah dapat diujicobakan di lapangan.

4. Kemenarikan produk diperoleh peneliti melalui angket kemenarikan produk yang diisi oleh siswa setelah menggunakan produk bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* pada tabel 4.6. Hasil perhitungan angket kemenarikan produk bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* memperoleh hasil 85,08%. Dengan demikian, jika ditafsirkan berdasarkan kategori interval penskoran yang ada pada tabel 3.3, bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan sangat menarik.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh penilaian pada pengembangan bahan ajar yang layak serta menarik, di mana bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* berada pada kategori bahan ajar dengan kualitas sangat layak dan sangat menarik berdasarkan hasil analisis data. Sejalan dengan yang dikatakan Sugiyono, bahwa *Research and Development (R&D)* adalah proses ilmiah yang meliputi tahapan penelitian, perancangan, produksi, serta dilanjutkan pada tahap pengujian pada produk yang dikembangkan dengan hasil berupa kebijakan, metode, kurikulum, buku pelajaran, sistem pelajaran, sistem evaluasi, dan aspek lainnya.⁷² Hasil penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk, melainkan juga menemukan pengetahuan atau jawaban atas kemenarikan.

C. Kajian Keefektifan Bahan Ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Hasil uji keefektifan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis diperoleh dari analisis yang dilakukan

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

peneliti pada hasil soal *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh siswa kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang. Jika dilihat dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 62,84% atau 0,62. Berdasarkan penafsiran *N-Gain Score* yang dapat dilihat pada tabel 3.4 dan 3.5. Dengan demikian, nilai tersebut masuk pada kategori cukup efektif dan memiliki interpretasi bahwa bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan cukup efektif.

Pengembangan bahan ajar dengan basis digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dibutuhkan keberadaanya sebagai bekal untuk siswa dalam menghadapi perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan serta teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Abdul Majid yang mengemukakan bahwa memberikan pendidikan adalah upaya dalam membekali wawasan, pengetahuan, keahlian, dan keterampilan tertentu kepada siswa. Sehingga, siswa diharapkan mampu menghadapi dan beradaptasi pada setiap perubahan yang terjadi.⁷³ Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, budaya, teknologi, dan budaya, menjadikan tantangan kehidupan semakin besar. Oleh karena itu, siswa tidak boleh hanya berpikir secara konvensional terus-menerus, tetapi juga mampu untuk berpikir kritis setiap keadaan.

Bahan ajar yang dikembangkan peneliti dengan berbasis *canva* dan *snake ladder* ini telah teruji kelayakan dan kemenarikanya sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan menyelesaikan suatu masalah yang dikaitkan dengan kehidupan nyata. Hal ini selaras dengan pendapat dari Kosasih, yang mengemukakan ada lima poin utama kegunaan bahan ajar, yaitu :⁷⁴ 1) Bahan ajar memberi pengalaman yang konkret dan langsung kepada peserta didik dalam kegiatan belajarnya; 2) Bahan ajar menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diamati secara

⁷³ Abdul Majid, *Analisis Kebijakan Pendidikan*, ed. Alvina Cahyanti, II (Yogyakarta: Samudera Biru, 2019).

⁷⁴ E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. Bunga Sari Fatmawati, 1st ed. (Jakarta, 2021).

langsung. Bahan ajar dapat menyajikan gambar, grafik, bagan, dan model-model lainnya sebagai wakil dari benda-benda yang sebenarnya; 3) Bahan ajar memperluas cakrawala berpikir di dalam kelas karena di dalam bahan ajar memuat aneka pengetahuan dan kegiatan, khususnya yang berkenaan dengan keterampilan berbahasa dan bersastra. Bahan ajar bahasa Indonesia juga memungkinkan untuk menyajikan kutipan dari berbagai sumber, seperti surat kabar, majalah, internet, dan sumber-sumber lainnya yang dapat memperkaya peserta didik tentang pengetahuan di luar kebahasaan, sesuai dengan tema yang diangkat di dalam buku itu; 4) Bahan ajar membantu memecahkan masalah-masalah pendidikan atau pengajaran, khususnya dalam bahan kebahasaan, kesastraan, dan literasi. Bahan ajar juga dapat merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah dalam belajar, serta mengembangkan keterampilan-keterampilan baru kepada peserta didik.

Hal ini di dukung dengan pendapat yang dikemukakan Siti Asfiah, yang berpendapat bahwa pemberian soal HOTS juga mempertimbangkan pemberian stimulus yang menarik, salah satunya bersumber dari konteks kehidupan nyata sehari-hari, hal tersebut dilakukan guna memperoleh manfaat optimal dari soal HOTS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.⁷⁵ Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis menjadi komponen utama yang diperoleh dari penerapan bahan ajar pada siswa, untuk memaksimalkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, pemberian stimulus merupakan hal penting yang tidak boleh dilewatkan. Salah satu pemberian stimulus adalah pengambilan konsep pada kehidupan nyata dan kegiatan sehari-hari.

⁷⁵ Siti Asfiah, "Penilaian Berbasis High Order Thinking Skills Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti," *Quality* 9, no. 1 (2021): 103, <https://doi.org/10.21043/quality.v9i1.10136>.

D. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar PAI berbasis Canva dan Snake Ladder

Bahan Ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan sebagai berikut :

1. Bahan ajar ini dikemas secara digital dengan memanfaatkan platform *canva* ini cocok digunakan oleh generasi saat ini yang akrab dengan teknologi berbasis digital. Selain itu, bahan ajar ini bisa membantu tuntutan abad 21 yang mengharuskan siswa mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Serta memungkinkan siswa dalam mengaksesnya kapanpun dan dimanapun dalam menyelesaikan tugas dengan pemberian fleksibilitas dalam proses belajar.
2. Bahan ajar ini dilengkapi dengan akses permainan ular tangga yang menarik. Selain itu, ular tangga dalam bahan ajar ini dimodifikasi dengan adanya soal-soal *High Order Thinking Skills* yang bisa melatih kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Bahan ajar ini didukung dengan desain yang penuh warna dan menarik, serta interaktif. Sehingga, siswa lebih semangat dan antusias dalam belajar.

Selain memiliki kelebihan, bahan ajar ini tentunya juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* adalah sebagai berikut :

1. Bahan ajar ini hanya memanfaatkan fitur *book flip* dalam *canva* dalam memaparkan materi pembelajaran PAI. Belum memanfaatkan fitur untuk mendesain berbagai jenis soal, seperti menjodohkan gambar, mencetang kotak, dll.
2. Soal dalam *snake ladder* hanya memuat jenis pilihan ganda, dan *false or true*. Belum memuat soal essay atau uraian.

3. Bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dikembangkan hanya terbatas pada materi memahami ketentuan salat jumat, duha, dan tahajud. Serta bahan ajar PAI yang dikembangkan hanya dapat digunakan saat terhubung dengan internet.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan, serta hasil uji coba terhadap Bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDI Al-Ghaffaar Malang, dapat disimpulkan dengan menyesuaikan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sebagai berikut :
 - a. Analisis (*Analyze*), pada tahap analisis peneliti melaksanakan analisis kerja, analisis siswa, dan analisis kebutuhan. Sumber data analisis ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru PAI kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang
 - b. Perancangan (*Design*), tahap ini peneliti mulai merancang desain bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dirancang berdasarkan analisis. Pada tahap ini, disusun juga bahan ajar yang berisi materi-materi yang disesuaikan dengan materi di LKS yang digunakan siswa di sekolah. Peneliti juga membuat soal-soal HOTS beserta kunci jawaban sebagai poin utama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa

- c. Pengembangan (*Development*), pada tahap ini mengembangkan bahan ajar yang sudah disusun materi dan soal HOTS. Bahan ajar dikembangkan melalui aplikasi *canva* dan website <https://quizwhizzer.com/>. Proses pengembangan ini juga lebih dahulu melalui konsultasi dan revisi dari validator. Hasil perolehan validasi ahli bahasa sebesar 74%, ahli materi 86%, dan ahli media 85,3%.
 - d. Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini peneliti melakukan *pretest* sebelum penerapan bahan ajar guna mengukur kemampuan berpikir kritis, kemudian bahan ajar berbasis *canva* dan *snake ladder* diterapkan serta peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran. Setelah itu, peneliti melakukan *posttest* untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah penggunaan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder*.
 - e. Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini peneliti melakukan penilaian secara komprehensif tentang aspek-aspek yang memerlukan peningkatan, seperti hasil skor dari revisi yang diberikan oleh validator serta angket respon siswa guna meningkatkan kualitas bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder*.
2. Kelayakan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* ditinjau dari hasil uji tiga validator, yaitu bahasa, materi, dan media. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh presentase sebesar 74% yang dapat dikategorikan valid, sedangkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh presentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi dari ahli media yang memperoleh presentase sebesar 85,3% dengan kategori sangat valid. Kemudian, hasil angket respon pengguna yang diisi oleh siswa memperoleh presentase sebesar 85,08%

yang dapat dikategorikan sangat menarik. Sehingga, dapat ditarik Kesimpulan bahwa bahan ajar berbasis *canva* dan *snake ladder* yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikategorikan sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Keefektifan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* melalui *TGT (Team Games Tournament)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dikategorikan cukup meningkat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dari 60,42 menjadi 85,00. Perhitungan nilai rata-rata N-Gain setelah menggunakan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* memperoleh presentase sebesar 62,84 %, yang termasuk dalam kategori cukup efektif dan memiliki interpretasi bahwa bahan ajar berbasis *canva* dan *snake ladder* memiliki efektivitas yang sedang dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

B. Saran Pemanfaatan, Saran Diseminasi, dan Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil pemaparan pengembangan produk yang telah diteliti, peneliti memberikan saran pemanfaatan media sebagai berikut :

- a. Guru sebaiknya terlebih dahulu menguasai tata cara penggunaan *canva* dan *quizwhizzer*, agar dapat mengoperasikan dengan baik saat penggunaan dalam pembelajaran.
- b. Guru sebaiknya menguasai terlebih dahulu terkait konsep materi agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, mengingat bahan ajar memuat soal-soal HOTS.

- c. Guru dapat memanfaatkan bahan ajar berbasis *canva* dan *snake ladder* yang telah dikembangkan sebagai alternatif dalam memberikan materi ataupun PR untuk siswa, sehingga siswa bisa mendapat pengalaman baru dalam belajarnya.
- d. Fokus pada produk ini hanya pada ranah aspek kognitif saja, oleh karena itu guru sebaiknya tidak memberikan bahan ajar ini kepada siswa tanpa menghiraukan aspek lain.
- e. Sebelum dimulainya pembelajaran, siswa sebaiknya membaca poin aturan atau memperhatikan penjelasan guru terlebih dahulu agar bisa meminimalisir terjadinya kendala saat pengoperasian selama pembelajaran.

2. Saran Diseminasi

Bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* yang telah dikembangkan dapat disebar dengan cara membagikan akses link dan kode akses untuk permainan *snake ladder* kepada pihak yang membutuhkan. Produk ini dapat disebar luaskan karena sudah melewati tahap uji validitas dari tiga validator ahli dan menunjukkan hasil bahwa produk ini memiliki validitas yang sangat baik. Namun, perlunya untuk memperhatikan karakteristik siswa di sekolah masing-masing dikarenakan produk ini menyesuaikan karakteristik siswa kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Beberapa saran pengembangan lebih lanjut berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan sebagai berikut :

- a. Pengembangan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* untuk kedepannya dapat menyajikan materi yang lebih kompleks sehingga

dapat semakin mempermudah siswa dalam mempelajari materi PAI kelas IV.

- b. Keterbatasan aspek yang dinilai dalam bahan ajar menjadi saran untuk selanjutnya agar supaya lebih bervariasi dalam mengukur aspeknya. Sehingga, tidak hanya aspek kognitif, namun juga perkembangan afektif dan psikomotorik.
- c. Pengembang selanjutnya dapat memanfaatkan fitur-fitur lainya dalam *canva* yang dapat menunjang pembelajaran agar supaya lebih bervariasi.
- d. Pengembangan bahan ajar PAI berbasis *canva* dan *snake ladder* dapat digunakan sebagai acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang berfokus pada mata pelajaran lainya, sehingga tidak hanya digunakan pada mata pelajaran PAI pada jenjang SD kelas IV saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Ameliasari, Elsi, and Eni Fariyatul Fahyuni. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital." *Jurnal PAI Raden Fatah* Vol. 6, No, no. 2 (2024): 526–38.
- Amri Biskhah. "Pengimplementasian Model Pembelajaran Team Games Tournament Sebagai Trigger Peningkatan Hasil Belajar PJOK." *Jurnal Menssana* 5 No.2, no. 2 (2020): 146–56.
- Andrianto, Silvina, Muthyara Daryus, and Nurhizrah Gistituati. "Pengembangan Media Snakes and Ladders Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2614–3097 (2021): 1865–69.
- Anggraeni, Nur Oktavia, Yunus Abidin, and Yona Wahyuningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 8, no. 1 (2023): 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edited by Restu Damayanti. 3rd ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2018. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=j5EmEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=suharsimi+arikunto+dasar+dasar+evaluasi+&ots=6vxOIhnJ1I&sig=QUuyWa_WYpREw17cV0xP8ucjkbY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Arjuni, Miming, and Nanang Abdul Jamal. "Mahmud , Metode Penelitian Pendidikan , (Bandung:CV Pustaka Setia,2011) h.52 26" 1 (2022): 26–43.
- Asfiah, Siti. "Penilaian Berbasis High Order Thinking Skills Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti." *Quality* 9, no. 1 (2021): 103. <https://doi.org/10.21043/quality.v9i1.10136>.
- Baba, Mastang Ambo. "Dasar-Dasar Dan Ruang Lingkup Pendidikan Islam Di Indonesia." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 6, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.30984/jii.v6i1.616>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "KBBI VI Daring," 2016. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Kebijakan>.
- Baroroh, R Umi, and Aisyam Mardliyyah. "Development of the Ladder Snake Game Media in Arabic Learning/ Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 2, no. 1 (2019): 64–76. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v2i1.5445>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springers : Sains, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Budianti, Yusnaili. "Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2020): 3(2), 524–32. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Damanik, Surya Darma. "Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 38 Medan." *JUMSI* 4, no. 1 (2024): 162–73.
- Darise, Gina Nurvina. "Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks Merdeka Belajar." *Journal of Islamic Education : The Teacher of Civilization* 2, no. 2 (2021): 1–18. <https://doi.org/10.30984/jpai.v2i2.1762>.

- Fransisca, Ria, Sri Wulan, and Asep Supena. "Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>.
- Halimah, Siti. "Implementasi Pendekatan Hots (Higher Order Thinking Skills) Dalam Pembelajaran Pai." *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2021): 342–62. <https://doi.org/10.32478/evaluasi.v5i2.762>.
- Hamim, Ahmad Husni, Muhidin Muhidin, and Uus Ruswandi. "Pengertian, Landasan, Tujuan Dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional." *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4, no. 2 (2022): 220–31. <https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.899>.
- Iffah, Fadhillah, and Yuni Fitri Yasni. "Manusia Sebagai Makhluk Sosial Pertemuan." *Lathaif: Literasi Tafsir, Hadis Dan Filologi* 1, no. 1 (2022): 38–47.
- Ishak, Ishak. "Karakteristik Pendidikan Agama Islam." *Fitua: Jurnal Studi Islam* 2, no. 2 (2021): 167–78.
- Ismail, Feiby, and Mardan Umar. "Implementasi Penjaminan Mutu Di Lembaga Pendidikan Islam." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 14, no. 1 (2020): 78.
- Juhaeni, Juhaeni, Dwi Ariyanti, Nafilatus Sa'adah, and Safaruddin Safaruddin. "Pengembangan Media Travel Snake-Ladder Game Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 5 (2023): 233–45. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i5.257>.
- Kemenag. "Qur'an Kemenag." 2019, n.d.
- Khadijah, Khadijah, Fadilah Sani, Nova Sari, Alia Rohali, and Septi Ayu Harahap. "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat Bagi Anak." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022): 1340. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1266>.
- Kosasih, E. *Pengembangan Bahan Ajar*. Edited by Bunga Sari Fatmawati. 1st ed. Jakarta, 2021.
- Kurniawati, Ike, Tri Joko Raharjo, and Khumaedi. "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi Tantangan Abad 21." *Seminar Nasional Pascasarjana* 21, no. 2 (2019): 702.
- Kusumawati, Indah Tri, Joko Soebagyo, and Ishaq Nuriadin. "Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme." *JURNAL MathEdu* 5, no. 1 (2022): 13–18.
- Laila Nursafitri, Arif Mahya Fanny, M. Haris Hermanto, Ikhsan Irsyadi, Asfah Nur Halimah, and Syarifatul Hidayah. "Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur." *Inventa* 7, no. 1 (2023): 90–101. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>.
- Latifah, Nur, and Asep Supena. "Analisis Attention Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1175–82. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/887>.
- Lestari, Dirga Ayu, and Oman Farhurohman. "Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Pada Siswa Kelas IV MIN 1 Serang." *Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 12, no. 2 (2020): 155–66.

<http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/3700/2786>.

Lismaya, Lilis. *Berpikir Kritis & PBL(Problem Based Learning)*. Edited by Nurul Azizah. Surabaya, 2019.

Lola Amalia. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Edited by Bayu Wijayama. 1st ed. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.

https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=GFfQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Buku+model+pembelajaran+TGT&ots=Awt4XsPmH&sig=JoR19amdVrpeLtxu-WqmCk0fWek&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

Majid, Abdul. *Analisis Kebijakan Pendidikan*. Edited by Alvina Cahyanti. II. Yogyakarta: Samudera Biru, 2019.

Manurung, Alberth Supriyanto, Fahrurrozi Fahrurrozi, Erry Utomo, and Gungum Gumelar. "Implementasi Berpikir Kritis Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2023): 120–32. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.3965>.

Mardan Umar, Feiby Ismali. *Pendidikan Agama Islam (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)*. 1st ed. Banyumas: Pena PERSada, 2020.

Mifroh, Nazilatul. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI." *Jurnal Pendidikan Tematik* 1, no. 3 (2020): 253–63. <https://siducat.org/index.php/jpt/article/view/144>.

Nantara, Didit. "Menumbuhkan Berpikir Kritis Pada Siswa Melalui Peran Guru Dan Peran Sekolah." *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 1 (2021): 25–34. <https://doi.org/10.55719/jt.v6i1.222>.

Nurhayati, Fatma, and Nurmunajat. "Pengembangan Media Pembelajaran Poin Bepama Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN Tempuran 4 Ngawi." *Proceeding Annual Conference on Islamic Religious Education*. 3, no. 1 (2023): 1021–32.

"Peraturan Pemerintah No 55 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan Bab I, Pasal 2, Ayat 1," 2007.

Pratiwi, Utami. *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva*. Edited by Dania. 1st ed. Yogyakarta, 2021.

Priyastuti, Maria Theresia, Mike Resanti, and Guido Shyantica Yoga. "Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Ular Tangga Bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang." *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 2 (2020): 72. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.106>.

Purbowati, Rabiatul. "Optimalisasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Tingkat Sekolah Menengah Atas (Sma) Di Yogyakarta." *Borneo Jurnal Of Science And Mathematic Education* 1, no. 231 (2021): 13.

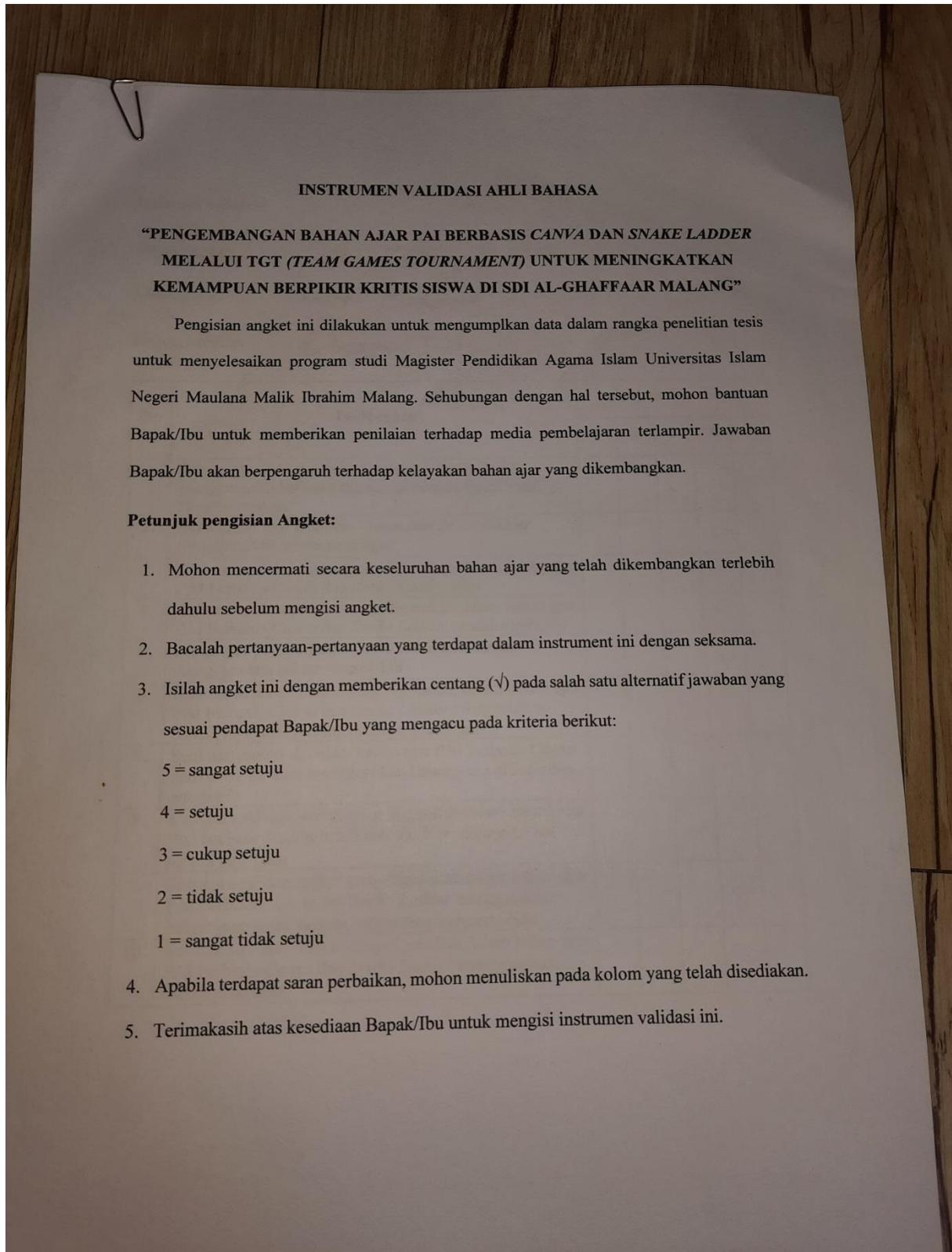
Putri, Elsa Savrina, Sandi Budiana, and Resyi Abdul Gani. "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa." *Jurnal Elementary* 6, no. 1 (2023): 104. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13464>.

Rahmawati, Dea, Sholeh Hasan, and Suwandi M Saiful Amin. "Penerapan Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran PAI Materi Sumber Hukum Islam

- Pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Tawang Rejo” 12, no. 1 (2025): 42–47.
- Riyana, Rudi Susilana dan Cepi. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima, n.d.
- Rosihin. “Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran PAI.” *Paedagogie* 16, no. 1 (2021): 29–34. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v16i1.4952>.
- Sa’diah, Yustrisya Ni’mahtus, Kunti Dian Ayu Afiani, and Fajar Setiawan. “Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Dengan Model Problem Based.” *Jurnal Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 8, no. 1 (2023): 47–60.
- Sa’diyah, Tsaniyatus. “Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami.” *KASTA* 2, no. 3 (2022).
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur’an*. 11th ed. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Sholikhah, Siti, Bowo Sugiharto, and Sentot Budi Raharjo. “Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Ngeplak Dalam Menyelesaikan Soal Asam Basa.” *Prosiding SNSP (Seminar Nasional Pendidikan Sains) 2023*, no. September (2023): 268–76.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suliani, Mega, Hendra Kartika, Fithria Ulfah, and Siti Mutmainah. “Studi Literatur : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa (A Review of Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve Students ’ Mathematics Learn” 3 (2024): 154–64.
- Susanto, Tri Adi. “Pengembangan E-Media Nearpod Melalui Model Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3498–3512. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1399>.
- Triwulandari, Syane, and Supardi U.S. “Analisis Inteligensi Dan Berpikir Kritis.” *Utile: Jurnal Kependidikan* 8, no. 1 (2022): 50–61. <https://doi.org/10.37150/jut.v8i1.1618>.
- Wati, Anjelina. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.
- Yusuf et al. “Konsep Dasar Dan Ruang Lingkup Pendidikan Islam.” *Bacaka* 2, no. 1 (2022): 74–80.
- Zudhah Ferryka, Putri. “Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Magistra* 29, no. 100 (2017): 58–64.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Validasi Ahli Bahasa



Identitas Validator

Nama lengkap : DWI MAEDI WIDADA

Instansi : UIN Malang

Bidang keahlian : Bahasa Indonesia

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Bahan Ajar PAI Berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan			✓		
2.	Bahan Ajar PAI Berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang lugas				✓	
3.	Kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> jelas				✓	
4.	Kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> mudah dipahami				✓	
5.	bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang efektif				✓	
6.	Kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓		
7.	Soal dan materi di dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang dialogis dan interaktif				✓	
8.	Kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang baku			✓		
9.	Kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik				✓	
10.	Kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> menggunakan bahasa yang tepat				✓	

Saran perbaikan:

1. Terdapat ketidakkonsisten penggunaan kata "Jumat, dua, tahjjud".
2. KBDI — Jumat
3. diatas — seharusnya di atas (menunjukkan tempat)

Penilaian Umum

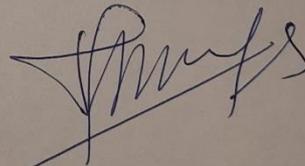
Berdasarkan penilaian saya, maka bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* ini dinyatakan:

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi
- ② Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diuji cobakan

(Mohon lingkari salah satu poin di atas sesuai dengan penilaian validator)

Batu, 20 Mei 2025

Validator



(Dwi Masdi W)

Lampiran 2 Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS *CANVA* DAN *SNAKE LADDER* MELALUI TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SDI AL-GHAFFAAR MALANG”

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penelitian tesis untuk menyelesaikan program studi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran terlampir. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan bahan ajar yang dikembangkan.

Petunjuk pengisian Angket:

1. Mohon mencermati secara keseluruhan bahan ajar yang telah dikembangkan terlebih dahulu sebelum mengisi angket.
2. Bacalah pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini dengan seksama.
3. Isilah angket ini dengan memberikan centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang sesuai pendapat Bapak/Ibu yang mengacu pada kriteria berikut:

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = cukup setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju
4. Apabila terdapat saran perbaikan, mohon menuliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen validasi ini.

Identitas Validator

Nama lengkap : Dr. H. Sudirman Nahrawi, S.Ag., M.Ag

Instansi : UIN Maliki Malang

Bidang keahlian : Ilmu Fiqh

1.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran						✓
2.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> dengan kemampuan siswa					✓	
3.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> disusun secara runtut dan sistematis					✓	
4.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> disusun saling berkaitan						✓
5.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik					✓	
6.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> disajikan secara akurat dan lengkap					✓	
7.	Kesesuaian kalimat soal dan materi yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> mudah dipahami peserta didik					✓	
8.	kalimat soal dan materi yang tersaji relevan dengan bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i>					✓	
9.	Bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> berisi permasalahan kompleks dan dikaitkan dengan konsep atau pengetahuan yang dipelajari serta dikaitkan dengan kehidupan nyata.					✓	
10.	Bahan ajar PAI berbasis <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menganalisis soal secara berkelompok kemudian menemukan jawaban dari persoalan tersebut						✓

Saran perbaikan:

Perbaiki dg kata/kalimat baku

Penilaian Umum

Berdasarkan penilaian saya, maka bahan ajar PAI berbasis *Canva* dan *Snake Ladder* ini dinyatakan:

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diuji cobakan

(Mohon lingkari salah satu poin di atas sesuai dengan penilaian validator)

Batu, 30 - 4 - 2025

Validator

(Sudirman)

Lampiran 3 Instrumen Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS *CANVA* DAN *SNAKE LADDER* MELALUI TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SDI AL-GHAFFAAR MALANG”

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penelitian tesis untuk menyelesaikan program studi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran terlampir. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan bahan ajar yang dikembangkan.

Petunjuk pengisian Angket:

1. Mohon mencermati secara keseluruhan bahan ajar yang telah dikembangkan terlebih dahulu sebelum mengisi angket.
2. Bacalah pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam instrument ini dengan seksama.
3. Isilah angket ini dengan memberikan centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang sesuai pendapat Bapak/Ibu yang mengacu pada kriteria berikut:

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = cukup setuju

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju
4. Apabila terdapat saran perbaikan, mohon menuliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen validasi ini.

Identitas Validator

Nama lengkap : Dr. Umi Machmudah, M.A

Instansi : UIN Malang

Bidang keahlian : Teknologi Pembelajaran

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Judul <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis siswa sudah sesuai dengan materi pembelajaran					✓
2.	Judul <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis menarik minat pembaca				✓	
3.	Koherensi <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis dengan kompetensi pembelajaran				✓	
4.	Koherensi <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis dengan tujuan pembelajaran				✓	
5.	Koherensi <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis dengan sasaran pengguna					✓
6.	Peraturan penggunaan <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis jelas				✓	
7.	Petunjuk penggunaan dalam <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis mudah dipahami					✓
8.	Soal dalam <i>Snake Ladder</i> sesuai dengan dengan metode pembelajaran <i>Collaborative Learning</i>					✓
9.	Ukuran tulisan dalam <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis mudah dibaca				✓	
10.	Penggunaan huruf, tanda baca, dan simbol dalam <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis dapat dipahami dengan baik				✓	
11.	Gambar yang ada dalam <i>Canva</i> dan <i>Snake Ladder</i> untuk kemampuan berpikir kritis menarik				✓	

12.	Canva dan Snake Ladder untuk kemampuan berpikir kritis menggunakan desain yang menarik				✓	
13.	Kesesuaian tata letak tulisan, gambar, ilustrasi, dan video dalam Canva dan Snake Ladder untuk kemampuan berpikir kritis				✓	
14.	Canva dan Snake Ladder untuk kemampuan berpikir kritis menggunakan kombinasi warna, jenis huruf, gambar, dan ilustrasi yang menarik				✓	
15.	Canva dan Snake Ladder untuk kemampuan berpikir kritis mudah diakses dan digunakan				✓	

Saran perbaikan:

Media & bahan ajar menarik bisa diterapkan dalam pembelajaran

.....

.....

.....

Penilaian Umum

Berdasarkan penilaian saya, maka Canva dan Snake Ladder untuk kemampuan berpikir kritis ini dinyatakan:

1. Layak diuji cobakan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diuji cobakan

(Mohon lingkari salah satu poin di atas sesuai dengan penilaian validator)

Batu, 30 April 2025

Validator

(Dr. Umi Machmudah, M.P.)

Lampiran 4 Angket Respon Peserta Didik

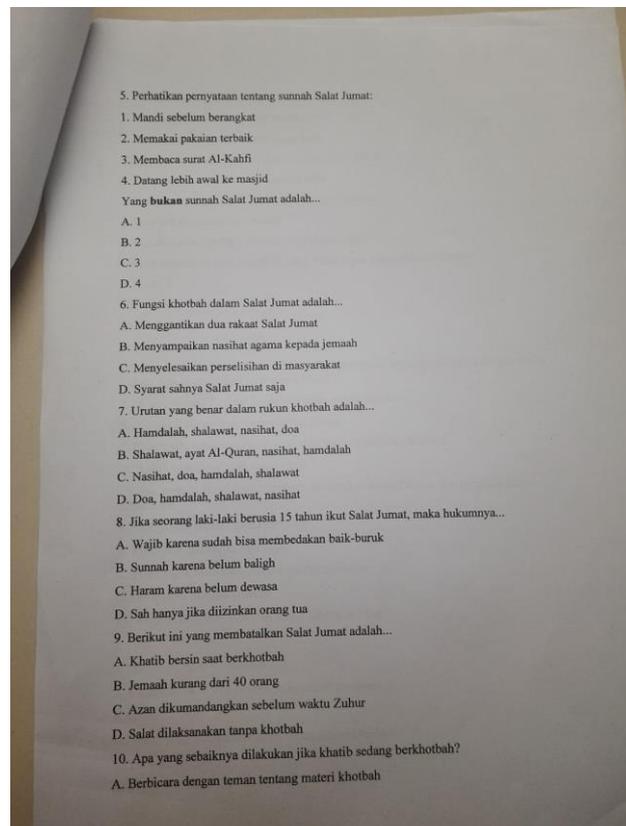
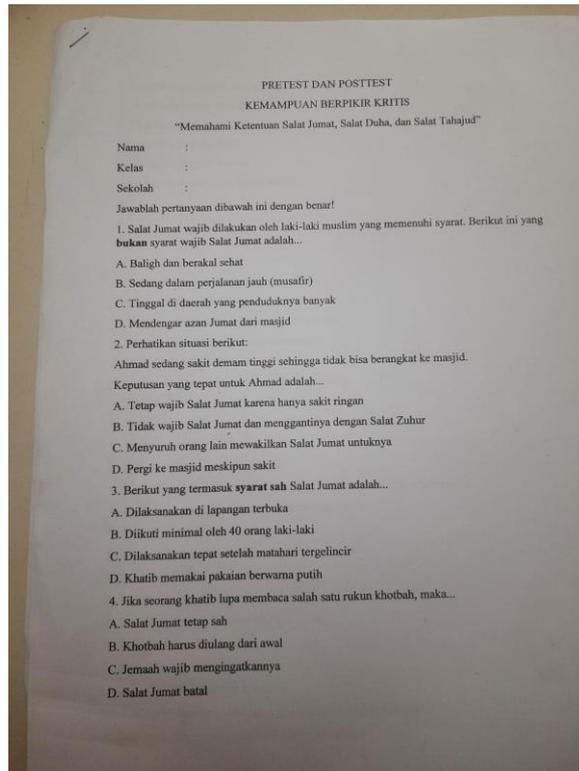
Lembar Respon Siswa

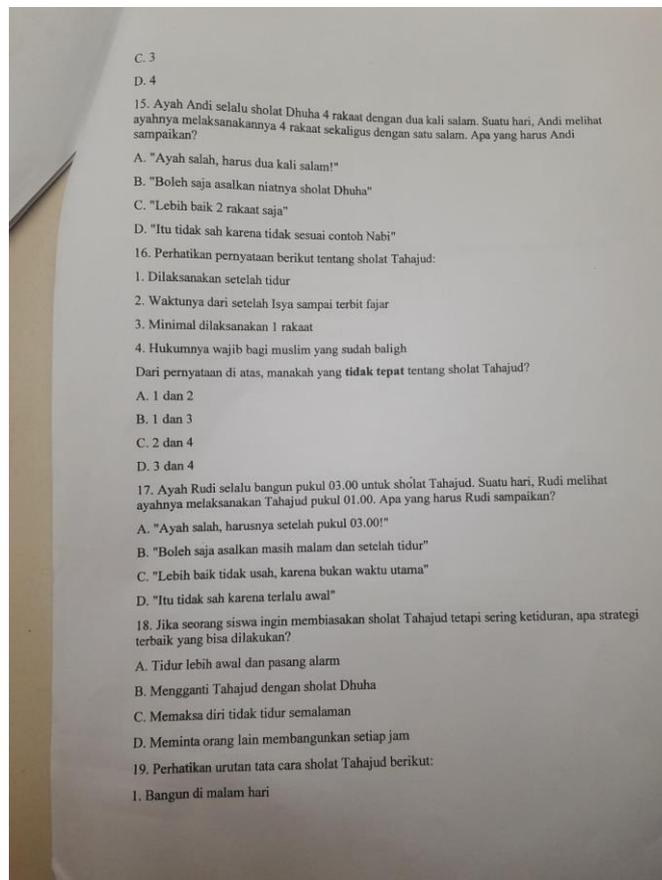
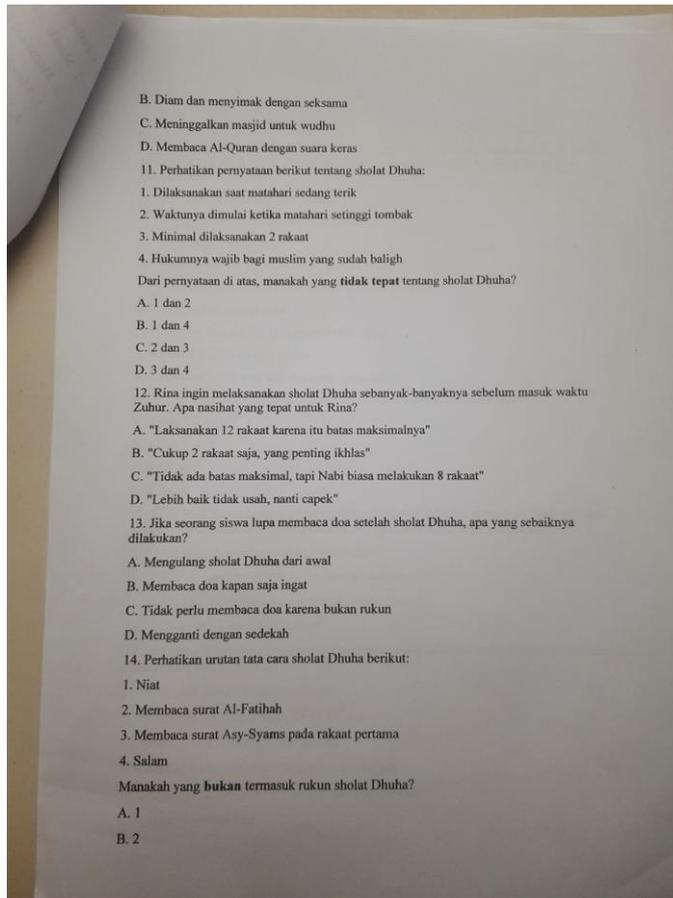
Nama : Muhammad Al-Fatih
Kelas : 4

Berilah tanda checklist (✓) pada pernyataan dibawah ini !

No	Aspek	1	2	3	4	5
1.	Bahan ajar PAI berbasis <i>canva</i> dan <i>snake ladder</i> mempermudah saya memahami konsep materi pelajaran.					✓
2.	Bahan ajar PAI berbasis <i>canva</i> dan <i>snake ladder</i> sangat menarik dan mudah saya pahami.				✓	
3.	Bahan ajar PAI berbasis <i>canva</i> dan <i>snake ladder</i> mempermudah pemahaman tentang ketentuan shalat jum'at, dluha, dan tahajjud			✓		
4.	Bahan ajar PAI berbasis <i>canva</i> dan <i>snake ladder</i> dapat mempermudah saya belajar.				✓	
5.	Bahan ajar PAI berbasis <i>canva</i> dan <i>snake ladder</i> dapat saya pelajari secara mandiri.					✓
6.	Saya senang belajar menggunakan bahan ajar PAI berbasis <i>canva</i> dan <i>snake ladder</i>			✓		
7.	Bahan ajar PAI berbasis <i>canva</i> dan <i>snake ladder</i> membuat kemampuan berpikir kritis saya meningkat.			✓		
8.	Permainan kuis yang ada dalam bahan ajar PAI berbasis <i>canva</i> dan <i>snake ladder</i> mudah saya lakukan.					✓
9.	Bahasa pada bahan ajar PAI berbasis <i>canva</i> dan <i>snake ladder</i> sangat mempermudah saya dalam belajar.				✓	
10.	Belajar menggunakan bahan ajar PAI berbasis <i>canva</i> dan <i>snake ladder</i> tidak membosankan.				✓	

Lampiran 5 Soal dan Kunci Jawaban Pretest Posttest





2. Bersiwak
3. Sholat 2 rakaat dengan panjang
4. Berdoa dengan khusyuk

Manakah yang **bukan** termasuk tata cara khusus Tahajud?

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

20. Nisa ingin sholat Tahajud tetapi khawatir tidak bisa bangun malam. Apa saran terbaik untuk Nisa?

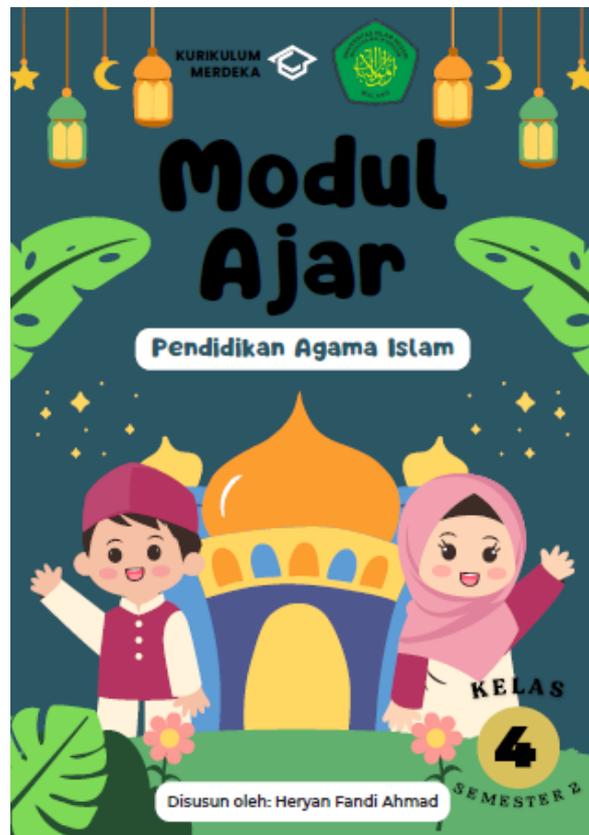
- A. "Sholat Tahajud saja sebelum maghrib"
- B. "Santai saja, karena itu hanya ibadah sunnah"
- C. "Niatkan sebelum tidur dan pasang alarm"
- D. "Ganti dengan sholat Witir saja"

PRETEST DAN POSTTEST
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS

"Memahami Ketentuan Salat Jumat, Salat Duha, dan Salat Tahajud"

1. C
2. B
3. B
4. C
5. D
6. B
7. A
8. A
9. D
10. B
11. C
12. A
13. B
14. C
15. A
16. A
17. B
18. A
19. B
20. C

Lampiran 6 Materi yang Dikembangkan



Capaian Pembelajaran

Pada elemen fiqih, peserta didik dapat melaksanakan puasa, shalat jumat, dan shalat sunah dengan baik, memahami konsep beligh dan tanggung jawab yang menyertainya (talqin).

Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan ketentuan dan tata cara shalat Jumat dengan baik.
2. Mempraktikkan ibadah shalat Jumat dengan baik.
3. Menjelaskan ketentuan dan tata cara shalat Duha dengan baik.
4. Mempraktikkan ibadah shalat Duha dengan baik.
5. Menjelaskan ketentuan dan tata cara shalat Tahajjud dengan baik.

Peta Konsep

```
graph TD; A[Memahami Ketentuan Shalat Jumat, Shalat Duha, dan Shalat Tahajjud] --> B[SHOLAT JUMAT]; A --> C[SHOLAT DUHA]; A --> D[SHOLAT TAHAJJUD]; B --> B1[Pengetian, memahami shalat jumat, melaksanakan shalat jumat, tata cara shalat jumat]; C --> C1[Pengetian, jenis shalat duha, tata cara shalat duha]; D --> D1[Pengetian, tata cara shalat duha, melaksanakan shalat Tahajjud];
```

4

Pertemuan 1

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka kegiatan dengan salam dan berdo'a bersama dengan dipimpin salah satu siswa
2. Guru mengecek presensi kehadiran siswa
3. Guru mengajak bertepuk tangan dan bermain sebarat untuk mengecek konsentrasi
4. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi sebelumnya
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari hari ini

Kegiatan Inti

1. Guru menggali pengetahuan siswa mengenai shalat jumat, dan membahas tentang ketentuan Salat Jumat
2. Guru mengarahkan siswa untuk mencatat materi yang ditulis guru di papan tulis.
3. Guru mengarahkan siswa untuk membaca terlebih dahulu teks materi mengenai ketentuan shalat jumat sebelum praktek
4. Guru memandu dan membimbing praktek
5. Guru memberikan apresiasi terhadap praktek yang telah dilakukan

Kegiatan Penutup

1. Guru bersama peserta didik merefleksikan dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
2. Guru memberikan motivasi dan menginformasikan pembelajaran yang akan datang.
3. Guru menutup pembelajaran dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas.

6

Ayo Mengamati

Klik tombol video dibawah, kemudian amati video tersebut !



Ayo Membaca

A. Sholat Jum'at

Sholat Jumat adalah salat dan rakat yang dilaksanakan sesudah khotbah pada waktu zohor di hari Jumat dengan syarat dan rukun tertentu

Syarat Wajib sholat Jum'at :

1. Islam,
2. Baligh,
3. Berakal,
4. Sehat,
5. Laki-laki,
6. Merdeka,
7. Penuhuk tetap



Syarat sah sholat Jum'at :

1. Salat Jumat dilakukan pada suatu pemukiman
2. Dilakukan secara berjamaah (minimal 40 orang)
3. Dikerjakan pada waktu zohor, dilaksanakan setelah dua khotbah

Rukun Khotbah Jum'at :

Membaca tahlil, mengucap dua kalimah syahadat, membaca sholawat, memberi nasihat taqwa, membaca ayat Al-Qur'an, menduakan kaum muslimin pada khotbah kedua

7

 **GLOSARIUM**

Khotbah: Penjelasan atau nasihat yang disampaikan oleh khatib sebelum sholat jumat
Khatib: Orang yang menyampaikan khotbah Jumat di atas mimbar
Mimbar: Tempat lebih tinggi digunakan untuk khotib menyampaikan khotbah

 **Ayo Lakukan**

- Berkumpulah menjadi satu kelompok besar dengan didampingi guru kalian.
- Orang kalian akan membagi peran untuk yang menjadi muszin, khotib, dan jamaah sholat jumat
- Setelah mendapat peran masing-masing, ambil air wudhu untuk persiapan praktik sholat jumat
- Ikuti langkah sesuai tata cara pelaksanaan shalat jumat, sebagai berikut :
 - Mendahulukan kaki kanan saat masuk masjid
 - Disunnahkan sholat tahiyatul masjid
 - Berdzikir, berdo'a, dan membaca Al-Quran sebelum khotib naik mimbar
 - Ketika masuk waktu zuhur, khotib naik mimbar mengucapkan salam, dilanjutkan adzan oleh muszin
 - Setelah adzan, khotib membacakan dua khotbah
 - Saat khotbah, kita diwajibkan diam dan mendengarkan
 - Khotbah selesai, dan iqomah. Semua berdiri siap melaksanakan shalat
 - Meluruskan saf, dan mengikuti gerakan imam, serta tidak boleh mendahului imam
 - Sesuai rukut, berdzikir dan do'a
- Lakukan dengan suksema

9

 **Ayo Mengerjakan** **EVALUASI**

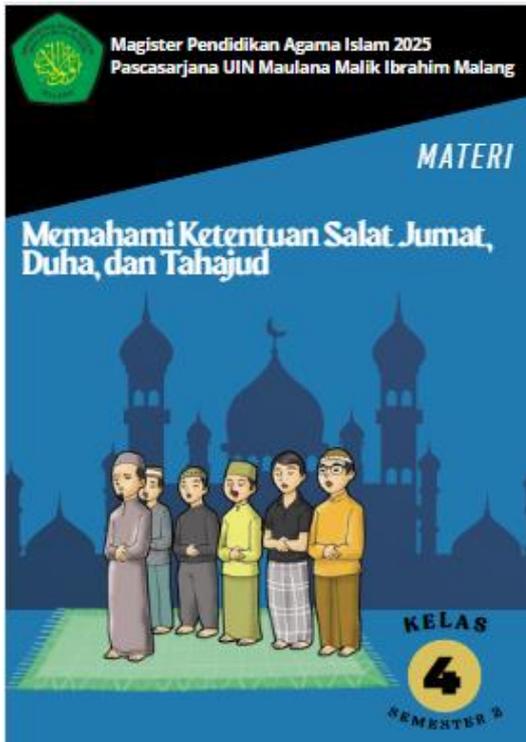
ESSAY
PILIH LAH JAWABAN YANG TEPAT!

- Salat dua rakaat yang dilaksanakan sesudah khotbah pada waktu zuhur di hari Jumat dengan syarat dan rukun tertentu disebut ?
 Jawaban :
- Apa perbedaan antara sholat Zuhur dengan sholat Jumat?
 Jawaban :
- Sebutkan syarat wajib shalat jumat ?
 Jawaban :
- Jika ada anak laki-laki yang belum baligh, bolehkah ikut melaksanakan shalat jumat ? jelaskan alasannya
 Jawaban :
- Bagaimana caranya mengajak temanmu yang malas pergi sholat Jumat agar mau ikut?
 Jawaban :

11

Lampiran 7 Langkah-langkah Mengakses Bahan Ajar PAI Berbasis Canva dan Snake Ladder

1. Klik akses link
<https://online.flippingbook.com/view/551756683/>
2. Materi siap dibaca



3. Contoh materi dalam bahan ajar



4. Slide akhir berisi aturan permainan *snake ladder* dan klik tombol game



5. Kalian akan masuk permainan *snake ladder* dengan mengisi soal-soal HOTS



Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian

1. Foto bersama Kepala Sekolah SDI Al-Ghaffaar Malang

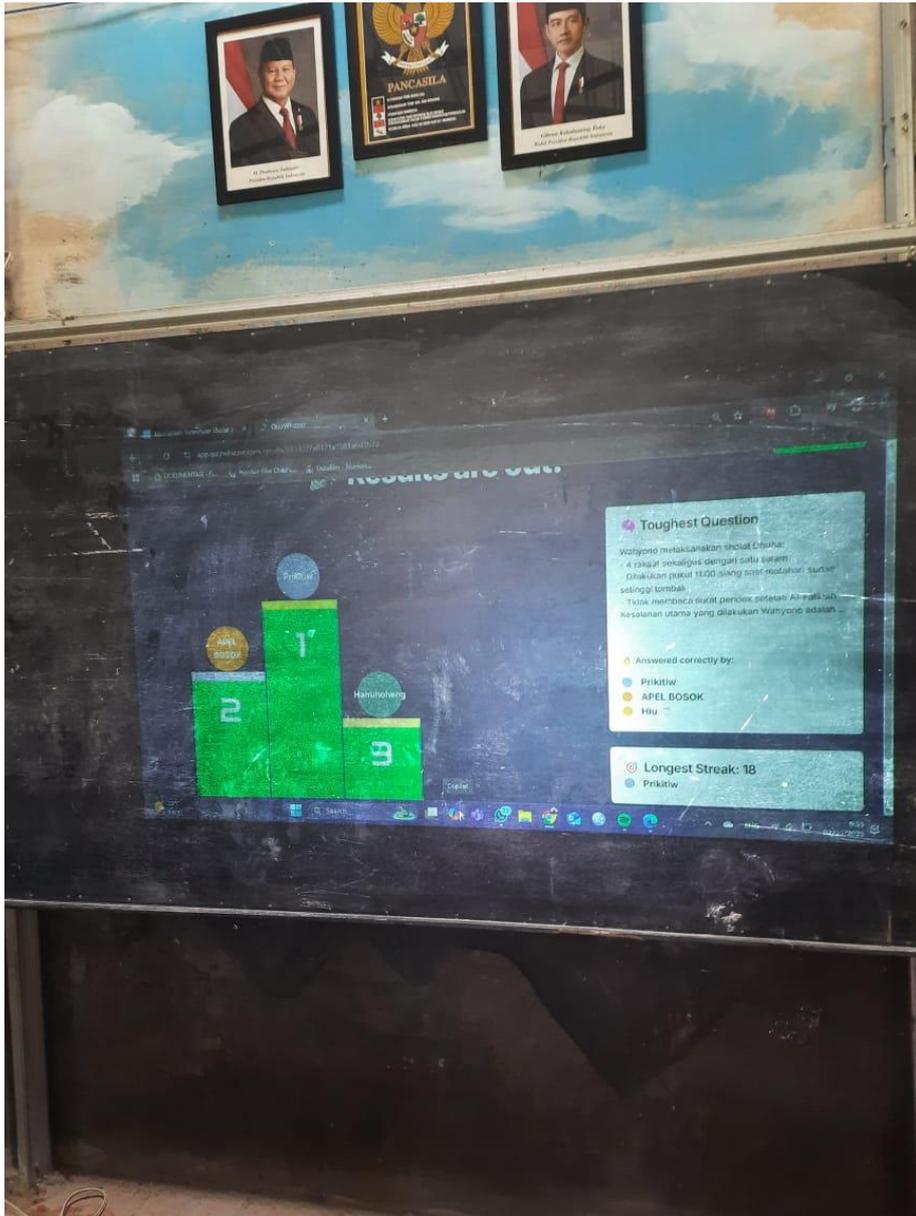


2. Foto bersama Guru PAI Kelas IV SDI Al-Ghaffaar Malang



3. Foto Pembelajaran di Kelas





Lampiran 9 Surat-surat Penelitian

1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-1703/Ps/TL.00/5/2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

15 Mei 2025

Yth. **Kepala SDI Al-Ghaffaar**

Jln. Raya Sengkaling 285, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Heryan Fandi Ahmad
NIM : 230101210024
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
2. Dr. Muhammad Amin Nur, M.A
Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Canva Dan Snake Ladder Melalui TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di SDI Al-Ghaffaar Malang
Pelaksanaan : Secara Tatap Muka / Offline
Waktu Penelitian : Disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,



Wahidmurni



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : h2fSLPlt

2. Surat Permohonan Validator

Kepada 16 Mei 2025

Yth. Bapak Dwi Masdi Widada, SS., M.Pd

Di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb

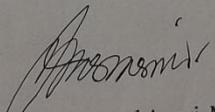
Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Heryan Fandi Ahmad
NIM : 230101210024
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
2. Dr. Muhammad Amin Nur, M.A
Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis *Carva* Dan *Snake Ladder* Melalui TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di SDI Al-Ghaffaar Malang

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Ketua Program Studi,


Dr. KH. Mohammad Asrori, M.Ag
NIP. 196910202000031001

3. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian dari SDI Al-Ghaffaar Malang



YAYASAN ISLAM AHLUSSUNNAH WALJAMA'AH "AL-GHAFFAAR"
SEKOLAH DASAR ISLAM AL-GHAFFAAR
SEKOLAH BERBASIS AL-QUR'AN DAN AKHLAK AL-KARIMAH
TERAKREDITASI "A"
NPSN. 70043134
Jalan Raya Sengkaling No.285 Dau, Sengkaling Malang Tlp.089675943103

SURAT PEMBERITAHUAN

Nomor : 48/SDIAl-Ghaffaar/IV/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Uuz Chafidz Nawawi, S.Pd.I

NIP : -

Jabatan : Kepala Sekolah SD Islam Al-Ghaffaar, Malang

Memberikan izin kepada Mahasiswa atas nama berikut:

No	Nama	Fakultas	Jenjang	Status
1.	Heryan Fandi	FITK UIN Malang	Pasca sarjana	Mahasiswa

Untuk melakukan penelitian terhadap siswa-siswi SD Islam Al Ghaffaar yang akan diselenggarakan di SD Islam Al Ghaffaar pada Tanggal 28 - 30 April 2025.

Demikian surat keterangan kami buat sebenar-benarnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 27 April 2025

Kepala Sekolah

Uuz Chafidz Nawawi, S.PdI