

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI DI SDN
BENDOMUNGAL II BANGIL**

SKRIPSI

OLEH

MOCH. SYAFRI RAMADANI

NIM. 220101110105



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI DI SDN
BENDOMUNGAL II BANGIL**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universtas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

MOCH. SYAFRI RAMADANI

NIM. 220101110105



PROGAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

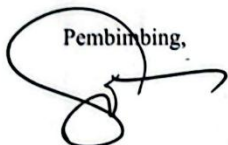
2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II Bangil” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Rasmuin, M.Pd.I

NIP. 198508142018011001

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

NIP. 19990052820180120003

LEMBAR PENGESAHAN

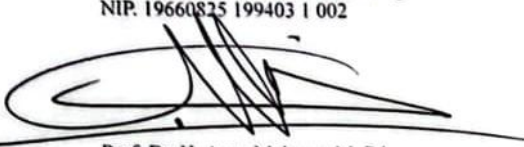
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II Bangil" oleh Moch. Syafri Ramadani ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 20 Mei 2026.

Dewan Penguji,


Prof. Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag
NIP. 19660825 199403 1 002

Penguji Utama


Prof. Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Ketua


Rasmuin, M.Pd.I
NIP. 19850814 201801 1 001

Sekretaris



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Isi pernyataan:

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Moch. Syafri Ramadani

NIM : 220101110105

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SDN bendomungal II Bangil

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain.

Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarbenarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 27 April 2026

Hormat saya


Moch. Syafri Ramadani

NIM. 220101110105

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Rasmuin, M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Malang, 27 April 2026

Lamp: 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Moch. Syafri Ramadani

NIM : 220101110105

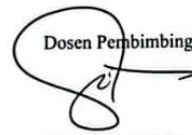
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II Bangil

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Rasmuin, M.Pd.I

NIP. 198508142018011001

LEMBAR MOTTO

“Indahnya hidup bukan dilihat dari seberapa banyak orang mengenalmu, akan tetapi lihatlah seberapa banyak orang yang bisa bahagia karena mengenalmu”

(Habib Taufiq bin Abdul Qodir Assegaf)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh bahagia, ucapan puji syukur dihaturkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat, hidayah, dan kemudahan yang diberikan-Nya, sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan dengan penuh perjuangan. Shalawat serta salam dihaturkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam, teladan umat, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang setia menjaga ajaran hingga akhir zaman.

Dengan rasa cinta dan hormat, skripsi ini saya persembahkan kepada:

Ayahanda Mufid bin Mattalih dan Ibunda Suharsih, dua insan berhati malaikat luar biasa yang telah mendoakan, mendukung, dan mengorbankan banyak hal demi keberhasilan saya. Kasih sayang dan nasihat yang senantiasa beliau-beliau berikan adalah cahaya yang selalu menuntun saya di setiap langkah hidup.

Kakak saya tercinta, Irsyadul Ibad, S.M., yang selalu memberikan dukungan, doa, dan semangat dalam setiap perjalanan saya.

Adik saya tersayang, Nurul Fajriatul Fitria dan Moch. Rizqi Romadhon, yang dengan keceriaan dan semangatnya selalu menghibur dan mengingatkan saya untuk terus maju. Kehadirannya adalah anugerah yang membuat hari-hari saya lebih berwarna.

Seluruh keluarga besar, Paman, Bibi, Om, Tante, Sepupu, dan semua sanak saudara, yang telah memberikan doa, semangat, dan kehangatan keluarga. Dukungan kalian bagi pelukan hangat yang membuat saya kuat menjalani setiap tantangan.

Para guru dan dosen, dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, yang dengan kesabaran dan keikhlasan telah menanamkan ilmu, menumbuhkan semangat belajar, dan membantu mengukir mimpi-mimpi saya.

Serta kepada seluruh umat Nabi Muhammad Shallallahu ‘alaihi wa sallam, yang dengan semangat menjaga keimanan dan kebaikan, menjadi inspirasi untuk terus berbuat kebajikan dan berkarya demi kebermanfaatan bersama.

Karya ini adalah buah dari doa dan cinta kalian semua. Semoga skripsi ini menjadi tanda syukur dan kebanggaan bersama, serta langkah awal untuk menggapai cita-cita yang lebih besar. Terima kasih atas segala kasih sayang, pengorbanan, dan kebersamaan yang tak ternilai.

KATA PENGANTAR

Dengan penuh syukur yang mengalir bagai sungai jernih, ucapan puji syukur dihaturkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, Tuhan Yang Maha Esa, yang dengan rahmat dan hidayah-Nya telah melimpahkan cahaya ilmu dan kekuatan, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan sebagai wujud perjuangan menuju gerbang cita dan cinta. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam, teladan abadi yang membawa lentera kebenaran, beserta keluarga, sahabat, dan umatnya yang setia menapaki jalan lurus hingga akhir zaman.

Skripsi ini bukan sekadar rangkaian kata, melainkan untaian doa dan usaha yang terjalin dari kasih sayang, bimbingan, dan dukungan banyak insan mulia. Dengan hati yang tulus, peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang dengan visi luhur telah menjadikan kampus ini sebagai ladang ilmu yang subur.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memimpin dengan kebijaksanaan dan membuka jalan bagi kami menuju keberhasilan.
3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang dengan penuh dedikasi menjaga arah pendidikan kami.
4. Prof. Dr. Marno, M.Ag., selaku dosen wali dari peneliti, yang bagai pelita menuntun langkah peneliti dengan nasihat penuh kehangatan.
5. Rasmuin, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing skripsi, yang dengan kesabaran dan keilmuan telah mengukir karya ini menjadi nyata.

6. Seluruh dosen dan sivitas akademika Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah menjadi oase ilmu dalam perjalanan akademik peneliti.
7. Seluruh teman-teman Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021, yang telah menjadi keluarga dalam suka dan duka perjalanan kuliah selama ini.
8. Keluarga besar SDN Bedomungal II Bangil yang telah berkenan memberikan izin kepada peneliti untuk dapat melakukan penelitian.
9. Ayahanda Mufid bin Mattalih dan Ibunda Suharsih, pilar kasih yang tak pernah goyah, doa dan cinta beliau-beliau adalah denyut nadi perjuangan peneliti.
10. Irsyadul Ibad, S.M. dan Nanda Putri Utari, S.E., kakak tercinta dan istrinya yang selalu memberikan motivasi dan arahan kepada saya dengan penuh rasa bangga.
11. Nurul Fajriatul Fitria dan Moch. Rizqi Romadhon, dua adik tersayang, yang dengan tawa dan semangatnya menghias hari-hari peneliti dengan warna kebahagiaan.
12. Elmayra Zahra Salsabila, keponakan pertama saya yang kehadirannya senantiasa membawa kebahagiaan dan menjadi penyemangat tersendiri dalam proses penyusunan skripsi ini.
13. Keluarga besar Sukirman dan Keluarga besar Mattalih, yang selalu memberikan kehangatan dengan untaian doa dan dukungan.
14. Diri peneliti sendiri, Moch. Syafri Ramadani, yang sudah berhasil melalui lika-liku perjalanan panjang untuk memperoleh gelar sarjana ini dengan mempertanggungjawabkan apa yang sudah dimulai.

Skripsi ini adalah hasil untaian doa yang terjalin dari kasih dan dukungan mereka semua. Semoga karya ini menjadi setitik cahaya yang membawa manfaat, kebanggaan, dan keberkahan bagi kita. Terima kasih atas setiap doa, bimbingan, dan cinta yang terus mengalir bagai air yang tak pernah kering.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

1. Konsonan

No	Arab	Latin
1	ا	Tidak dilambangkan
2	ب	b
3	ت	t
4	ث	ṡ
5	ج	j
6	ح	ḥ
7	خ	kh
8	د	d
9	ذ	z
10	ر	r
11	ز	z
12	س	s
13	ش	sy
14	ص	ṣ
15	ض	ḍ

No	Arab	Latin
16	ط	ṭ
17	ظ	ẓ
18	ع	‘
19	غ	g
20	ف	f
21	ق	q
22	ك	k
23	ل	l
24	م	m
25	ن	n
26	و	w
27	ه	h
28	ء	’
29	ي	y

2. Vokal Pendek

— = a كَتَبَ kataba
 — = i سِيلَ su'ila
 — = u يَذْهَبُ yaẓhabu

3. Vokal Panjang

ٓ = ā قَالْ qāla
 ِ = ī قِيلَ qīla
 ُ = ū يَقُولُ yaqūlu

4. Diftong

َا = ai كَيْفَ kaifa
 َا = au حَوْلَ ḥaula

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
الملخص.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Orisinilitas Penelitian.....	6
F. Definisi Istilah	10
G. Sistematika Penulisan	12
BAB II	15
TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Implementasi Pembelajaran	15
B. Media Pembelajaran.....	15
C. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	21
D. Keaktifan Belajar	23

E. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	26
BAB III	33
METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Lokasi Penelitian	33
C. Kehadiran Peneliti.....	34
D. Data dan Sumber Data.....	34
E. Teknik Pengumpulan data.....	35
F. Analisis Data	36
G. Keabsahan Data	37
H. Prosedur Penelitian.....	39
BAB IV	41
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	41
A. Latar Belakang Objek Penelitian	41
B. Hasil Penelitian	44
BAB V	56
PEMBAHASAN	56
BAB VI	67
PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Orisinilitas Penelitian.....	10
Tabel 4.1 Tabel Prasarana SDN Bedomungal II	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerucut Pengalaman	16
---	-----------

ABSTRAK

Ramadani, Moch. Syafri. 2026. *Implementasi Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II Bangil*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing: Rasmuin, M.Pd.I

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Keaktifan Belajar, Pendidikan Agama Islam

Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional, sehingga membuat siswa cenderung pasif dan kurang memiliki motivasi belajar. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, salah satunya melalui permainan edukatif berupa ular tangga. Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) menguraikan proses penerapan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI, (2) menganalisis pengaruh penggunaan media tersebut terhadap tingkat keaktifan belajar siswa, serta (3) mengkaji berbagai faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang dilaksanakan di SDN Bedomungal II Bangil. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Proses analisis data mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, keabsahan data diuji dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) penerapan media pembelajaran ular tangga dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif serta diintegrasikan dengan materi PAI; (2) penggunaan media tersebut terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa, yang terlihat dari meningkatnya partisipasi, antusiasme, interaksi, serta keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan maupun memberikan jawaban; (3) faktor pendukung dalam penerapannya meliputi kemudahan penggunaan media, adanya dukungan dari pihak sekolah, serta tingginya minat siswa, sedangkan faktor penghambatnya antara lain keterbatasan waktu, suasana kelas yang cenderung ramai, serta sebagian siswa yang lebih terfokus pada aspek permainan dibandingkan materi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar.

ABSTRACT

Ramadani, Moch. Syafri. 2026. *The Implementation of Snakes and Ladders Learning Media on Students' Learning Activeness in Islamic Religious Education (PAI) at SDN Bedomungal II Bangil*. Undergraduate Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang.
Advisor: Rasmuin, M.Pd.I

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders, Learning Activeness, Islamic Religious Education

This research stems from the problem of low active participation of students in Islamic Religious Education (PAI) learning which is still dominated by the use of conventional methods, making students tend to be passive and lack motivation to learn. This condition demands innovation in the use of more interesting and interactive learning media, one of which is through educational games in the form of snakes and ladders. The aims of this research are: (1) to describe the process of implementing snakes and ladders learning media in increasing students' active learning in PAI subjects, (2) to analyze the effect of using this media on students' level of active learning, and (3) to examine various supporting and inhibiting factors in its implementation.

This research applies a qualitative approach with a case study design carried out at SDN Bedomungal II Bangil. Data collection was carried out through observation, interviews and documentation. The data analysis process follows the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Meanwhile, the validity of the data was tested using source triangulation and technical triangulation.

The results of this research show that: (1) the application of snakes and ladders learning media is carried out through three stages, namely preparation, implementation and evaluation, which are packaged in the form of educational games and integrated with PAI material; (2) the use of this media has been proven to be able to increase students' active learning, which can be seen from increased participation, enthusiasm, interaction, and students' courage in asking questions and providing answers; (3) supporting factors in its implementation include ease of use of media, support from the school, and high student interest, while inhibiting factors include limited time, a class atmosphere that tends to be busy, and some students who are more focused on the game aspect rather than learning material. Thus, the snakes and ladders learning media can be used as an effective alternative to increase students' active learning in PAI learning at the elementary school level.

رمضان, محمد سفري. 2026. تطبيق لعبة السلم والتعبان كوسيلة تعليمية في أنشطة تعلم الطلاب في مادة التربية الدينية الإسلامية في مدرسة بندومونغال دوا بانجيل الحكومية الابتدائية, أطروحة, برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية, كلية التربية وتدريب المعلمين, جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج
المشرف: راسمويين, ماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: وسائل التعلم، السلم والتعبان، التفاعل مع التعلم، التربية الدينية الإسلامية

ينبع هذا البحث من مشكلة ضعف مشاركة الطلاب الفعالة في تعليم التربية الدينية الإسلامية، الذي لا يزال يعتمد بشكل كبير على الأساليب التقليدية، مما يؤدي إلى سلبية الطلاب وقلة دافعيتهم للتعلم. يتطلب هذا الوضع ابتكار وسائل تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية، ومنها لعبة السلم والتعبان التعليمية. تهدف هذه الدراسة إلى: (1) وصف عملية تطبيق لعبة السلم والتعبان كوسيلة تعليمية لزيادة تفاعل الطلاب في تعليم التربية الدينية الإسلامية، (2) تحليل أثر استخدام هذه الوسيلة على تفاعل الطلاب، (3) دراسة العوامل الداعمة والمعيقة لتطبيقها استخدمت هذه الدراسة المنهج النوعي مع تصميم دراسة حالة في مدرسة بندومونغال دوا بانجيل الابتدائية الحكومية. جُمعت البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق. واتبعت عملية تحليل البيانات مراحل اختزال البيانات وعرضها واستخلاص النتائج. في الوقت نفسه، جرى التحقق من صحة البيانات باستخدام التثليث المصدري والتثليث التقني.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى ما يلي: (1) تم تطبيق وسيلة التعلم "السلم والتعبان" عبر ثلاث مراحل: الإعداد، والتنفيذ، والتقييم، وذلك في شكل لعبة تعليمية مدمجة مع مواد التربية الدينية الإسلامية؛ (2) ثبت أن استخدام هذه الوسيلة التعليمية يُسهم في زيادة نشاط الطلاب التعليمي، ويتضح ذلك من خلال ارتفاع مستوى مشاركتهم وحماستهم وتفاعلهم وشجاعتهم في طرح الأسئلة والإجابة عليها؛ (3) تشمل العوامل الداعمة لتطبيقها سهولة استخدامها، ودعم المدرسة، واهتمام الطلاب الكبير بها، بينما تشمل العوامل المعيقة ضيق الوقت، وانشغال الطلاب في الصف، وتركيز بعض الطلاب على جانب اللعبة أكثر من تركيزهم على المادة التعليمية. وبناءً على ذلك، يمكن استخدام وسيلة التعلم "السلم والتعبان" كبديل فعال لزيادة نشاط الطلاب التعليمي في مادة التربية الدينية الإسلامية في المرحلة الابتدائية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pembelajaran sebagai inti dari proses pendidikan yaitu usaha sadar dan terarah guna menghadirkan suasana belajar yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang secara optimal, melalui peran guru dalam menyiapkan materi, sarana pendukung, serta penerapan strategi pembelajaran yang sesuai, agar tujuan pembelajaran dapat diwujudkan secara optimal dan tetap memperhatikan perbedaan karakteristik, potensi, dan gaya belajar setiap siswa.¹ Namun dalam praktiknya, guru sering kali lebih berperan sebagai pusat pembelajaran dengan hanya menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Metode yang digunakan pun cenderung konvensional, seperti ceramah, sehingga siswa tidak memiliki ruang untuk mengembangkan dan membangun pemahaman mereka sendiri. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, bahkan merasa jenuh terhadap proses pembelajaran.²

Sebuah proses pembelajaran yang pastinya tidak akan lepas kaitannya dengan seorang guru. Peran guru sangat krusial dalam kegiatan belajar mengajar, terlebih dalam pembelajaran di lembaga sekolah. Pada dasarnya, Aktivitas pembelajaran merupakan suatu proses saling berinteraksi atau pertukaran pesan antara guru dan peserta didik. Dalam komunikasi tersebut terdapat tiga unsur utama, yaitu guru sebagai yang menyampaikan pesan, siswa sebagai yang menerima pesan, dan materi pelajaran sebagai isi pesan yang disampaikan.³ Pembelajaran dapat dikatakan berjalan baik jika tiga unsur tersebut tidak memenuhi.

¹ Mulyana, M. A., Hanifah, N., & Jayadinata, A. K. (2016). Penerapan model kooperatif tipe *numbered heads together* (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan sosial budaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 331-340.

² Teguh, I. M., Pratiwi, N. L. P., & Simamora, A. H. (2019). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa kelas V SD. *Jurnal IKA*, 150–170.

³ Sanjaya, Wina, (2016). *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PT.Kencana

Agar pembelajaran berjalan dengan efektif, diperlukan pemilihan strategi, metode, dan media yang pas supaya siswa mampu menangkap materi secara maksimal. Saat ini, berbagai pendekatan pembelajaran dikembangkan untuk meningkatkan partisipasi siswa serta mutu pendidikan, seperti pembelajaran berbasis permainan, teknologi, maupun pengalaman langsung. Pendekatan ini sangat penting mengingat setiap siswa memiliki karakter, minat, dan kemampuan yang berbeda, sehingga variasi metode dapat membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan menarik.

Pendidikan adalah suatu proses yang vital dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan individu. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh informasi dan teori, tetapi juga belajar bagaimana berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan bersikap etis dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan juga menjadi sarana untuk mengembangkan potensi diri, menumbuhkan kreativitas, serta menyiapkan generasi muda menghadapi tantangan global. Selain itu, pendidikan berperan urgen dalam menciptakan masyarakat yang cerdas, mandiri, dan beradab, sehingga kualitas sumber daya manusia dapat meningkat secara berkelanjutan.

Pendidikan memiliki peran sentral dalam membangun kepribadian serta akhlak generasi penerus, khususnya melalui pendidikan Islam. Dalam pendidikan Islam, titik tekan utamanya adalah pembiasaan nilai-nilai moral dan spiritual sebagai fondasi penciptaan karakter yang luhur. Tujuan akhirnya adalah melahirkan generasi yang berintegritas, berakhlak mulia, dan mampu menjadi pilar terwujudnya masyarakat yang bermartabat.⁴ Pendidikan Islam diarahkan untuk membangun keseimbangan dalam perkembangan berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dari sisi spiritual, intelektual, maupun emosional. Melalui keseimbangan tersebut, generasi muda dapat tumbuh

⁴ Rusiani, I., Jannah, R., & Rahayu, S. P. (2024). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Generasi Muda. *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 221–226.

secara utuh dan menyeluruh.⁵ Pembelajaran PAI mempunyai kedudukan yang vital dalam proses pembentukan jati diri seorang siswa sejak usia dini. Pembelajaran PAI tidak semata-mata diarahkan untuk menambah wawasan tentang ajaran agama, melainkan juga mempunyai fungsi sebagai sarana internalisasi nilai-nilai etika dan keagamaan yang berperan dalam perkembangan karakter siswa. Meski demikian, praktik pelaksanaan PAI di sekolah kerap dianggap membosankan serta kurang diminati oleh siswa. Hal ini umumnya disebabkan oleh pemakaian metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang variatif.

Pada jenjang sekolah dasar, Pendidikan Agama Islam memegang peranan yang sangat vital dan bernilai strategis, sebab pada usia ini peserta didik sedang berada dalam proses pembentukan dasar karakter serta kepribadiannya. Oleh sebab itu, proses belajar PAI tidak seharusnya hanya menekankan ranah pengetahuan, tetapi juga mengembangkan aspek sikap serta keterampilan. Melalui pembelajaran PAI, diharapkan siswa dapat menanamkan serta mengamalkan nilai-nilai Islami, seperti sikap jujur, disiplin, dan penuh kasih sayang, yang dapat dijadikan sebagai arah atau acuan dalam menjalani kehidupan sehari-hari.⁶

Pelaksanaan pembelajaran terutama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam seringkali siswa merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini bisa jadi disebabkan proses pembelajaran yang berjalan bisa dibilang kurang aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan demikian, dibutuhkan adanya inovasi dalam proses pembelajaran, seperti dengan memakai berbagai macam media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif.⁷

⁵ Herzawati, S. (2022). Pentingnya Pendidikan Agama Dalam Membangun Karakter Generasi Millennia Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 515-520.

⁶ Yusnidar. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran PAI yang Menarik di Sekolah. *JURNAL EDUKATIF*, 508-512.

⁷ Nurroin, K., & Jamhuri, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di MI Darut Taqwa Pasuruan. *Al-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam*, 330-343.

Pendekatan yang bisa diterapkan salah satunya yaitu penerapan media pembelajaran berbasis permainan. Mengintegrasikan elemen permainan ke dalam media pembelajaran terbukti efektif dalam mendorong motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar.⁸

Keaktifan siswa termasuk salah satu unsur krusial yang menentukan terwujudnya berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Siswa yang turut serta aktif baik dari segi perilaku, emosional, maupun kognitif akan lebih mudah menangkap pelajaran, menunjukkan minat belajar yang tinggi, dan menerapkan pembelajaran dalam kehidupan nyata. Untuk itu, diperlukan sebuah cara mengajar yang menarik dan inovatif untuk menambah minat partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI.

Salah satu pilihan yang bisa diterapkan yaitu penggunaan media edukatif berbentuk permainan seperti permainan ular tangga. Media ini memadukan unsur hiburan dengan kegiatan belajar, sehingga mampu menimbulkan suasana nyaman dan interaktif. Melalui papan permainan yang berisi kotak-kotak bernomor, tangga, serta ular, siswa tidak hanya bermain tetapi juga belajar melalui soal-soal atau materi yang disesuaikan dengan topik pelajaran. Aktivitas ini dapat menumbuhkan kembangkan semangat berkompetisi secara sehat, melatih kerja sama, serta mendorong siswa agar lebih berkonsentrasi dan mengerti pelajaran PAI

Dari informasi yang peneliti dapatkan dari beberapa siswa, di SDN Bedomungal II dalam pelaksanaan pembelajaran PAI masih seringkali menggunakan metode konvensional. Melalui penerapan media pembelajaran berupa permainan ular tangga, diupayakan agar siswa dapat lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Maka dari itu, peneliti mengambil judul “Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

⁸ Muawaroh, M. L. (2020). Penerapan Media Game Semai Anti Korupsi Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Di Mi Miftahul Falah Bangkalan. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 30–52.

Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II Bangil” untuk mengetahui bagaimana proses penerapan media pembelajaran dalam keterlibatan siswa pada saat proses pelaksanaan pembelajaran.

B. Fokus Penelitian

Merujuk pada uraian latar belakang sebelumnya, peneliti menyusun perumusan masalah penelitian sebagai berikut:

- a) Bagaimana proses pelaksanaan media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II?
- b) Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II?
- c) Apa faktor pendukung dan penghambat dari penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II?

C. Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini disusun merujuk pada penjabaran latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu untuk:

- a) Menjelaskan bagaimana proses pelaksanaan media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II.
- b) Mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran ular ular tangga terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II.
- c) Mengklasifikasikan terkait faktor pendukung dan penghambat dari penggunaan media pembelajaran ular ular tangga terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian diantaranya meliputi:

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan untuk memperluas pengetahuan akademik, terutama dalam bidang Pendidikan Agama Islam, dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan.
- b) Memberi sumbangan terhadap pengembangan teori mengenai keterlibatan siswa dengan penerapan suatu model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.
- c) Bisa dijadikan acuan akademis untuk penelitian selanjutnya yang menyoroti pengimplementasian media edukatif permainan tradisional sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas proses dalam belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru PAI

Menyediakan berbagai pilihan strategi pembelajaran yang variatif dan menarik guna mendorong peningkatan partisipasi aktif siswa selama berlangsungnya proses belajar.

b) Bagi Siswa

Membantu menumbuhkan semangat belajar, memperbesar minat, serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran PAI melalui proses pengalaman belajar yang menarik dan seru.

c) Bagi Sekolah

Menjadi masukan dalam upaya pengembangan inovasi pembelajaran dan dapat dipertimbangkan sebagai program pendukung guna meningkatkan mutu pendidikan.

E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas yaitu serangkaian tinjauan atas studi sebelumnya, termasuk skripsi, tesis, atau publikasi ilmiah. Peneliti menghimpun berbagai literatur tersebut sebagai acuan untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan yang ada, sehingga dapat menghindari terjadinya plagiasi. Adapun persamaan dan perbedaannya dapat dijelaskan pada uraian berikut:

1. Thania Rahmawati, “Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (Utapi) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya” Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, Skripsi. 2023. Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). skripsi ini memanfaatkan dua pendekatan, yaitu kualitatif dan kuantitatif. skripsi ini bertujuan untuk menghasilkan desain produk berupa media permainan ular tangga pintar (UTAPI) dan mengetahui kelayakan media permainan ular tangga pintar (UTAPI) sebagai media pembelajaran IPA. Adapun perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian ini yaitu terletak pada metode penelitiannya dan fokus pembahasannya yang menggunakan media untuk keterlibatan siswa.
2. Norhidayah, Siti, Muhammad Wahid Majidi, Marhamah, and Abdul Azis. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII Di SMP NU Palangka Raya.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol.3, (2024). Skripsi ini menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tujuan dari skripsi ini yaitu untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis game ular tangga agar dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran PAI. Perbedaan

antara skripsi tersebut dan penelitian ini terletak pada metode yang digunakan serta tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui dampak dari penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap keterlibatan siswa saat proses pembelajaran.

3. Putri Indah Sari, Abdul Jalil, Ika Ratih Sulistiani. “Implementasi Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Fiqih Shalat Dikelas VIII SMPN 05 Karangploso.” *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 9, (2024). Skripsi ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan di SMPN 05 Karangploso. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana minat dan keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran. Adapun perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian ini yaitu terletak pada lokasi yang akan diteliti.

Nama Peneliti, judul, bentuk, penerbit, dan tahun terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
Rahmawati, Thania. “Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (Utapi) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya.” Skripsi, 2023.	Meneliti terkait media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.	Tujuan skripsi ini yaitu menghasilkan produk dan megetahui kelayakan dari penggunaan media pembelajaran ini. Metode yang digunakan pada skripsi ini yaitu metode R&D.	Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat keaktifn peserta didik selama proses pembelajaran ketika diterapkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

Norhidayah, Siti, Muhammad Wahid Majidi, Marhamah, and Abdul Azis. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII Di SMP NU Palangka Raya.” <i>Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran</i> . Vol.3, (2024)	Melaksanakan penelitian terkait pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang dengan mengadaptasi permainan ular tangga.	Skripsi ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menilai kelayakan penggunaan media pembelajaran tersebut. Adapun metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah <i>Research and Development</i> (R&D).	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.
Putri Indah Sari, Abdul Jalil, Ika Ratih Sulistiani. “Implementasi Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Fiqih Shalat Dikelas VIII SMPN 05 Karangploso.” <i>VICRATINA: Jurnal Pendidikan</i>	Meneliti terkait media pembelajaran permainan ular tangga serta untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.	Skripsi ini meneliti di lokasi yang berbeda, dimana lokasi penelitian ini yaitu di SMPN 05 Karangploso	Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bedomungal II dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif.

<i>Islam</i> . Vol. 9, (2024).			
-----------------------------------	--	--	--

Tabel 1. 1 Tabel orisinalitas Penelitian

F. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah penjelasan yang diberikan oleh peneliti dalam karya ilmiahnya. Penyajian definisi istilah bertujuan untuk mencegah terjadinya perbedaan dalam pemahaman istilah yang tercantum dalam judul penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menyusun beberapa istilah yang digunakan seperti yang berikut ini:

a) Implementasi

Implementasi adalah proses pelaksanaan suatu perencanaan, konsep, atau kebijakan dengan cara menerjemahkannya ke dalam tindakan nyata sehingga tujuan yang diharapkan dapat terwujud. Implementasi pembelajaran merupakan proses merealisasikan rancangan pembelajaran ke dalam kegiatan belajar mengajar secara langsung melalui penggunaan metode, media, dan sumber belajar yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat diwujudkan secara optimal.

b) Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang menjadi penghubung dalam interaksi antara siswa dan guru disebut media pembelajaran, sepanjang media tersebut mampu membantu dan meningkatkan efisiensi proses saat pembelajaran.⁹

Media pembelajaran yaitu segala jenis media yang dipakai untuk mengkomunikasikan pesan melalui saluran yang berbeda-beda, dengan tujuan untuk mengobarkan ide, emosi, dan dorongan siswa agar proses pembelajaran

⁹ M Ramli AR, "Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1693.

lebih produktif dan tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁰ Sedangkan media pembelajaran ular tangga sendiri yaitu media yang berbasis permainan pada saat proses pembelajaran

c) Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar adalah kondisi dimana peserta didik berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, baik secara jasmani maupun rohani, yang ditandai dengan partisipasi dalam berbagai aktivitas belajar seperti bertanya, berdiskusi, mengerjakan tugas, mencari informasi, dan menyampaikan gagasan untuk mencapai pemahaman yang optimal terhadap materi pembelajaran.

d) Pembelajaran

Pembelajaran merupakan komitmen guru untuk membantu peserta didik dalam memperoleh informasi, meningkatkan kemampuan, dan membentuk cara pandang serta keyakinannya. Dengan ini, pembelajaran ialah suatu metode yang diharapkan untuk mendukung siswa dalam mencapai hasil dari belajar sebaik-baiknya.¹¹

Selain itu, pembelajaran juga menjadi sarana komunikasi yang mencakup pendidik, peserta didik, serta beragam sumber belajar yang terdapat di lingkungan yang tersusun dengan baik. Melalui proses tersebut, guru bertindak sebagai orang yang memfasilitasi yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menghadirkan lingkungan belajar yang bersifat interaktif, inovatif, dan menyenangkan. Sehingga, proses suatu pembelajaran tidak semata-mata berfokus pada pencapaian pengetahuan akademik, melainkan

¹⁰ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 285.

¹¹ Muh. Sain Hanafy, "Konsep Belajar Dan Pembelajaran," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 1 (2014): 74.

juga pada pengembangan potensi, sikap, dan nilai-nilai yang berperan dalam membangun karakter peserta didik agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis, bersikap mandiri, dan bertanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari.

e) Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya untuk menginternalisasikan prinsip-prinsip pendidikan antara pendidik dan peserta didik, terutama difokuskan pada pengembangan akhlak yang berbudi luhur. Metode ini menyoroti integrasi ajaran Islam ke dalam ranah ruh, emosi, dan intelektualitas, dengan penekanan kuat pada harmoni dan keseimbangan sebagai ciri khasnya.¹²

Selain itu, pelajaran Pendidikan Agama Islam turut berfungsi sebagai sarana pembentukan kepribadian yang berlandaskan nilai-nilai keislaman, di mana setiap proses pembelajarannya diarahkan untuk mengembangkan kesadaran spiritual sekaligus membentuk sikap dan perilaku yang baik, serta memperkuat interaksi manusia dengan Allah SWT dan sesama manusia. Melalui pendekatan yang menyeluruh, pendidikan ini tidak semata-mata menekankan pada ilmu keagamaan, tetapi juga pada penerapan nilai-nilai akhlak yang dijalankan dalam kehidupan seharinya. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam diupayakan agar mampu menciptakan generasi yang tidak sekedar cerdas secara pemikiran, melainkan juga berakhlak yang baik, berempati sosial, serta memiliki tanggung jawab moral dalam menjalankan ajaran Islam secara kaffah.

G. Sistematika Penulisan

¹² Hilda Darmaini Siregar and Zainal Efendi Hasibuan, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi," *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* Vol. 2, no. No. 5 (2024): 128.

Sistematika penyusunan tulisan disiapkan dengan tujuan untuk memfasilitasi pembaca agar lebih mudah memahami keseluruhan isi skripsi yang telah dirancang oleh peneliti. Melalui penyusunan yang terstruktur dan runtut, setiap bab disajikan secara berurutan sesuai dengan alur pembahasan yang logis agar pembaca dapat mengikuti jalannya penelitian dengan lebih mudah. Selain itu, pada setiap bagian disertakan uraian singkat mengenai inti pembahasan yang dikemukakan, sehingga pembaca memperoleh gambaran umum mengenai isi dan arah pembahasan yang dikembangkan dalam setiap bab skripsi. Dengan demikian, sistematika penulisan berperan penting dalam menjaga keterpaduan dan kejelasan isi karya ilmiah secara keseluruhan.

BAB I: Pendahuluan, berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, serta sistematika penulisan yang dipakai dalam karya ini.

BAB II: Tinjauan Pustaka, mencakup teori-teori relevan yang mendukung penelitian, diambil dari berbagai referensi seperti buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan implementasi media pembelajaran ular tangga terhadap keterlibatan siswa pada pembelajaran PAI.

BAB III: Metode Penelitian, memaparkan aspek-aspek metodologis, meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, peran peneliti, subjek penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, analisis data, hingga prosedur penelitian yang ditempuh.

BAB IV: Paparan Data dan Hasil Penelitian, menyajikan rangkaian data yang diperoleh selama penelitian, baik yang masih berupa data mentah maupun yang siap untuk diolah pada bab berikutnya.

BAB V: Pembahasan, menguraikan hasil penelitian yang sudah dianalisis guna menjawab fokus penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya.

BAB VI: Penutup, berisi kesimpulan yang ditarik dari penelitian serta saran-saran yang relevan bagi pihak-pihak terkait.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Implementasi Pembelajaran

Implementasi pembelajaran secara umum dapat dipahami sebagai proses penerapan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Implementasi ini mencakup aktivitas guru dalam mengorganisasi materi, memilih metode, menggunakan media, serta mengelola interaksi dengan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara efisien dan efektif. Dengan demikian, implementasi pembelajaran merupakan tahap nyata yang menjembatani antara perencanaan pembelajaran dan pencapaian hasil belajar peserta didik.¹³

Menurut Rusman, implementasi pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penerapan rancangan pembelajaran yang telah direncanakan secara terstruktur, dengan mengintegrasikan unsur tujuan, materi ajar, metode, media, serta penilaian ke dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.¹⁴

B. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media memiliki asal kata *medius* yang berarti tengah-tengah atau penghubung. Ketika membahas terminologi, media dipandang sebagai metode yang menyampaikan suatu pesan komunikasi dari pihak pengirim ke pihak penerima. Oleh sebab itu, media dapat dipandang menjadi sumber daya yang berfungsi untuk mengirimkan atau berbagi informasi dalam proses pendidikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai sistem pendukung proses kegiatan edukasi, mempermudah

¹³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 5.

¹⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 21.

pemahaman pesan yang tersampaikan serta memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.¹⁵

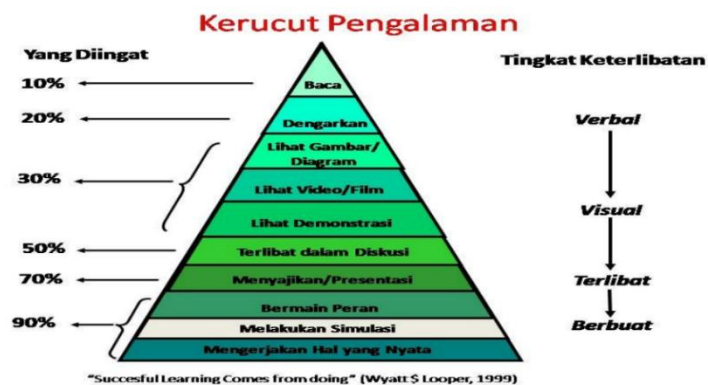
Media pembelajaran mencakup berbagai sumber daya yang dipakai oleh guru sebagai fasilitator dalam penyampaian konten pembelajaran, memastikan bahwa siswa dapat menyerap informasi secara akurat dan efisien.¹⁶ Media berfungsi sebagai sumber daya bagi pendidik selama pengajaran di kelas. Ini tidak hanya mengkomunikasikan informasi tetapi juga memiliki kemampuan untuk melibatkan emosi siswa dan menginspirasi mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam studi mereka. Konsekuensinya, pendidik harus menyajikan media dengan cara yang kreatif untuk meningkatkan pengalaman belajar. Salah satu macam media yang efektif adalah media visual, yang membantu menarik minat dan membantu siswa dalam berkonsentrasi pada materi pelajaran, sehingga penerapannya harus selaras dengan pembelajaran yang disampaikan.¹⁷

Menurut pandangan Edgar Dale, pemanfaatan media pembelajaran di sekolah umumnya didasarkan pada prinsip Kerucut Pengalaman, misalnya melalui penggunaan buku teks, berbagai bahan ajar yang disusun oleh guru, serta media audio-visual.

¹⁵ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 174.

¹⁶ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022). Hlm 11

¹⁷ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 4.



Gambar 2. 1 Gambar Kerucut Pengalaman

Berdasarkan pengalaman Dale, keterlibatan langsung akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Ketika konsep-konsep abstrak dihubungkan dengan pengalaman kehidupan nyata, konsep-konsep tersebut menjadi lebih mudah untuk dipahami.¹⁸

b) Fungsi Media Pembelajaran

Pada mulanya, media dipandang hanya sebagai instrumen pendidikan, khususnya untuk menawarkan pengalaman visual bagi peserta didik. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, membuat ide-ide yang menantang dan abstrak menjadi lebih nyata dan jelas. Meski begitu, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang melaju pesat, peran media pembelajaran pun semakin berkembang secara signifikan, antara lain:

- mempermudah siswa dalam belajar sekaligus mempermudah guru dalam mengajar,

¹⁸ Yustika Nur Destiyah Mochamad Arsad Ibrahim, Muhamad lufti Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran," *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* 4 (2022): 109.

- b. Memberikan pengalaman pembelajaran yang nyata dengan cara menyederhanakan konsep-konsep yang sulit dipahami menjadi sesuatu yang lebih mudah dimengerti dan berwujud nyata,
- c. menariik perhatian para siswa sehiingga pembelajaran tidak terasa bosan,
- d. mengaktifkan seluruh indera siswa dalam proses belajar,
- e. menumbuhkan ketertarikan serta fokus siswa terhadap kegiatan pembelajaran,
- f. menghubungkan teori dengan realitas kehidupan sehari-hari.¹⁹

Dari beberapa fungsi di atas, bahwasannya terkait media pembelajaran untuk proses pembelajaran ini sangat membantu, tergantung bagaimana cara penggunaan dan pengelolaannya masing-masing. Oleh sebab itu, penting untuk digarisbawahi bahwa peran media pembelajaran sangat vital terhdap peningkatan efektivitas pengalaman belajar mengajar. Media tidak juga berfungsi sebagai instrumen bagi pendidik untuk menyampaikan konten tetapi juga sebagai cara untuk meniingkatkan antusiasme, menarik minat, dan membantu siswa dalam menangkap dan mengingat informasi yang dipaparkan dalam pelajaran. Maka sebab itu, pengguunaan media pembelajaran yang tepat dan kreatif menjadi kunci terciptanya pembelajaran yang efektif, interaktif, dan bermakna.

c) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Bermacam-macam jenis pengelompokan media pembelajaran telah diuraikan oleh sejumlah ahli. Walaupun berbeda-beda dalam istilah dan cara pengelompokkannya, pada dasarnya semua pembagian tersebut memiliki kesamaan inti. Jenis media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Media Visual

¹⁹ Nurmelia Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education Journal* 1 (2022): 5.

Media visual mengacu pada konten yang hanya melibatkan indra yang dapat dilihat, tanpa komponen pendengaran apa pun. Dengan kata lain, media ini hanya dapat dinikmati melalui apa yang terlihat. Contoh media visual antara lain gambar, poster, foto, grafik, ilustrasi, dan bentuk visual lain yang bersifat diam serta tidak bergerak. Media ini sangat bermanfaat untuk memberikan gambaran nyata dan memperjelas informasi. Misalnya, guru dapat menggunakan poster atau diagram untuk menjelaskan materi sehingga siswa lebih mudah untuk memahami isi dari pembelajaran.

Media visual membantu menciptakan kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dan menarik. Dengan melihat gambar atau ilustrasi, siswa cenderung lebih fokus dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini turut membantu guru dalam menjelaskan materi yang tergolong kompleks, karena peserta didik dapat langsung mengamati representasi konkret dari konsep yang disampaikan. Dengan ini, pemanfaatan media visual tidak hanya membantu memudahkan pemahaman materi, tetapi juga menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik sekaligus menumbuhkan kreativitas mereka dalam proses pembelajaran.

b. Media Audio

Media audio merupakan jenis media yang hanya dapat dinikmati melalui indra pendengaran. Media ini mengacu terhadap bentuk media yang mengirimkan kontennya melalui indera pendengaran saja. Hal ini menggambarkan bahwa peserta didik menerima pengetahuan melalui sarana pendengaran, seperti kata-kata yang diucapkan, musik, atau berbagai efek suara. Contoh media audio meliputi siaran radio, rekaman audio, karya musik, podcast, dan pesan suara. Media jenis ini dapat meningkatkan kreativitas siswa karena

mereka harus memvisualisasikan apa yang didengarkannya, selain mengasah kemampuan menyimaknya. Selain itu, media audio terbukti sangat bermanfaat untuk mempelajari bahasa atau mengembangkan keterampilan mendengarkan.

Media audio mampu merangsang daya imajinasi siswa sebab mereka dituntut membentuk gambaran mental dari apa yang didengar, sekaligus melatih keterampilan menyimak secara seksama. Selain efektif untuk pembelajaran bahasa dan peningkatan kemampuan mendengar, media ini turut memudahkan pemahaman materi. Penggunaan variasi audio seperti cerita naratif, lagu, atau rekaman dialog menjadikan proses kegiatan belajar mengajar lebih beragam dan menarik sehingga murid menjadi lebih fokus dan aktif. Dengan demikian, media audio tidak sekadar memperjelas isi pelajaran melainkan juga mendukung perkembangan berfikir kritis dan kreativitas dalam menafsirkan informasi auditif.

c. Media Audio Visual

Media audio visual mengacu pada konten yang mengintegrasikan aspek visual dengan elemen pendengaran secara sama-sama. Perpaduan ini memungkinkan penerimaan pesan pendidikan yang lebih kaya karena melibatkan banyak indera. Contoh media audio visual diantaranya film pendek, video pendidikan, presentasi, dan animasi yang disempurnakan dengan suara. Bentuk media ini memiliki manfaat dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menawan, menarik, dan hidup. Selain itu, alat audio-visual dapat meningkatkan fokus siswa, membantu pemahaman, dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan. Pendidik dapat

memanfaatkannya untuk menyajikan informasi dalam format yang lebih fleksibel dan menyenangkan.²⁰

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat diidentifikasi bahwasannya media pembelajaran mempunyai beragam jenis yang masing-masing memiliki karakteristik dan fungsi berbeda. Media visual menekankan aspek penglihatan untuk memperjelas konsep yang abstrak, media audio mengandalkan pendengaran untuk melatih kemampuan menyimak dan imajinasi, sedangkan media audio visual menggabungkan keduanya agar penyampaian pesan lebih menarik, utuh, dan efektif. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membantu guru untuk menjadikan proses belajar yang jauh lebih interaktif, mudah dipahami, dan menyenangkan bagi siswa.

C. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

a) Konsep Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran Ular Tangga ialah permainan edukasi yang memanfaatkan dadu dan token pada papan permainan. Papan ini bentuknya kotak-kotak kecil yang dihiasi gambar ular dan tangga yang berfungsi sebagai jalur pergerakan. Tujuan dari media ini adalah untuk mendorong partisipasi siswa, menumbuhkembangkan kecintaan belajar, dan mendorong mereka untuk bertukar pikiran sehingga menghasilkan peningkatan hasil belajar dan mempermudah proses pengajaran bagi pendidik. Permainan ular tangga yakni suatu kegiatan berbasis dadu yang dijalankan oleh dua peserta atau lebih, dengan memakai papan berisi kotak-kotak bergambar ular tangga. Pemain yang mendarat di tangga akan naik menuju ujung, sedangkan pemain yang mendarat di atas ular harus turun di

²⁰ Yustika Nur Destiyana Mochamad Arsad Ibrahim, Muhamad lufti Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran," *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* 4 (2022): 111.

sepanjang jalurnya. Pemenangnya adalah orang pertama yang melewati garis finis.²¹

Keaktifan terlibat siswa juga merupakan aspek krusial dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang mencerminkan sejauh mana siswa berpartisipasi secara aktif, baik fisik, emosional, maupun mental. Siswa yang memiliki tingkat keterlibatan tinggi biasanya menunjukkan kehadiran yang konsisten, semangat dalam mengikuti kegiatan belajar, serta kesungguhan dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, keterlibatan siswa juga tampak dari antusiasme mereka dalam berinteraksi dengan guru dan teman sekelas, berani mengemukakan pendapat, serta berusaha mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Dengan ini, keterlibatan siswa tidak hanya menjadi indikator keberhasilan individu, melainkan juga menjadi salah satu penentu terciptanya proses pembelajaran yang aktif, dinamis, dan bermakna.

b) Karakteristik Media Pembelajaran Permainan ular Tangga

Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga ini mempunyai karakteristik khas karena memadukan unsur hiburan dengan pembelajaran. Permainan ini memakai papan berisi kotak-kotak yang ada nomernya dengan gambar ular dan tangga serta dadu digunakan sebagai penentu jumlah langkah yang diambil oleh pemain. Setiap kotak dapat diisi dengan gambar, simbol, maupun soal sesuai materi pelajaran, sehingga selain menarik secara visual juga bersifat interaktif. Kehadiran ular yang menurunkan posisi pemain dan tangga yang mempercepat langkah menambah tantangan sekaligus menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media ini juga dapat menyesuaikan karena

²¹ Nabila Nur Fauziyah, Eka Sapitri, and Anisa Nur Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Materi Sumber Energi Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kasongan," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 10, no. 3 (2024): 979.

dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran, mendorong kompetisi positif di antara siswa, serta melatih kerja sama dan sportivitas. Selain itu, desainnya yang sederhana menjadikannya mudah dipahami dan dibuat dengan biaya terjangkau, sehingga cocok digunakan pada berbagai jenjang pendidikan.

Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga merupakan inovasi edukatif yang menarik. Melalui perpaduan antara unsur hiburan dan pembelajaran, media ini dapat menjadikan suasana kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan sekaligus menantang. Selain menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa, permainan ini juga menumbuhkan nilai-nilai positif seperti kerja sama, sportivitas, serta semangat berkompetisi secara sehat. Dengan desain yang sederhana, fleksibel, dan biaya pembuatan yang relatif murah, media ini sangat layak dipakai sebagai alternatif alat bantu pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

D. Keaktifan Belajar

a) Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar tersusun atas dua istilah, yaitu “aktif” dan “belajar”. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata aktif dimaknai sebagai keadaan yang dinamis, mampu melakukan respons, serta memiliki kecenderungan untuk berkembang. Adapun belajar diartikan sebagai upaya individu dalam memperoleh pengetahuan, berlatih, dan mengalami perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.²²

Menurut Sardiman, keaktifan belajar adalah aktivitas yang ditunjukkan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran yang menuntut keterlibatan langsung,

²² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, “Kamus Besar Bahasa Indonesia,” Bali Pusataka, 2003.

sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengolah dan mengembangkannya sendiri.²³

Dengan demikian, keaktifan belajar bisa dipahami sebagai upaya sadar yang dilaksanakan oleh peserta didik dalam suatu proses memperoleh pengetahuan dengan memaksimalkan kemampuan yang dimilikinya, misalnya dengan mengemukakan pertanyaan, memberikan tanggapan, serta menyampaikan pendapat selama berlangsungnya pembelajaran.

b) Faktor-Faktor yang Memengaruhi Keaktifan Belajar

Proses pendidikan tidak terlepas dari beragam unsur yang memengaruhinya, pada dasarnya dapat terbagi menjadi dua kelompok utama, yakni faktor yang berasal dari dalam diri (internal) dan faktor yang datang dari luar (eksternal). Faktor internal mencakup segala aspek yang berasal dari dalam diri individu, khususnya kondisi mental dan pikiran siswa ketika proses belajar berlangsung. Sementara itu, faktor eksternal merujuk pada berbagai pengaruh yang datang dari luar diri siswa. Dalam hal ini, pembelajaran berperan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial peserta didik. Perkembangan aspek-aspek tersebut sangat dipengaruhi oleh kondisi internal siswa, seperti kesehatan fisik serta kondisi psikologis yang mencakup aspek kecerdasan, rasa ingin tahu, motivasi, bakat, kesiapan dalam belajar, serta kondisi kelelahan. Selain itu, faktor eksternal seperti lingkungan pergaulan, keluarga, sekolah, dan masyarakat juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Oleh sebab itu, berbagai faktor yang berpotensi menghambat kemampuan maupun daya tahan belajar siswa perlu segera mendapatkan perhatian dan penanganan yang tepat.²⁴

²³ Sardiman A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. Hlm 13

²⁴ Mawar Sari et al., "MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN STUDENT CENTERED LEARNING," *Universitas Dharmawangsa* 18 (2024): 224.

c) Indikator Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa dalam proses belajar diarahkan untuk menghasilkan capaian belajar yang optimal dengan mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa tidak semata-mata diharapkan menguasai kemampuan akademis atau kecerdasan kognitif saja, tetapi juga diharapkan mampu bersikap terampil serta berperan aktif dalam kegiatan belajar. Keaktifan tersebut tidak semata-mata diukur dari aktivitas fisik, seperti bertanya, menjawab, atau menyelesaikan masalah, melainkan juga tercermin melalui keterlibatan nonfisik yang mencakup aspek mental, intelektual, dan emosional siswa.

Untuk menentukan apakah seorang peserta didik tergolong aktif atau tidak dalam pembelajaran, diperlukan pemahaman mengenai indikator-indikator yang menunjukkan keaktifan belajar. Menurut Syafruddin Nurdin dan Basyiruddin Usman, indikator keaktifan belajar peserta didik meliputi:²⁵

1. Keberanian peserta didik dalam mengekspresikan minat, keinginan, serta dorongan yang dimilikinya selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Kemauan dan keberanian peserta didik untuk mencari serta memanfaatkan kesempatan berpartisipasi, baik pada tahap persiapan, pelaksanaan, maupun tindak lanjut kegiatan pembelajaran.
3. Adanya usaha dan kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan aktivitas belajar hingga mencapai taraf keberhasilan yang diharapkan.
4. Munculnya rasa ingin tahu dari dalam diri peserta didik untuk memahami dan mencoba hal-hal baru dalam proses pembelajaran.

²⁵ Syafruddin Nurdin dan Basyiruddin Usman, *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 122-124

5. Perasaan bebas dan nyaman dalam melaksanakan aktivitas belajar secara bebas dari tekanan dari pihak mana pun, termasuk dari guru.

Menurut Jamal Ma'mur Asmani, siswa yang tergolong aktif dalam pembelajaran ditandai oleh beberapa karakteristik berikut:²⁶

1. Mampu menumbuhkan dan mengembangkan rasa ingin tahu melalui kegiatan bertanya
2. Berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran
3. Terlibat secara langsung serta berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan belajar
4. Mampu menemukan permasalahan dan berusaha mencari solusi pemecahannya
5. Berani menyampaikan ide atau pendapat yang dimiliki
6. Mampu mengkritisi dan mempertanyakan gagasan yang muncul dalam pembelajaran

Dari beberapa pernyataan para ahli mengenai indikator keaktifan belajar tersebut, pada dasarnya semuanya mengarah pada satu kesamaan, yaitu bahwa keaktifan belajar ditandai oleh keterlibatan siswa secara sadar, aktif, dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional.

E. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam mencakup dua tafsir utama: “pendidikan” dan “Agama Islam.” Menurut Plato, pendidikan adalah proses meningkatkan kemampuan siswa, memungkinkan pertumbuhan moral dan intelektual mereka, sehingga memungkinkan mereka mencapai pemahaman yang sejati. Dalam konteks

²⁶ Jamal Ma'mur Asmani, 7 Tipe Aplikasi: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Menyenangkan, hlm. 95.

ini, pendidik berperan penting sebagai pemberi semangat dan perancang suasana belajar yang positif.

Menurut Al-Ghazali, proses pendidikan melibatkan tugas guru untuk menghilangkan sifat-sifat buruk pada siswa dan menumbuhkan sifat-sifat yang baik, sehingga mereka dapat mendekatkan diri kepada Allah dan meraih kenikmatan baik di dunia maupun di akhirat. Di sisi lain, Ibnu Khaldun memandang pendidikan secara lebih ekspansif. Ia percaya bahwa pendidikan melampaui sekedar pengajaran dan pembelajaran yang dibatasi oleh lokasi dan durasi, meluas ke evolusi kesadaran manusia dalam mengenali, memahami, dan menghargai kejadian alam yang berbeda dari waktu ke waktu.²⁷

Pendidikan Agama Islam ialah proses interaksi yang berlangsung secara terus-menerus antara guru dan siswa dengan fokus utama pada pembentukan perilaku moral yang selaras dengan ajaran Islam. Tujuan pendidikan ini adalah menanamkan nilai-nilai keislaman yang mencakup dimensi spiritual, emosional, dan intelektual secara seimbang dan selaras. Berdasarkan ketentuan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007, pendidikan agama dilaksanakan di setiap jenjang pendidikan melalui kegiatan pembelajaran yang terarah untuk membentuk pribadi yang beriman, bertakwa, berakhlak luhur, serta memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.²⁸

b. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam ditujukan guna mengarahkan peserta didik agar tumbuh sikap taqwa, akhlak mulia dijunjung tinggi, serta nilai-nilai kebenaran

²⁷ Achmad Junaedi Sitika et al., "Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam Sebagai Basis Pengembangan Kurikulum PAI," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 2 (2025): hlm. 17727-17732.

²⁸ Hilda Darmaini Siregar and Zainal Efendi Hasibuan, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi," *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* Vol. 2, no. No. 5 (2024): 125–133.

diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat dibentuk menjadi pribadi yang luhur dan bermanfaat bagi masyarakat sesuai dengan ajaran Islam. Upaya ini dilandasi oleh nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis, yang menekankan penguatan iman, kepatuhan kepada perintah Allah, serta penyerahan diri secara penuh kepada-Nya, sebagaimana dicontohkan oleh Rasulullah SAW. Oleh sebab itu, pendidikan ini tidak semata-mata bertujuan memberikan ilmu, tetapi juga menciptakan karakter, membimbing perilaku, dan menanamkan pemahaman spiritual mendalam dalam diri setiap peserta didik.

Sebagaimana dikemukakan oleh H. M. Arifin, tujuan pendidikan Islam adalah suatu konsep yang berakar pada prinsip-prinsip Islam yang hendaknya diwujudkan melalui pendekatan pendidikan yang sistematis dan berpedoman pada doktrin-doktrin Islam. Beliau menjelaskan bahwa tujuan pendidikan Islam fokus pada tiga aspek hubungan antarmanusia sebagai pengelola planet bumi, khususnya:

- a) Menanamkan sebuah sikap yang serasi, seimbang, dan harmonis dalam hubungannya dengan Allah.
- b) Membentuk sebuah sikap yang selaras, seimbang, dan harmonis dalam interaksi dengan masyarakat.
- c) Mengembangkan suatu kemampuan untuk mengeksplorasi, mengelola, dan memanfaatkan sumber daya alam ciptaan Allah demi kesejahteraan dan kualitas diri, sesama manusia, serta sebagai wujud pengabdian kepada-Nya dengan tetap berlandaskan hubungan yang harmonis.

Membahas terkait fungsi dari Pendidikan Agama Islam, ada beberapa fungsi. Salah satunya yaitu menyediakan berbagai sarana yang mendukung agar tujuan pendidikan Islam bisa tercapai dan berjalan dengan baik. Bukan hanya itu, fungsi daripada Pendidikan Agama Islam ada secara khusus dan umum. Secara khusus,

fungsi pendidikan Islam adalah menjaga serta mengoptimalkan potensi serta fitrah yang dimiliki oleh peserta didik supaya tercipta manusia yang utuh selaras dengan ajaran Islam, atau dengan demikian, membentuk karakter sebagai seorang muslim. Sementara itu, secara umum, fungsi pendidikan Islam dapat dilihat dari berkembangnya peradaban manusia, dengan anggapan bahwa peradaban tersebut terus tumbuh dan maju melalui proses pendidikan.²⁹

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Lingkup yang cukup luas dimiliki oleh Pendidikan Agama Islam, yang mencakup pengenalan ajaran pokok seperti aqidah, ibadah, dan akhlak, serta dalamnya diberikan bantuan kepada siswa supaya bisa mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Selain menekankan aspek spiritual dan moral, pendidikan ini juga bertujuan mewujudkan karakter, memperkuat keimanan, dan membekali siswa dengan kemampuan untuk berperilaku sesuai prinsip-prinsip Islam, sehingga mereka tidak sekadar mempelajari teori, tetapi juga dapat mengimplementasikan ajaran Islam dalam interaksi sosial, pengambilan keputusan, dan kehidupan pribadi secara menyeluruh.

Cakupan materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar memuat beberapa aspek pokok yang menyeluruh tentang ajaran Islam. Adapun ruang lingkup materi yang diajarkan meliputi:

1. Akidah (Keimanan)

Pembelajaran akidah berorientasi pada pembentukan keimanan yang kokoh kepada Allah SWT. Materi yang diajarkan meliputi enam rukun iman, yaitu iman kepada Allah, malaikat, kitab-kitab-Nya, para rasul, hari akhir, serta

²⁹ Muhammad Yusuf et al., "Hakikat Tujuan Pendidikan Islam," *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan* 7, no. 3 (2023): 204–213.

qada dan qadar. Melalui pemahaman tersebut, peserta didik diarahkan untuk menyadari kebesaran Allah sekaligus memiliki dasar keimanan yang kuat dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan ini, pembelajaran akidah tidak sekedar meningkatkan pengetahuan siswa mengenai rukun iman, tetapi juga berperan dalam memperkuat keimanan serta membentuk karakter spiritual yang solid. Dengan pengetahuan yang mendalam dan penerapan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari, siswa diharapkan tumbuh menjadi individu yang bertakwa, berakhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan zaman dengan fondasi iman yang mantap.

2. Ibadah (Amalan Keagamaan)

Dalam pembelajaran pada ranah ibadah, penekanan diberikan pada penguasaan konsep sekaligus penerapan ibadah wajib seperti salat, puasa, dan zakat, serta ibadah sunnah yang mencakup doa sehari-hari dan aktivitas membaca Al-Qur'an. Lewat pembelajaran ini, siswa dibiasakan beribadah secara benar dan konsisten sehingga dapat menumbuhkan disiplin dan kebiasaan baik sejak dini.

Pembelajaran materi ibadah tidak hanya menekankan pada cara menjalankan ibadah, tetapi juga berperan dalam membentuk kebiasaan baik dan kedisiplinan siswa. Melalui latihan yang teratur dan bimbingan yang sesuai, siswa diharapkan mampu melaksanakan ibadah dengan penuh kesadaran, konsisten, dan menjadikannya bagian dari rutinitas sehari-hari.

3. Akhlak (Moral dan Etika)

Pembelajaran pada aspek akhlak ditujukan untuk menanamkan karakter Islami dalam diri peserta didik. Materi yang disampaikan meliputi sikap jujur,

kesabaran, kedisiplinan, penghormatan kepada orang tua, serta kepedulian terhadap sesama. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat diimplementasikan oleh peserta didik dalam menjalani aktivitas keseharian mereka, baik di dalam lingkup keluarga, institusi pendidikan, maupun lingkungan sosial masyarakat sekitarnya.

Pembelajaran akhlak tidak hanya menanamkan pengetahuan tentang nilai-nilai moral, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter Islami pada siswa. Dengan menerapkan sikap jujur, sabar, disiplin, menghormati orang tua, serta peduli terhadap orang lain, siswa diharapkan bisa mengimplementasikan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan masyarakat.

4. Sejarah Islam (Sirah)

Peserta didik dikenalkan pada cerita tentang para nabi, rasul, serta tokoh-tokoh berpengaruh dalam sejarah Islam. Melalui kisah-kisah tersebut, mereka dapat mengambil pelajaran berupa sikap jujur, sabar, teguh pendirian, dan berani. Sebagai contoh, dari perjalanan hidup Nabi Muhammad SAW, peserta didik dapat memahami nilai kepemimpinan, tanggung jawab (amanah), serta sikap penuh kasih sayang.

Dengan demikian, pembelajaran yang menggunakan kisah para nabi, rasul, dan tokoh penting dalam sejarah Islam tidak hanya menambah wawasan siswa, melainkan juga menciptakan karakter dan akhlak yang selaras dengan ajaran agama. Melalui teladan tersebut, siswa diharapkan dapat mencontoh sifat jujur, sabar, teguh, berani, serta kepemimpinan dan kasih sayang dalam kehidupan sehari-hari.

5. Al-Qur'an dan Hadis

Materi ini melibatkan membaca, menghafal, dan memahami ayat-ayat singkat Al-Qur'an dan hadis dasar. Siswa juga diinstruksikan untuk membaca dengan pelafalan yang benar dan memahami makna ayat-ayat yang dipelajarinya, sehingga Al-Qur'an dapat menjadi pegangan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Pembelajaran materi ini tidak hanya fokus pada kemampuan membaca dan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an serta hadis dasar, tetapi juga menekankan pemahaman maknanya. Melalui penerapan ajaran ini dalam kehidupan sehari-hari, siswa diharapkan mampu menjadikan Al-Qur'an sebagai pedoman yang membimbing perilaku, sikap, dan keputusan mereka secara konsisten.

Dengan cakupan tersebut, kurikulum PAI di Sekolah Dasar membekali siswa dengan landasan yang kokoh untuk mengenal, memahami, dan menjalankan ajaran Islam dalam kehidupan mereka sehari-hari.³⁰ Dengan demikian, ruang lingkup Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar mencakup pembinaan keimanan, pembiasaan ibadah, pembentukan akhlak mulia, pengenalan sejarah Islam, serta penguasaan dasar Al-Qur'an dan hadis. Keseluruhan aspek tersebut saling berkaitan dan bertujuan membentuk siswa yang beriman, berakhlak mulia, serta dapat menjalankan ajaran agama Islam dalam kehidupannya sehari-hari.

³⁰ Ahmad Baydowi and Luigi Indar Alkhalani, "Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Pengertian Dan Ruang Lingkup," *Naafi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1, no. 4 (2024): 15.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif yang menggunakan desain kuasi kualitatif. Pemilihan metode tersebut didasarkan pada tujuan untuk mendapatkan pemahaman secara menyeluruh mengenai penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terhadap keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Bedomungal II Bangil. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menghasilkan temuan yang tidak dapat dicapai melalui analisis angka atau perhitungan statistik. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif yang memuat data lisan, tulisan, serta perilaku subjek yang diteliti, dan dilengkapi dengan bukti dokumentasi sebagai penguat.³¹

Penelitian kualitatif yang dilakukan peneliti bersifat kuasi kualitatif dan berfokus pada media pendidikan. Dengan pendekatan studi kasus ini, peneliti bertujuan untuk memahami secara mendalam permasalahan yang diteliti. Teknik pengumpulan data antara lain melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bedomungal II Bangil. Lokasi ini dipilih karena didasarkan pada kesesuaian karakteristik sekolah dengan tujuan penelitian, yakni untuk mengkaji penerapan media permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran yang berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Lokasi penelitian ini ditentukan oleh peneliti setelah melakukan pengumpulan beberapa informasi awal. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa sebagian

³¹ V. Wiratna Sujarweni, “*Metodologi Penelitian*”, (Yogyakarta: PT. PUSTAKA BARU, 2014), hal 19.

besar siswa di sekolah tersebut menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran belum dapat dioptimalkan karena minimnya interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Dengan adanya situasi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di lokasi ini, dengan tujuan untuk melihat lebih dalam bagaimana penerapan media pembelajaran yang inovatif, seperti permainan edukatif, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

C. Kehadiran Peneliti

Dalam pendekatan kualitatif, peneliti berperan menjadi instrumen utama dalam proses penelitian. Peneliti berkewajiban untuk menentukan ruang lingkup penelitian serta memilih sumber-sumber data yang sesuai dan tepat sasaran, mengumpulkan informasi secara mendalam, menguji keabsahan data, menafsirkan temuan yang diperoleh, serta merumuskan kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis.

Peneliti hadir pada bulan februari 2026, pada kehadiran ini peneliti pertama kali menemui kepala sekolah SDN Bedomungal II kemudian guru mata pelajaran PAI. Sebagai instrumen penelitian, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk berinteraksi dengan informan agar dapat memperoleh data yang akurat. Oleh sebab itu, peneliti harus mampu menyesuaikan dirinya dengan berbagai macam situasi dan kondisi saat di lokasi penelitian serta membangun komunikasi yang positif dengan informan, sehingga proses penelitian bisa berjalan secara optimal dan menghasilkan data yang maksimal.

D. Data dan Sumber Data

Data adalah sekumpulan fakta yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan pengambilan keputusan. Data dapat diperoleh melalui berbagai cara, misalnya hasil observasi, wawancara, telaah literatur, serta dokumentasi. Dalam penelitian kualitatif, terdapat dua jenis dari sumber data yang dipakai, yaitu ada data primer dan ada data sekunder.³²

a) Data Primer

Data primer yaitu data asli yang didapatkan secara langsung dan faktual oleh peneliti di lapangan penelitian. Data ini bersumber dari hasil pengamatan serta wawancara yang dilaksanakn peneliti selama proses penelitian berlangsung.³³

b) Data Sekunder

Data sekunder yakni kumpulan informasi yang didapat peneliti secara tdak langsung dari suatu objek penelitian. Data ini dapat berasal dari studi pustaka, seperti buku, jurnal, website yang berhubungan dengan fokus studi, serta dari berbagai bentuk dokumentasi yang dikumpulkan selama proses penelitian.

E. Teknik Pengumpulan data

Selama tahap pengumpulan data, peneliti melaksanakan pengamatan secara langsung di lokasi peneltiian dengan dukungan rujukan yang relevan, baik dari data primer maupun sekunder. Teknik yang digunakan dalam menghimpun data meliputi observasi, wawancara, serta dokumentasi.

a) Observasi

Observasi yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan terjun secara langsung terhadap lingkungan dan aktivitas di sekolah secara berkesinambungan, dengan tujuan untuk memperoleh data dan fakta yang akurat.³⁴ Dalam observasi ini,

³² Lexy J Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 157.

³³ Fildza Malahati et al., “Kualitatif : Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 2 (2023): 344.

³⁴ V. Wiratna Sujarweni, “*Metodologi Penelitian*”, (Yogyakarta: PT. Pustaka Baru, 2014), hal 32.

peneliti mengamati kondisi SDN Bedomungal II Bangil, meliputi proses pembelajaran, kurikulum yang diterapkan, serta karakteristik siswanya. Dengan demikian, observasi dapat dipahami sebagai suatu aktivitas yang dimaksudkan untuk mendapatkan data informasi yang akurat dan memberikan gambaran yang tepat mengenai suatu kondisi guna menjawab rumusan masalah penelitian.

b) Wawancara

Wawancara yakni bentuk interaksi antar dua orang yang dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat melalui proses tanya jawab, baik secara langsung bertemu atau secara tidak langsung bertemu seperti lewat *handphone*. Metode ini dipakai untuk mencari dan mengumpulkan informasi atau data yang terpercaya dari narasumber yang telah ditetapkan sebelumnya. Peneliti menetapkan narasumber yang terdiri atas kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, serta beberapa siswa SDN Bedomungal II Bangil.

c) Dokumentasi

Dokumentasi yakni metode pengumpulan data kualitatif yang diperoleh melalui berbagai dokumen, seperti foto, notulen rapat, dan bentuk arsip lainnya yang dapat dipertanggungjawabkan keasliannya. Hasil dokumentasi yang mencakup kegiatan observasi lokasi, wawancara dengan narasumber, hingga proses pembelajaran berfungsi untuk memperkuat keyakinan pembaca bahwa penelitian ini valid dan memiliki dasar yang bisa dipertanggungjawabkan.

F. Analisis Data

Analisis data ini menggunakan jenis analisis komponensial yang artinya analisis komponensial adalah proses untuk mengidentifikasi dan mengkaji perbedaan atau kontras antar unsur dalam suatu domain yang diperoleh melalui hasil observasi maupun

wawancara. Dalam sebuah domain terdapat berbagai anggota, unsur, atau kategori yang saling berkaitan.³⁵

Penelitian menggunakan metode kualitatif ini memanfaatkan kerangka analisis data yang dibuat oleh Miles dan Huberman, dengan menggabungkan tiga fase utama, yaitu pengumpulan data, penyajian data, dan perumusan kesimpulan.³⁶

Pada tahap awal, para peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai sumber menggunakan percakapan dan makalah yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Selanjutnya, informasi yang diperoleh menjalani tinjauan metodis untuk memastikan bahwa detail yang didapatkan lebih akurat dan selaras dengan tujuan penelitian.³⁷

Setelah itu, data diformat sedemikian rupa sehingga mudah diakses oleh pembaca atau audiens, seperti cerita, tabel, atau grafik. Tujuan penyajian ini adalah untuk mempermudah pemahaman hasil penelitian.³⁸

Tahap terakhir dari proses ini adalah perumusan kesimpulan, yaitu merumuskan hasil akhir berdasarkan temuan yang telah dianalisis dan disajikan sebelumnya. Kesimpulan tersebut menjadi bentuk akhir dari laporan penelitian yang menggambarkan hasil temuan secara menyeluruh dan objektif.³⁹

G. Keabsahan Data

Keabsahan data yaitu aspek yang krusial dalam penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memastikan bahwa informasi yang terkumpul akurat dan bisa dipertanggungjawabkan. Dalam konteks ini, peneliti berupaya untuk melakukan pengecekan ulang terhadap data melalui berbagai cara agar hasil penelitian mencerminkan kondisi sebenarnya di lapangan. Salah satu strategi yang digunakan

³⁵ Maimun, A. (2020). *Penelitian Studi Kasus Bidang Pendidikan Islam*. UIN-Maliki Press (Anggota IKAPI).

³⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

³⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

³⁸ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

³⁹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

adalah penerapan triangulasi data, yaitu pengujian keabsahan data dengan menerapkan berbagai sumber, teknik, dan waktu pengumpulan data. Pendekatan ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih kaya, mendalam, serta tidak bersifat subjektif.

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan serta mengecek kebenaran informasi yang dikumpulkan dari berbagai pihak yang terkait dengan topik penelitian. Tujuannya adalah untuk memastikan konsistensi dan kebenaran data yang dikumpulkan dari informan yang berbeda. Misalnya, data informasi yang didapatkan dari wawancara dengan kepala sekolah akan dibandingkan dengan data dari guru dan siswa. Melalui proses ini, peneliti dapat menemukan kesamaan maupun perbedaan dalam pernyataan masing-masing sumber, kemudian menarik kesimpulan yang lebih objektif. Dengan demikian, hasil penelitian menjadi lebih akurat karena didasarkan pada berbagai pandangan dan pendapat yang saling melengkapi.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik yakni dilakukan dengan mengaplikasikan beberapa metode pengumpulan data yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih menyeluruh. Dalam aspek ini, peneliti tidak hanya menggantungkan pada satu teknik saja, tetapi memadukan antara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menyaksikan secara langsung kejadian yang terjadi di lapangan, sedangkan wawancara dipakai untuk mencari berbagai informasi yang akurat dari narasumber mengenai pengalaman dan pandangan mereka. Sementara itu, dokumentasi berfungsi untuk memperkuat data yang telah diperoleh melalui bukti tertulis, seperti foto kegiatan, catatan sekolah, atau dokumen pendukung lainnya.

Dengan penerapan kedua jenis triangulasi ini, diharapkan hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi yang sesungguhnya, menghindari bias peneliti, serta memperkuat kredibilitas temuan. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono, triangulasi merupakan cara yang efektif untuk menguji validitas data melalui perbandingan berbagai sumber dan teknik agar data yang didapatkan lebih objektif dan dapat dipercaya.⁴⁰

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yaitu serangkaian langkah yang ditempuh oleh peneliti sebagai panduan dalam melakukan penelitian agar prosesnya lebih terarah dan terhindar dari kebingungan selama pelaksanaannya. Secara umum, tahapan dalam penelitian terdiri dari empat bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Sebelum menentukan judul penelitian, peneliti terlebih dahulu menetapkan subyek dan obyek yang akan diteliti. Pada tahap perencanaan ini, peneliti mencari berbagai informasi mengenai SDN Bedomungal II Bangil sebagai persiapan untuk mengajukan izin suatu penelitian kepada kepala sekolah.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap awal penelitian, peneliti memulai dengan mencari berbagai sumber informasi serta narasumber yang pas dengan topik penelitian. Selain itu, peneliti juga menelusuri referensi dari buku, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian sebelumnya sebagai landasan teoritis. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan kunjungan ke SDN Bedomungal II Bangil untuk mengumpulkan data melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berkaitan dengan fokus penelitian. Selain itu, peneliti juga menyusun jadwal kegiatan sebagai acuan dalam

⁴⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut agar proses penelitian berjalan secara sistematis dan terarah.

3. Tahap Analisis Data

Setelah proses pengumpulan data selesai, peneliti melakukan pemilihan dan analisis terhadap hasil observasi yang telah diperoleh. Data yang sudah dianalisis tersebut kemudian disusun dan disajikan ke dalam bentuk laporan hasil penelitian sebagai representasi dari temuan yang didapat peneliti lewat kegiatan observasi terhadap subjek yang bersangkutan.

4. Tahap Pelaporan

Tahap ini merupakan bagian penutup dari proses penelitian, di mana peneliti menyusun dan menyajikan hasil analisis data ke dalam bentuk skripsi sesuai dengan ketentuan yang tercantum pada buku panduan “Pedoman Karya Tulis Ilmiah” yang telah ditetapkan. Setelah naskah skripsi selesai disusun, peneliti menyerahkannya kepada dosen pembimbing untuk diperiksa dan mendapatkan arahan. Selanjutnya, skripsi tersebut diserahkan kepada ketua program studi Pendidikan Agama Islam untuk disahkan sebagai karya ilmiah resmi dan kemudian diuji dalam sidang skripsi.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian

1. Profil SDN Bedomungal II

SDN Bedomungal II Bangil ialah salah satu sekolah dasar negeri yang berkomitmen dalam menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas bagi generasi muda, khususnya di wilayah Kecamatan Bangil, Kabupaten Pasuruan. Sekolah ini berlokasi di Jl. Udang No. 692, Desa/Kelurahan Bedomungal dan telah berdiri sejak tahun 1960 dengan luas lahan mencapai 572 meter persegi. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pagi hari dengan sistem enam hari sekolah dalam satu minggu. Berdasarkan Surat Keputusan No. 175/BAP-S/M/SK/X/2015 yang diterbitkan pada 27 Oktober 2015, sekolah ini memperoleh akreditasi B. Dalam menjalankan proses pendidikan, SDN Bedomungal II Bangil didukung oleh 8 orang tenaga pendidik di bawah kepemimpinan Kepala Sekolah, Ibu Nur Anisah, S.Pd., M.Pd., serta memiliki jumlah peserta didik sebanyak 74 siswa yang terdiri dari 43 siswa lelaki dan 31 siswa perempuan. Sebagai lembaga pendidikan negeri di bawah naungan pemerintah daerah, sekolah ini juga telah dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti akses internet, pasokan listrik dari PLN, serta alamat email resmi sdn.bedomungal20@gmail.com sebagai sarana komunikasi dan penyampaian informasi.

2. Visi dan Misi SDN Bedomungal II

SDN Bedomungal II memiliki visi yaitu “mewujudkan peserta didik yang berakarakter, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkebhinekaan global, memiliki sikap gotong royong, mandiri, kreatif, bernalar kritis, serta memiliki wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi.” Visi tersebut menjadi landasan utama dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah.

Dalam rangka merealisasikan visi tersebut, SDN Bedomungal II menetapkan beberapa misi sebagai langkah strategis untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Adapun misi yang dimiliki oleh lembaga tersebut berjumlah delapan poin yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan di sekolah.

- a) Membangun karakter beriman dan bertakwa
- b) Menanamkan akhlak mulia
- c) Mengembangkan pemahaman kebhinekaan global
- d) Mendorong semangat gotong royong
- e) Menumbuhkan kemandirian
- f) Meningkatkan kreativitas
- g) Mengasah kemampuan berpikir kritis
- h) Mengembangkan wawasan iptek

3. Sarana dan Prasarana SDN Bedomungal II

Sarana dan prasarana ialah salah satu komponen penting dalam menunjang proses penyelenggaraan pendidikan di suatu lembaga. Berdasarkan hasil pengamatan, sarana dan prasarana yang terdapat di SDN Bedomungal masih tergolong sederhana dan terbatas. Meskipun demikian, fasilitas yang tersedia tetap dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut.

Sarana yang tersedia di SDN Bedomungal II masih tergolong terbatas. Fasilitas yang terdapat di setiap ruang kelas hanya berupa papan tulis yang digunakan sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Sementara itu, sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi seperti LCD dan proyektor belum tersedia di setiap kelas.

No	Jenis Prasarana	Jumlah	Keterangan
----	-----------------	--------	------------

1	Lapangan Sekolah	1	Digunakan untuk kegiatan pelaksanaan upacara bendera
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Digunakan oleh kepala sekolah
3	Ruang Guru	1	Digunakan untuk para guru
4	Ruang Kelas	4	Digunakan untuk kegiatan pembelajaran Karena terbatasnya ruang kelas, kelas 1 dan 2 dijadikan satu, kelas 3 dan 4 juga dijadikan satu.
5	Kamar Mandi	2	Digunakan bersama oleh guru dan siswa
6	Tempat Parkir	1	Digunakan bersama oleh guru dan siswa

4.1 Tabel Prasarana SDN Bedomungal II

4. Budaya dan Program Ekstrakurikuler SDN Bedomungal II

SDN Bedomungal II memiliki budaya sekolah yang dilaksanakan secara rutin setiap hari, yaitu budaya senyum, salam, dan sapa. Kegiatan ini dilaksanakan di depan gerbang sekolah sebagai bentuk pembiasaan sikap sopan santun serta upaya menanamkan nilai-nilai karakter positif kepada peserta didik. Selain itu, SDN Bedomungal II juga menerapkan budaya 7K, yang meliputi keamanan, ketertiban, keindahan, kebersihan, kesehatan, kekeluargaan, dan kerindangan, sebagai upaya menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman, tertib, dan kondusif bagi kegiatan pembelajaran. Tidak hanya itu, di lembaga ini juga memiliki budaya religius seperti a)

doa pagi bersama, b) membaca surah pendek, c) infaq jumat dengan sukarela, d) istighosah bersama di hari Jumat, e) cerita keteladanan singkat.

Adapun kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di SDN Bedomungal II antara lain sebagai berikut:

1. Tahfidz, yang ditujukan untuk membangun dan menumbuhkembangkan rasa cinta peserta didik terhadap Al-Qur'an serta memperoleh keberkahan melalui pembiasaan menghafal Al-Qur'an.
2. Pramuka, yang bertujuan untuk membentuk karkter kemandirian, kedisiplinan, serta tanggung jawb pada diri peserta didik.
3. Banjari, yang bertujuan sebagai sarana pengembangan minat dan bakat peserta didiik dalam bidang seni Islami.

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan data, hasil wawancara, serta dokumentasi yang telah dikumpulkan, diperoleh data yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

- a) Proses pelaksanaan media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II

Pada tahap observasi awal sebelum penelitian, peneliti mengidentifikasi adanya fenomena bahwa guru Pendidikan Agama Islam dalam kegiatan pembelajaran lebih sering mengandalkan metode ceramah dan penugasan. Keadaan ini menyebabkan sebagian peserta didik merasa jenuh selama berlangsungnya proses belajar. Hal ini dikuatkan oleh guru pai sendiri pada saat wawancara

“Untuk media pembelajaran ular tangga, saya masih belum pernah menggunakannya dalam pembelajaran PAI. Biasanya saya masih pakai metode yang biasa saja seperti ceramah, tanya jawab, atau diskusi sederhana di kelas”.⁴¹

⁴¹ Wawancara dengan Bu Tunik, S.Ag selaku guru PAI SDN Bedomungal II

Hal ini juga disampaikan oleh Elmira Arsyifa Salsabila selaku siswa kelas 4 yang mengatakan:

“kalau di kelas biasanya bu tunik itu cerita-cerita, terus dikasih tugas, pas terakhir pembelajaran biasanya dikasih pertanyaan”.⁴²

Kemudian M. Novan Bram selaku siswa kelas 5 juga mengatakan saat wawancara:

“sebelum ada pembelajaran ular tangga ini dulu bu tunik itu paling menulis bahasa arab, diberi pertanyaan islam, dan diceritain tentang islam”.⁴³

Selanjutnya, peneliti juga melaksanakan wawancara dengan kepala sekolah SDN Bedomungal II terkait pandangannya terhadap penggunaan media pembelajaran ular tangga. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kepala sekolah memiliki pandangan positif terhadap penggunaan media pembelajaran. Menurut beliau, penggunaan media, khususnya yang bersifat permainan seperti ular tangga, dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan (*joyful learning*), serta dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh wawancara dengan beliau yang mengatakan:

“Pandangan ibu terkait media sudah menarik, menyenangkan anak-anak, pembelajaran menjadi *joyfull* (menyenangkan), memang pembelajaran kalau bisa ada media agar anak-anak juga bisa aktif dalam pembelajaran, anak-anak menjadi aktif belajar”.⁴⁴

Penggunaan media pembelajaran ular tangga ini disambut dengan baik oleh ibu kepala sekolah begitupun dengan guru PAI SDN Bedomungal II.

Kemudian pada saat penelitian dilaksanakan, proses penerapan media pembelajaran ini juga cukup didukung dengan kondisi lingkungan kelas, hal ini juga dapat dikuatkan dengan ditemukan bukti, seperti kondisi kelas yang bersih, meja dan

⁴² Wawancara dengan Elmira Arsyifa salsabila siswa kelas 4

⁴³ Wawancara dengan M. Novan Bram siswa kelas 5

⁴⁴ Wawancara dengan Bu Nur Anisah, S.Pd, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Bedomungal II

kursi tertata rapi, dan siap untuk melaksanakan pembelajaran. Hal ini juga dikuatkan oleh Elmira Asyifa Salsabila yang menyampaikan:

“kondisi kelas itu biasanya kalo sebelum pelajaran itu sudah tertata rapi mas, meja dan kursi itu nggak berantakan, dan kelas juga bersih, karena ada piket pagi dan pulang sekolah”.

Hal ini membuktikan bahwa para siswa siap untuk melaksanakan pembelajaran.

Selanjutnya terkait langkah-langkah yang dilakukan saat proses pembelajaran penggunaan media ini:

1) Menyiapkan media terlebih dahulu seperti papan, dadu, pion, kartu soal

Pada tahap awal, guru mempersiapkan seluruh perlengkapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran, seperti papan ular tangga yang sudah dimodifikasi dengan materi PAI, dadu sebagai alat untuk menentukan langkah, pion sebagai penanda posisi siswa, serta kartu soal atau tantangan yang berisi pertanyaan sesuai materi. Persiapan ini dilakukan agar pembelajaran dapat berjalan lancar dan terarah.

2) Guru membuka pembelajaran

Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa, serta mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, guru memberikan apersepsi atau menghubungkan bahan ajar yang akan disampaikan dengan kehidupan nyata yang dialami peserta didik sehari-hari agar mereka lebih siap dan tertarik mengikuti pembelajaran. Hal ini juga disampaikan Bu Tunik dalam wawancaranya yang menyampaikan:

“kalo saya biasanya membuka pembelajaran itu pertama dengan mengucapkan salam kepada siswa, terus berdoa, dan setelah itu siswa membaca beberapa surat juz amma, kemudian saya kasih pertanyaan-pertanyaan tentang islam”.⁴⁵

⁴⁵ Wawancara dengan Bu Tunik, S.Ag selaku guru PAI SDN Bedomungal II

Hal ini juga dikuatkan oleh M. Uwais Alqorni Sutanto siswa kelas 4 dalam wawancaranya yang mengatakan:

“kalo bu tunik pas pertama pembelajaran itu biasanya salam, terus membaca doa, membaca juz amma bersama-sama, dan biasanya itu mas diceritain tentang islam, kadang dikasih pertanyaan-pertanyaan yang pelajaran kemarin, kadang juga langsung disuruh buka buku paket mas”.⁴⁶

Hal ini dapat disimpulkan bahwa proses ketika guru membuka pembelajaran yaitu dengan mengucapkan salam sekaligus berdoa dan membaca juz amma kemudian dilanjut dengan merefleksikan materi-materi pertemuan yang sebelumnya.

- 3) Menyampaikan dan menjelaskan materi yang akan digunakan untuk pembelajaran dengan media ular tangga

Guru menjelaskan secara singkat materi PAI yang akan dipelajari, guru menjelaskan materi “Beriman Kepada Rasul-Rasul Allah” di kelas 4 dan materi “Ketika Kehidupan Telah Berhenti” di kelas 5, sehingga siswa memiliki gambaran awal sebelum bermain. Selain itu, guru juga menjelaskan aturan permainan ular tangga, cara menjawab soal, serta tujuan dari penggunaan media tersebut agar siswa memahami alur kegiatan.

Keseriusan siswa saat guru menjelaskan materi, hal ini juga diperkuat oleh M. Novan Bram dalam wawancaranya yang mengatakan:

“temen-temen disini kalo guru menjelaskan itu memang mendengarkan dengan serius mas, tapi kadang ada juga yang tertidur, tapi temen-temen tau kalo hari ini belajar dengan media pembelajaran ular tangga, temen-temen langsung semangat dan benar-benar mendengarkan penjelasan dari guru”.⁴⁷

M. Uwais Alqorni Sutanto juga mengatakan dalam wawancaranya:

“kalo saat pembelajaran itu saya benar-benar serius mendengarkan dan memahami mas, takut nanti nggak faham sama materi yang disampaikan, tapi biasanya kalo saya tidak faham saya langsung tanya pada guru mas, di pertemuan ini

⁴⁶ Wawancara dengan M. Uwais Alqorni Sutanto siswa kelas 4

⁴⁷ Wawancara dengan M. Novan Bram siswa kelas 5

saya tambah semangat buat mendengarkan materi yang dijelaskan karena pertemuan kali ini belajarnya sama bermain ular tangga”.⁴⁸

Bu Tunik juga turut menyampaikan dalam wawancaranya yang mengatakan:

“pas sampean menjelaskan materi ke para siswa, biasanya siswa itu ada saja mas yang klutekan, tapi tadi saya lihat para siswa bisa mendengarkan dengan benar-benar serius mas.”⁴⁹

4) Pembagian kelompok kepada para siswa

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, bisa terdiri dari 2 hingga 4 kelompok tergantung jumlah siswa di kelas. Setiap kelompok bekerja sama dalam bermain dan menjawab soal. Pembagian ini bertujuan untuk melatih kerja sama, komunikasi, serta meningkatkan keaktifan siswa. Di kelas 4 dibagi kelompok menjadi 3 kelompok sedangkan di kelas 5 dibagi menjadi 4 kelompok.

Para siswa saat melakukan pembagian kelompok yang akan digunakan untuk belajar dan bermain bersama media pembelajaran ular tangga. Hal ini juga dapat dilihat dari wawancara Elmira Arsyifa Salsabila yang mengatakan:

“ayo mas cepetan, saya sudah tidak sabar untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga ini”.⁵⁰

Begitu juga M. Uwais Alqorni Sutanto turut mengatakan:

“mas ayo segera dimulai, nggak sabar mau mencoba pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga ini”.⁵¹

M. Novan Bram juga turut menyampaikan dengan mengatakan:

“sepertinya bakal menyenangkan ini mas belajar dengan media pembelajaran ini, ayo mas langsung dimulai saja mas”.⁵²

⁴⁸ Wawancara dengan M. Uwais Alqorni Sutanto siswa kelas 4

⁴⁹ Wawancara dengan Bu Tunik, S.Ag selaku guru PAI SDN Bedomungal II

⁵⁰ Wawancara dengan Elmira Arsyifa Salsabila siswa kelas 4

⁵¹ Wawancara dengan M. Uwais Alqorni Sutanto siswa kelas 4

⁵² Wawancara dengan M. Novan Bram siswa kelas 5

Hal ini menjadi bukti bahwa para peserta didik sudah tidak sabar lagi untuk mencoba media pembelajaran ular tangga ini.

5) Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga

Permainan dimulai dengan setiap kelompok melempar dadu secara bergiliran. Pion dipindahkan sesuai angka yang muncul. Jika pion berhenti pada kotak tertentu, siswa harus mengambil kartu soal atau menyelesaikan tantangan edukatif. Jika berhasil menjawab dengan benar, mereka bisa tetap melanjutkan permainan. Kelompok yang pertama mencapai garis finish menjadi pemenang.

Kondisi keaktifan siswa selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini, siswa sangat bersemangat dan aktif saat menjalankan proses pembelajaran dan permainan ini. Hal ini juga disampaikan oleh M. Novan Bram yang mengatakan:

“saya sangat senang dan semangat saat belajar tadi karena asik, seru, dan bisa tertawa bareng dengan teman, saya suka bagian saat saya mengambil kartu soal dan saya dapat menjawabnya dengan benar, sama saya suka saat saya melempar dadu”.⁵³

Elmira Arsyifa Salsabila juga turut mengatakan:

“jadi lebih senang, soalnya bisa belajar sambil main jadi nggak bosan lagi. Terus bagian yang saya sukai saat menjalankan pion di papan ular tangga kemudian dapat kartu soal.”⁵⁴

6) Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan

Setelah permainan selesai, guru mengajak siswa untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa, meluruskan pemahaman yang kurang tepat, serta menanyakan kesan siswa selama menggunakan media ular tangga. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat

⁵³ Wawancara dengan M. Novan Bram siswa kelas 5

⁵⁴ Wawancara dengan Elmira Arsyifa Salsabila siswa kelas 4

pemahaman materi dan mengetahui efektivitas pembelajaran. Selaras dengan hal di atas, Bu Tunik juga menguatkan dalam wawancaranya yang menyampaikan:

“saat akhir pembelajaran itu mas, saya selalu mengevaluasi terkait pembelajaran yang dilaksanakan pada tiap pertemuan, seperti memberikan pertanyaan kepada para siswa terkait pembelajaran yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya juga”.⁵⁵

Pernyataan ini juga diperkuat oleh Elmira Arsyifa Salsabila yang mengatakan:

“Bu Tunik setiap selesai pembelajaran itu sering tanya lagi terkait materi yang sudah diajarkan dan juga ngasih waktu untuk teman-teman bertanya, biasanya saya itu terkadang lupa dari materi yang sudah diajarkan, tapi pada pertemuan ini saya hampir ingat semua materi yang dipelajari barusan”.⁵⁶

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran itu sangat penting adanya. Evaluasi pembelajaran pada pertemuan ini memberikan dampak positif terhadap para siswa terkait dengan penerapan media pembelajaran ular tangga ini, dapat dilihat dari para siswa yang aktif dan semangat, bahkan siswa hampir ingat semuanya terkait materi yang diajarkan pada pertemuan itu.

Dari pernyataan keseluruhan dapat diambil kesimpulan bahwa proses pelaksanaan media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II dimulai dari mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, kemudian guru membuka pembelajaran seperti salam, berdoa, dan merefleksikan materi pertemuan sebelumnya, menyampaikan dan menjelaskan materi yang akan dipelajari, kemudian menerapkan media pembelajaran ular tangga, dan terakhir yaitu mengevaluasi seluruh kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir.

⁵⁵ Wawancara dengan Bu Tunik, S.Ag selaku guru PAI SDN Bedomungal II

⁵⁶ Wawancara dengan Elmira Arsyifa Salsabila siswa kelas 4

b) Dampak penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II

Berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian, penerapan media pembelajaran tersebut menunjukkan dampak yang cukup positif terhadap peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga dikuatkan oleh Kepala Sekolah saat melakukan wawancara, beliau mengatakan:

“Penggunaan media pembelajaran ular tangga ini berdampak sangat positif terhadap semangat dan keaktifan siswa di sekolah. Soalnya, pembelajaran jadi terasa lebih seru dan tidak membosankan, jadi siswa lebih semangat untuk ikut belajar. Selain itu, lewat permainan ular tangga, siswa juga jadi lebih aktif. Mereka lebih berani menjawab pertanyaan dan berinteraksi dengan teman-temannya. Kegiatan ini juga membantu melatih kerja sama, keberanian, dan membuat siswa jadi lebih percaya diri”.⁵⁷

Selain itu, Bu Tunik, S.Ag juga turut mengatakan terkait dampak dari penggunaan media pembelajaran ini yaitu cukup memberikan dampak positif, beliau mengatakan pada saat wawancara:

“Penggunaan media ular tangga ini sangat mendukung dalam kegiatan belajar, berjalan dengan lancar, anak-anak aktif dan kreatif saat pembelajaran”.⁵⁸

Pernyataan di atas turut diperkuat oleh M. Novan Bram yang mengatakan:

“saya semakin percaya diri, biasanya saya itu takut kalo mau jawab pertanyaan, tapi rasa takut saya untuk jawab pertanyaan hari ini seperti tidak ada, dan saya tadi bisa menjawab pertanyaan saya dengan berani”.⁵⁹

Elmira Arsyifa Salsabila juga turut menyampaikan terkait dampak yang didapatkan setelah pembelajaran menggunakan media ini, ia menyampaikan:

“saya jadi tidak mudah lupa sama pelajaran hari ini, terus saya semakin berani untuk menjawab meskipun kadang agak takut sedikit”.⁶⁰

⁵⁷ Wawancara dengan Bu Nur Anisah, S.Pd, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Bedomungal II

⁵⁸ Wawancara dengan Bu Tunik, S.Ag selaku guru PAI SDN Bedomungal II

⁵⁹ Wawancara dengan M. Novan Bram siswa kelas 5

⁶⁰ Wawancara dengan Elmira Arsyifa Salsabil siswa kelas 4

M. Uwais Alqorni Sutanto juga turut menyampaikan dalam wawancaranya, ia mengatakan:

“saya jadi lebih paham pelajaran dan bisa belajar sambil main sama teman-teman, sama rasa takut saya saat tidak ada saat belajar dengan media pembelajaran ini”.⁶¹

Dari seluruh pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwasannya dampak dari implementasi media pembelajaran ular tangga ini memberikan dampak yang cukup baik terhadap para siswa, berikut beberapa dampak yang ditemukan saat observasi dan wawancara:

- a) Kepercayaan diri siswa semakin meningkat
- b) Siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran
- c) Faktor pendukung dan penghambat dari penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II

Selama pelaksanaan penelitian, peneliti mengidentifikasi adanya sejumlah faktor yang mendukung maupun menghambat dalam penerapan media pembelajaran tersebut. Adapun faktor pendukung yang ditemukan diantaranya sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran tersebut relatif mudah untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Hal ini dikuatkan oleh M. Novan Bram yang menyatakan dalam wawancaranya, ia mengatakan:

“mudah, karena saya pernah melakukan permainan ular tangga, dan juga saya senang, karena permainan kali ini ada pertanyaan-pertanyaan di dalamnya”.

Elmira Arsyifa Salsabila juga memberikan pernyataan terkait penggunaan media pembelajaran ular tangga ini, ia menyampaikan:

“menurut saya gampang dipahami dan menyenangkan dan tidak bosan saat belajar, dan juga saya jadi lebih ingat sama pelajaran-pelajaran yang dipelajari tadi”.

⁶¹ Wawancara dengan M. Uwais Alqorni Sutanto siswa kelas 4

Selaras dengan pernyataan ini, M. Uwais Alqorni Sutanto juga mengatakan:

“menurut saya mudah dan menyenangkan, jadi nggak terasa sulit, sama nggak membosankan belajarnya di kelas”.

- b. Pihak sekolah memberikan dukungan terhadap penerapan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.

Hal ini juga disampaikan oleh Ibu Nur Anisah, S.Pd, M.Pd selaku kepala sekolah, beliau mengatakan:

“Sekolah cukup mendukung guru dalam penggunaan media pembelajaran seperti permainan ular tangga. Biasanya sekolah memberikan kebebasan kepada guru untuk berkreasi dalam mengajar, termasuk memakai media yang menarik seperti ini. Sekolah juga turut berusaha membantu sebisanya, seperti menyediakan alat atau bahan yang diperlukan, atau memberi izin dan dukungan supaya kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan lancar”.⁶²

- c. Pihak sekolah telah menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran.

Selaras dengan hal di atas, Bu Nur Anisah menyampaikan dalam wawancaranya, beliau menyampaikan :

“sekolah juga turut berusaha membantu sebisanya, seperti menyediakan alat atau bahan yang diperlukan, atau memberi izin dan dukungan supaya kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan lancar”.⁶³

Pada saat proses penelitian dilaksanakan, sekolah memberikan sarana seperti meja, kursi, papan tulis, dan kapur yang digunakan untuk menjelaskan dan menyampaikan materi, juga memberikan prasarana seperti ruang kelas.

- d. Peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme dan keaktifan yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

⁶² Wawancara dengan Bu Nur Anisah, S.Pd, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Bedomungal II

⁶³ Wawancara dengan Bu Nur Anisah, S.Pd, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Bedomungal II

Pada saat implementasi media pembelajaran diterapkan, peneliti melihat para siswa yang begitu antusias dan semangat, seperti contoh saat mengambil kartu soal lalu menjawabnya dengan tegas, melakukan perintah yang ada di tiap kotak perintah dengan bahagia seperti menyebutkan huruf hijaiyah, dan bekerja sama dalam menjawab tiap pertanyaan dengan kompak.⁶⁴ Tidak hanya itu, M. Novan Bram juga memberikan pernyataan dalam wawancaranya, ia mengatakan:

“saya senang banget pakai media pembelajaran ini saat belajar, karena asik dan seru, terus saya semakin percaya diri, berani untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan, dan semangat untuk belajar”.

Hal ini juga dapat dilihat pada saat penerapan media pembelajaran berlangsung, seluruh siswa yang ada pada kelas 5 yang berjumlah 14 siswa seluruhnya ikut proses pembelajaran dengan baik, meskipun ada 3 siswa yang masih fokus kepada permainannya saja. Begitu juga di kelas 4 yang jumlah siswanya ada 7, seluruhnya turut aktif dalam proses pembelajaran, tetapi ada 1 siswa yang memang butuh pengawasan khusus.⁶⁵

Adapun faktor penghambat yang ditemukan diantaranya sebagai berikut:

- a. Keterbatasan waktu yang tersedia dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pada saat penelitian, penerapan media pembelajaran ini bisa dikatakan cukup memakan waktu banyak. Waktu yang dimiliki oleh guru ada dua jam, yang mana guru harus benar-benar memanfaatkan waktu itu dengan baik. Maka dari itu guru harus benar-benar memanfaatkan waktu yang ada pada saat penerapan media pembelajaran ini. Hal ini juga turut disampaikan oleh bu tunik, beliau menyampaikan:

“kendala yang biasanya ditemui saat pakai media ular tangga itu misalnya soal waktu, karena kalau sudah main kadang jadi butuh waktu lebih lama dari yang direncanakan”.

⁶⁴ Hasil observasi saat penelitian di SDN Bedomungal II

⁶⁵ Hasil observasi saat penelitian di SDN Bedomungal II

- b. Terdapat peserta didik yang cenderung lebih berfokus pada aspek permainan dibandingkan dengan tujuan pembelajaran.

Pada saat penelitian, peneliti menemukan 3 siswa yang mana siswa itu turut aktif dalam proses penerapan media pembelajaran, tetapi hanya terfokus pada permainannya saja. Tetapi disini peneliti memberikan arahan dan pengawasan terhadap mereka, sehingga mereka dapat kembali lagi mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran ular tangga ini sesuai dengan tujuan pembelajaran di awal.

- c. Adanya peserta didik dengan kebutuhan khusus yang memerlukan perhatian dan penanganan lebih lanjut dalam proses pembelajaran.

Saat penelitian, ditemukan satu siswa di kelas 4 yang harus benar-benar dalam pengawasan dan bimbingan. Ia seperti orang yang spesial, namun tidak ada kecacatan di dalam dirinya, siswa ini memang betul-betul harus mendapatkan pengawasan khusus dari guru. Hal ini juga diperkuat oleh Bu Tunik dalam wawancaranya, beliau menyampaikan:

“ada siswa yang notabnya spesial mas, tapi sebenarnya ia itu ndak cacat, sehingga ketika ia ikut dalam permainan dan pembelajaran agak kesusahan kalo tidak benar-benar dibimbing dan diawasi mas”.⁶⁶

⁶⁶ Wawancara dengan Bu Tunik, S.Ag selaku guru PAI SDN Bedomungal II

BAB V

PEMBAHASAN

Implementasi media pembelajaran berbasis permainan seperti ular tangga tidak dapat dinilai hanya dari tampilan luarnya yang menarik dan menyenangkan. Diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk memahami bagaimana proses pelaksanaannya selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang telah mapan secara teoritis, sejauh mana dampaknya terhadap keaktifan belajar siswa, serta faktor-faktor apa saja yang memengaruhi keberhasilan penerapannya di lapangan. Bab ini disusun untuk menjawab kebutuhan tersebut, yakni menganalisis dan memaknai data-data yang telah diperoleh selama penelitian dengan berlandaskan pada teori-teori yang telah dijabarkan sebelumnya, mulai dari konsep keaktifan belajar menurut Sardiman, indikator keaktifan menurut Syafruddin Nurdin dan Jamal Ma'mur Asmani, hingga prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif dan konstruktivisme.

A. Pelaksanaan implementasi media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI.

Berdasarkan hasil penelitian, proses pelaksanaan media pembelajaran ular tangga ini memiliki beberapa tahap. Penerapan media tersebut didukung oleh tahapan yang harus dilakukan guru dalam suatu pembelajaran agar dapat tercapai pembelajaran yang maksimal. Berikut langkah-langkah proses pelaksanaan media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran:

1. Guru mempersiapkan media pembelajaran yang meliputi papan ular tangga, dadu, pion, serta kartu soal sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Pada tahap awal, guru menyiapkan seluruh perangkat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, seperti papan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan memuat materi PAI, dadu sebagai penentu langkah permainan, pion sebagai penanda posisi peserta didik, serta kartu soal atau tantangan yang berisi pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan. Persiapan pembelajaran merupakan aspek pokok yang memiliki peran penting dalam menentukan kualitas pelaksanaan proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi semata, melainkan juga sebagai perancang pembelajaran, fasilitator, motivator, sekaligus teladan yang memberikan contoh bagi peserta didik dalam proses belajar. Persiapan ini bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara efektif, terstruktur, dan terarah.⁶⁷

2. Guru membuka kegiatan pembelajaran sebagai langkah awal untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Pada tahap ini guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan salam, mengajak peserta didik untuk berdoa, serta melakukan pengecekan kehadiran siswa. Selanjutnya, guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari peserta didik, sehingga mereka lebih siap dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Isdisusilo, pelaksanaan apersepsi dalam pembelajaran bertujuan untuk menarik minat peserta didik agar lebih antusias dalam mengikuti materi yang akan disampaikan. Selain itu, apersepsi juga berfungsi sebagai sarana bagi peserta didik untuk meninjau kembali materi

⁶⁷ Anita Louru Dairu, Sri Mulyani, and Nelci Oktavianti Manggi, "Pentingnya Persiapan Mengajar Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran," *Didache: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 7, no. Desember (2025): 210.

yang telah dipelajari sebelumnya serta mengaitkannya dengan materi baru yang akan dipelajari.⁶⁸ Dengan demikian, kegiatan ini peserta didik dapat membangun pengetahuan di awal melalui proses interaksi, yang sejalan dengan prinsip-prinsip dalam teori konstruktivisme.

3. Guru menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari dengan mengintegrasikan penggunaan media ular tangga.

Kemudian pada tahap ini guru menyampaikan penjelasan singkat mengenai materi PAI yang akan dipelajari, yaitu materi “Beriman kepada Rasul-Rasul Allah” untuk kelas IV dan materi “Ketika Kehidupan Telah Berhenti” untuk kelas V, sehingga peserta didik memperoleh gambaran awal sebelum pelaksanaan permainan. Hal tersebut perlu dilakukan agar peserta didik memperoleh gambaran awal mengenai materi yang akan dipelajari dalam kegiatan pembelajaran nantinya. Selain itu, guru juga menjelaskan tata cara permainan ular tangga, mekanisme dalam menjawab soal, serta tujuan penggunaan media pembelajaran tersebut agar peserta didik memahami alur kegiatan yang akan berlangsung.

4. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok guna mendukung kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, dengan jumlah kelompok berkisar antara 2 hingga 4 kelompok yang disesuaikan dengan jumlah siswa di dalam kelas. Setiap kelompok secara kolaboratif melaksanakan permainan sekaligus mengerjakan soal-soal yang diberikan. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kerja

⁶⁸ Zulfa Kamila, “Pengaruh Apersepsi Guru Pai Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Kelas Viii Di Smpi Ash-Shibgoh Bitung Jaya – Tangerang,” *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam* Vol. 03 (2022): 4.

sama, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun pada kelas IV, pembagian dilakukan menjadi 3 kelompok, sedangkan pada kelas V dibagi menjadi 4 kelompok. Pembagian kelompok tersebut berlandaskan pada prinsip pembelajaran kooperatif. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak hanya diposisikan sebagai individu yang pasif dalam menerima informasi, melainkan turut berperan aktif melalui interaksi dan kontribusi antaranggota kelompok. Sejalan dengan itu, Sulistio menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja sama antar peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara bersama.⁶⁹

5. Guru menerapkan media pembelajaran ular tangga sebagai inti dari kegiatan pembelajaran.

Pada tahap ini, penerapan media pembelajaran dimulai dan diawali dengan setiap kelompok melempar dadu secara bergiliran, kemudian pion dipindahkan sesuai dengan jumlah angka yang diperoleh. Apabila pion berhenti pada kotak tertentu, peserta didik diwajibkan mengambil kartu soal atau menyelesaikan tantangan edukatif yang tersedia. Jika jawaban yang diberikan benar, kelompok tersebut dapat melanjutkan permainan. Kelompok yang terlebih dahulu mencapai garis akhir ditetapkan sebagai pemenang. Guru juga harus ikut terlibat dalam penerapan ini, sebab guru berperan penting dalam menyusun media pembelajaran yang bisa meningkatkan keaktifan siswa.

⁶⁹ Rabiatus Adawiyah, Ahmadin, and Ferdiansyah, "Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Negeri 9 Satap Wera," *Pendas* 10 (2025): 361.

Meningkatkan keaktifan siswa berarti memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif.⁷⁰

6. Guru bersama peserta didik melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Setelah penerapan media pembelajaran ular tangga selesai, guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Guru memberikan umpan balik atas jawaban yang disampaikan siswa, meluruskan pemahaman yang masih kurang tepat, serta menggali kesan peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga. Tahapan evaluasi ini penting keberadaanya, evaluasi dipandang sebagai suatu proses yang berperan dalam mendukung pengambilan keputusan strategis guna meningkatkan kualitas pembelajaran.⁷¹

- B. Dampak penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II

Berdasarkan temuan yang telah diuraikan pada bagian hasil penelitian, peneliti mengidentifikasi sejumlah dampak yang muncul dari penerapan media pembelajaran ular tangga, di antaranya sebagai berikut:

1. Kepercayaan diri siswa semakin meningkat

Rasa percaya diri memegang peran krusial dalam kegiatan pembelajaran.

Pada diri peserta didik, sikap ini berkembang melalui suatu proses yang tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator sekaligus pemberi motivasi.

Dengan adanya kepercayaan diri tersebut, peserta didik dapat lebih optimal

⁷⁰ Gledis Manoi and Robert Harry Soesanto, "Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating the Activeness of Students Through the Implementation of Interactive Media in Online Mathematics Learning]," *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 6, no. 1 (2022): 47,

⁷¹ Laila, Alawiyah Nabila, and Eka Widyanti, "Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran," *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 5 (2024): 255.

dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kebalikannya, rendahnya tingkat kepercayaan diri pada peserta didik dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami konsep yang disampaikan oleh guru serta ketidakmampuan dalam menyelesaikan soal secara tepat, sehingga peserta didik cenderung hanya melakukan perkiraan atau menebak jawaban atas permasalahan yang diberikan.⁷² Hal di atas juga selaras dengan pernyataan dari Syafruddin Nurdin yang menyatakan keberanian peserta didik dalam mengekspresikan minat, keinginan, serta dorongan yang dimilikinya selama proses pembelajaran berlangsung merupakan dari bagian indikasi keaktifan belajar siswa.⁷³

2. Siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran

Pembelajaran yang efektif salah satunya yaitu menempatkan peserta didik sebagai subjek utama yang berperan aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan belajar. Keaktifan peserta didik menjadi salah satu indikator penting yang menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat atau gagasan.⁷⁴ Menurut Jamal Ma'mur Asmani, siswa yang dapat dikatakan aktif dalam pembelajaran dapat ditandai salah satunya yaitu terlibat langsung atau berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.⁷⁵ Hal ini dapat ditandai dengan kondisi para

⁷² Syarah Annisa and Agung Prasetyo Abadi, "Level-Level Kepercayaan Diri (Self Confidence) Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 4104.

⁷³ Syafruddin Nurdin dan Basyiruddin Usman, *Guru Profesional dan Implementase Kurikulum* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 122

⁷⁴ Nachua Qinanthi and Bahrudin, "Indikator Keaktifan Belajar Siswa Dalam Partisipasi Lisan : Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Stad Yang Dibantu," *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2025): 112.

⁷⁵ Jamal Ma'mur Asmani, *7 Tipe Aplikasi: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Menyenangkan*, hlm. 95.

peserta didik yang berpartisipasi aktif pada saat penerapan media pembelajaran ular tangga berlangsung.

C. Faktor pendukung dan penghambat dari penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran PAI

Media pembelajaran memegang peranan yang signifikan dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara lebih efektif dan mudah dipahami.⁷⁶ Akan tetapi pada proses penerapan media pembelajaran pastinya ada faktor pendukung dan penghambatnya. Berkaitan dengan hal tersebut, faktor pendukung penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PAI sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ular tangga relatif mudah untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ular tangga tergolong relatif mudah untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena memiliki prosedur penggunaan yang sederhana, tidak memerlukan persiapan yang kompleks, serta dapat disesuaikan dengan berbagai materi ajar. Selain itu, media ini juga tidak menuntut keterampilan teknis yang tinggi dari guru maupun peserta didik, sehingga penggunaannya dapat dilakukan secara fleksibel dalam berbagai kondisi kelas.

2. Pihak sekolah memberikan dukungan terhadap penerapan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.

Pihak sekolah memberikan dukungan yang positif terhadap penerapan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran, baik melalui

⁷⁶ Ika Ratih Sulistiani, Putri Indah Sari, Abdul Jalil, "Implementasi Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Fiqih Shalat Dikelas Viii Smpn 05 Karangploso," *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 9 (2024): 135.

penyediaan fasilitas yang memadai, pemberian kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran, maupun dukungan moral kepada guru dalam mengembangkan kreativitas mengajar. Dukungan ini menjadi salah satu faktor penting yang menunjang keberhasilan implementasi media pembelajaran di dalam kelas.

3. Pihak sekolah telah menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran.

Pihak sekolah telah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai guna mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran, seperti ketersediaan ruang kelas, media dan alat pembelajaran, serta fasilitas pendukung lainnya. Ketersediaan sarana dan prasarana ini berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Selaras dengan hal ini dalam penelitian payon mengatakan salah satu faktor eksternal yang memengaruhi proses pembelajaran adalah ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Perangkat atau alat pembelajaran merupakan bagian dari sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam menunjang kegiatan belajar.⁷⁷

4. Peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme dan keaktifan yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, para siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi seperti para siswa berani menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan tegas dan terlibat langsung dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sardiman yang

⁷⁷ Feni Farida Payon, Dyka Andrian, and Sasi Mardikarini, "Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Iii Sd Factors Influencing Study Activeness of Students Studying in Grade Iii," *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL* 2, no. 02 (2021): 58.

menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang menuntut keterlibatan secara langsung. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya berperan sebagai orang penerima informasi secara pasif, melainkan turut mengolah serta mengembangkan pengetahuan yang diperolehnya secara mandiri.⁷⁸

Setelah menguraikan berbagai faktor yang mendukung penggunaan media pembelajaran ular tangga, selanjutnya akan dipaparkan faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam penerapan media tersebut terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu yang tersedia dalam pelaksanaan pembelajaran.

Keterbatasan waktu yang tersedia dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi salah satu faktor penghambat dalam pelaksanaan implementasi media pembelajaran ular tangga. Alokasi waktu yang terbatas menyebabkan tidak seluruh tahapan kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal. Sehingga apabila tidak dikelola dengan baik dapat mengurangi efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini selaras dalam penelitian Eko Pujianto yang menyatakan penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam proses pembelajaran cenderung membutuhkan alokasi waktu yang relatif lama, khususnya pada tahap penjelasan aturan permainan kepada peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan tidak semua peserta didik mampu memahami dan menguasai mekanisme permainan secara optimal.⁷⁹

⁷⁸ Sardiman A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. Hlm 13

⁷⁹ Eko Pujianto, "Analisis Deskripsi Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Ular Tangga," *EDUSCOTECH* 1, no. 2 (2020): 9.

2. Terdapat peserta didik yang cenderung lebih berfokus pada aspek permainan dibandingkan dengan tujuan pembelajaran.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, terdapat beberapa siswa yang cenderung lebih memusatkan perhatian pada aspek permainan semata. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya fokus siswa terhadap materi pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Dalam penelitian Nugroho dan Susanti menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis serta kerja sama tim apabila digunakan dalam durasi yang tepat. Namun, apabila peserta didik lebih berfokus pada aspek permainan semata, maka perhatian mereka terhadap tujuan pembelajaran cenderung menurun.⁸⁰

3. Adanya peserta didik dengan kebutuhan khusus yang memerlukan perhatian dan penanganan lebih lanjut dalam proses pembelajaran.

Dalam penggunaan media ular tangga, peserta didik dengan kebutuhan khusus cenderung memerlukan penjelasan yang lebih rinci terkait aturan permainan, pendampingan selama kegiatan berlangsung, serta penguatan dalam memahami materi yang disampaikan. Apabila hal tersebut tidak diakomodasi secara optimal, maka proses pembelajaran berpotensi berjalan kurang efektif dan belum mampu melibatkan seluruh peserta didik secara merata.

⁸⁰ Samsudin, Babang Robandi, and Siti Halimah, "Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas," *Pendas* 10 (2025): 61.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran PAI memiliki potensi yang cukup besar dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, terutama didukung oleh kemudahan penerapan, dukungan pihak sekolah, ketersediaan sarana prasarana, serta antusiasme peserta didik. Namun demikian, terdapat pula beberapa kendala yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan waktu, kecenderungan siswa yang lebih fokus pada aspek permainan, serta adanya peserta didik dengan kebutuhan khusus yang memerlukan penanganan lebih lanjut. Maka sebab itu, diperlukan strategi pengelolaan pembelajaran yang tepat agar faktor pendukung dapat dimaksimalkan dan faktor penghambat dapat diminimalisir guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Bedomungal II Bangil, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi media pembelajaran ular tangga memperoleh respons positif dari pihak lembaga, seperti kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, serta peserta didik. Pelaksanaannya dilakukan melalui serangkaian tahapan yang sistematis, dimulai dari persiapan media pembelajaran, kegiatan pembukaan, penyampaian penjelasan awal, pembagian kelompok, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ular tangga, hingga tahap evaluasi yang dilakukan secara bersama antara guru dan peserta didik.
2. Implementasi media pembelajaran ular tangga ini memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar mengajar. Salah satu perubahan yang tampak adalah meningkatnya kepercayaan diri peserta didik yang sebelumnya masih tergolong rendah. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan respons yang sangat baik terhadap penerapan media tersebut, yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Dalam pelaksanaannya, penerapan media pembelajaran ular tangga tidak terlepas dari adanya faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung meliputi kemudahan dalam penggunaan media, adanya dukungan dari pihak sekolah terhadap implementasi media pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta tingginya tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor penghambat yang dihadapi antara lain keterbatasan alokasi waktu, kecenderungan sebagian peserta didik yang lebih

berfokus pada aspek permainan dibandingkan tujuan pembelajaran, serta adanya peserta didik berkebutuhan khusus yang memerlukan perhatian dan penanganan lebih lanjut.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian terkait penerapan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN Bedomungal II Bangil, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya media berbasis permainan seperti ular tangga, diharapkan dapat terus dikembangkan oleh guru agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, waktu dan kelas perlu dikelola secara efektif oleh guru serta penekanan pada tujuan pembelajaran perlu diberikan agar siswa tidak hanya berfokus pada aspek permainan.

2. Bagi Sekolah

Dukungan terhadap inovasi pembelajaran yang dilakukan guru diharapkan dapat terus diberikan oleh pihak sekolah, baik dalam bentuk kebijakan maupun melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Lingkungan belajar yang kondusif dan inovatif penting untuk diciptakan melalui adanya dukungan tersebut.

3. Bagi Peserta Didik

Keaktifan dan keseriusan dalam mengikuti pembelajaran diharapkan dapat ditunjukkan oleh peserta didik, serta media pembelajaran diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk memahami materi, bukan sekadar sebagai hiburan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Ahmadin, & Ferdiansyah. (2025). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Negeri 9 Satap Wera. *Pendas*, 10, 360–373.
- Ainiyah, N. (2013). Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Ulum*, 13(1), 25–38.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Annisa, S., & Abadi, A. P. (2022). Level-Level Kepercayaan Diri (Self Confidence) Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 4103–4108.
- Aturrohman, U. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Mi Ma'arif Bauh Gunung Sari. *Accident Analysis and Prevention*, 183(2), 153–164.
- Baydowi, A., & Alkhalani, L. I. (2024). Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Pengertian dan Ruang Lingkup. *Naafi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(4), 12–18. <https://jurnal.stkip-majenang.ac.id/index.php/naafi>
- Dairu, A. L., Mulyani, S., & Manggi, N. O. (2025). Pentingnya persiapan mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Didache: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 7(Desember), 210–222. <https://doi.org/10.55076/didache.v7i1.551>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauziyah, N. N., Sapitri, E., & Azizah, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Materi Sumber Energi Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kasongan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3), 977–982. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9270>
- Gaghunting, M. K., & Bermuli, J. E. (2023). Strategi Partisipatif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Biodik*, 9(3), 86–101. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.15746>
- Galugu, N. S., & Baharudin. (2017). Hubungan Antara Dukungan Sosial, Motivasi Berprestasi dan Keterlibatan Siswa Di Sekolah. *Journal of Islamic Education Management*, 3(2), 53–64.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>

- Jamal Ma'mur Asmani, (2011), 7 Tipe Aplikasi: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Menyenangkan. Yogyakarta: Diva Press
- Kamila, Z. (2022). Pengaruh Apersepsi Guru Pai Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Kelas Viii Di Smpi Ash-Shibgoh Bitung Jaya – Tangerang. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam* Vol., 03, 1–15.
- Laila Nursafitri, Arif Mahya Fanny, M. Haris Hermanto, Ikhsan Irsyadi, Asfah Nur Halimah, & Syarifatul Hidayah. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur. *Inventa*, 7(1), 90–101. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>
- Laila, Nabila, A., & Widyanti, E. (2024). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 252–262. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i5.536>
- Maimun, A. (2020). Penelitian Studi Kasus Bidang Pendidikan Islam. UIN-Maliki Press (Anggota IKAPI).
- Malahati, F., B, A. U., Jannati, P., Qathrunnada, Q., & Shaleh, S. (2023). Kualitatif : Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 341–348. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>
- Manoi, G., Soesanto, R. H., Lentera, S., Sangihe, H., & Utara, S. (2022). Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating The Activeness Of Students Through The Implementation Of Interactive Media In Online Mathematics Learning]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6(1), 43–56.
- Mochamad Arsad Ibrahim, Muhamad lufti Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, Y. N. D. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 4, 106–113.
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010)
- Nasution, A. F., Wardani, T. K., Lubis, N. A., & Pratama, Y. (2024). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2020), 49011–49016.
- Norhidayah, S., Majidi, M. W., Marhamah, & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 410–421. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/529>
- Nurhayati, N. (2017). Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVA dalam Pembelajaran Pai dengan Strategi True Or False di SD Negeri 21 Batang Anai. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 30–43. <https://doi.org/10.29210/02017115>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In Badan Penerbit UNM. Badan Penerbit UNM.
- Payon, F. F., Dyka Andrian, & Sasi Mardikarini. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Iii Sd Factors Influencing Study Activeness of Students Studying in Grade Iii. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60.
- Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal*, 1, 1–11.
- Pujianto, E. (2020). Analisis deskripsi pembelajaran matematika melalui permainan ular tangga. *EDUSCOTECH*, 1(2), 1–10.
- Putri Indah Sari, Abdul Jalil, I. R. S. (2024). Implementasi Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Fiqih Shalat Dikelas Viii Smpn 05 Karangploso. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 9, 133–143.
- Qinanthi, N., & Bahrudin. (2025). Indikator Keaktifan Belajar Siswa Dalam Partisipasi Lisan : Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Stad Yang Dibantu. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 6(2), 111–127.
- Ramli AR, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Samsudin, Robandi, B., & Halimah, S. (2025). Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas. *Pendas*, 10, 59–65.
- Sanjaya, Wina, (2016). Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan. PT.Kencana
- Sardiman A.M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, M., Minggu, M., Ningsih, S., Febriani, M., Febrianty, A., Prawita, T. W., & Nurjannah, A. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Student Centered Learning. *Universitas Dharmawangsa*, 18, 219–230.
- Siregar, H. D., & Hasibuan, Z. E. (2024). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol. 2(No. 5), 125–133. <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/Intellektika/article/view/1520>
- Sitika, A. J., Alandes, P., Aziz, T., & Firdaus, T. (2025). Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam Sebagai Basis Pengembangan Kurikulum PAI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), hlm. 17727-17732.
- Sugiyono. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Alfabeta.

- Syafruddi Nurdin dan Basyiruddin Usman, *Guru Profesional dan Implementase Kurikulum* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)
- V. Wiratna Sujarweni, “Metodologi Penelitian”, (Yogyakarta: PT. PUSTAKA BARU, 2014).
- Yusuf, M., Sestia, L. L., Hasanuddin, & Mawaddah. (2023). Hakikat Tujuan Pendidikan Islam. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 7(3), 204–213. <https://doi.org/10.47006/er.v7i3.16240>

LAMPIRAN

Lampiran 1

Profil SDN Bendomungal II Bangil

PROFIL SEKOLAH		VISI	
IDENTITAS SEKOLAH NO. 1 NAMA SEKOLAH SDN BENDOMUNGAL II NO. 2 SSK / NIS 101051912023 NO. 3 PROPOSISI JAWA TIMUR NO. 4 OTONOMI DAERAH PASURUAN NO. 5 KECAMATAN BANGIL NO. 6 DESA / KELURAHAN KELORAN BENDOMUNGAL NO. 7 JALAN DAN NOMOR JL UDANG NOMOR 692 NO. 8 KODE POS 67793 NO. 9 TELEPON NO. 10 FAKSIMIL / FAX NO. 11 DAERAH NO. 12 STATUS SEKOLAH NO. 13 KELUANG SEKOLAH NO. 14 AKREDITASI NO. 15 SURAT KEPUTUSAN / SK NO. 16 PENERBIT SK (DITANDATANGANI OLEH) NO. 17 TAHUN BERDIRI NO. 18 TAHUN PERUBAHAN NO. 19 KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR NO. 20 BANGUNAN SEKOLAH NO. 21 LOKASI SEKOLAH NO. 22 JARAK KE PUSAT KECAMATAN NO. 23 JARAK KE PUSAT OTODA NO. 24 TERLETAK PADA LINTASAN NO. 25 JUMLAH KEANGGOTAAN NO. 26 ORGANISASI PENYELENGGARA NO. 27 PERJALANAN / PERUBAHAN SEKOLAH		SEKOLAH SDN BENDOMUNGAL II 101051912023 JAWA TIMUR PASURUAN BANGIL KELORAN BENDOMUNGAL JL UDANG 67793 KODE WILAYAH KODE WILAYAH PERKOTAAN ☒ NEGERI ☐ SWASTA ☒ IMBAS TAHUN 2016 NILAI : B NOMOR : TAHUN : 1960 TAHUN : ☒ PAGI ☐ SIANG ☐ PAGI DAN SIANG ☒ MILIK SENDIRI ☐ BUKAN MILIK SENDIRI PERKOTAAN KM : 1 KM : 15 ☐ DESA ☒ KECAMATAN ☐ KAB/KOTA ☐ PROP SEKOLAH ☒ PEMERINTAH ☐ ORGANISASI	
		MISI KEPALA SEKOLAH 	

SERTIFIKAT AKREDITASI	
No. PD/35/21-13736  BADAN AKREDITASI NASIONAL SEKOLAH / MADRASAH SERTIFIKAT AKREDITASI Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah Nomor: 1347/BAN-SM/SK/2021, menyatakan bahwa: Sekolah/Madrasah : UPT SATUAN PENDIDIKAN SDN BENDOMUNGAL II BANGIL NISN : 20519557 Alamat : JL UDANG NO.692, KABUPATEN PASURUAN, JAWA TIMUR Terakreditasi B (Baik) dengan Nilai 81 Sertifikat ini berlaku sampai dengan tanggal 31 Desember 2026 Pemanfaatan : Fokus akreditasi ini diberikan berdasarkan penilaian sistem dan perkembangan kinerja sekolah/madrasah. Ditetapkan di Jakarta Pada tanggal 8 Desember 2021 Ditandatangani secara elektronik oleh: Ketua Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah, Dr. Ben Sulandari, M.Pd. AKREDITASI BERMUTU UNTUK PENDIDIKAN BERMUTU	



Lampiran 2

Dokumentasi Penelitian





Lampiran 3

Dokumentasi wawancara







Lampiran 4

Intrumen wawancara

Instrumen Wawancara Guru Kepala Sekolah

Nama : Nur Anisah, S.Pd, M.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Tanggal : 23 Februari 2026

Judul Skripsi :

Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II Bangil

No	Pertanyaan	Jawaban
	Apa visi sekolah?	Mewujudkan peserta didik yang berkarakter beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, kreatif, bernalar kritis, dan berwawasan iptek.
	Apa misi sekolah dan penerapannya?	a) Membangun karakter beriman dan bertakawa b) Menanamkan akhlak mulia c) Mengembangkan pemahaman kebhinekaan global d) Mendorong semangat gotong royong e) Menumbuhkan kemandirian f) Meningkatkan kreativitas g) Mengasah kemampuan berpikir kritis h) Mengembangkan wawasan iptek
	Bagaimana budaya yang ada di sekolah ini?	1. Pembiasaan harian (1. Senyum, salam, sapa di gerbang sekolah, guru menyambut siswa setiap sekolah. 2. baris di depan kelas sebelum masuk kelas untuk melatih disiplin. 3. Doa sebelum dan sesudah pembelajaran. 4. Cek kerapian diri seperti kerapian seragam, rambut tanpa

		mempermalukan. 5. Mengucapkan kata ajaib (tolong, maaf, dan terimakasih)). 2. Pembiasaan di dalam kelas (1. Angkat tangan sebelum berbicara. 2. Mendengarkan saat teman berbicara. 3. merapikan meja dan kursi sebelum pulang. 4. Piket kelas. 5. Refleksi sederhana, contohnya: "hari ini saya belajar apa?"). 3. Pembiasaan karakter dan sosial (1. Tidak mengejek teman, guru cepat menegur dengan bahasa mendidik. 2. Saling menolong. 3. Bermain dengan adil. 4. Berani tampil sederhana. 5. Menghormati guru dan tamu.) 4. Pembiasaan religius (1. Doa pagi bersama. 2. Membaca surah pendek. 3. Infaq jumat dengan sukarela. 4. Cerita keteladanan singkat. 5. Istighosah bersama di hari jumat sebelum masuk kelas) 5. Pembiasaan literasi dan numerasi (1. Membaca 10 menit sebelum pembelajaran. 2. Sudut baca kelas. 3. Satu siswa bercerita di depan kelas. 4. Permainan hitung sederhana. 5. Menulis kalimat baik setiap hari.) 6. Pembiasaan peduli lingkungan (1. Buang sampah pada tempatnya. 2. Jumat bersih. 3. Merawat tanaman kelas. 4. Hemat air dan listrik. 5. Tidak mencoret-coret dinding.)
	Bagaimana kondisi fasilitas sekolah?	Ruang kelas masih ada 4, jadi siswa masih kurang leluasa. Mck ada 2 jadi satu antara guru sama siswa. Ruang kantor dan kepala sekolah. Parkir sekolah. Taman.
	Apa program unggulan sekolah dan apa saja ekstarkurikuler yang ada di sekolah ini?	1. Tahfidz, agar siswa cinta al-quran dan mendapatkan barokah 2. Pramuka 3. banjari
	Bagaimana pandangan ibu terhadap penggunaan	Pandangan ibu terkait media sudah menarik, menyenangkan anak-anak, pembelajaran menjadi joyfull

	media pembelajaran ular tangga ini?*	(menyenangkan), memang pembelajaran kalau bisa ada media agar anak-anak juga bisa aktif dalam pembelajaran, anak-anak menjadi aktif belajar.
	Apakah sekolah memberikan dukungan kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran tersebut?*	Iya, sekolah cukup mendukung guru dalam penggunaan media pembelajaran seperti permainan ular tangga. Biasanya sekolah memberikan kebebasan kepada guru untuk berkreasi dalam mengajar, termasuk memakai media yang menarik seperti ini. Sekolah juga turut berusaha membantu sebisanya, seperti menyediakan alat atau bahan yang diperlukan, atau memberi izin dan dukungan supaya kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan lancar.
	Menurut ibu, bagaimana dampak penerapan media pembelajaran ular tangga terhadap semangat dan keaktifan siswa di sekolah ini?*	Penggunaan media pembelajaran ular tangga ini berdampak sangat positif terhadap semangat dan keaktifan siswa di sekolah. Soalnya, pembelajaran jadi terasa lebih seru dan tidak membosankan, jadi siswa lebih semangat untuk ikut belajar. Selain itu, lewat permainan ular tangga, siswa juga jadi lebih aktif. Mereka lebih berani menjawab pertanyaan dan berinteraksi dengan teman-temannya. Kegiatan ini juga membantu melatih kerja sama, keberanian, dan membuat siswa jadi lebih percaya diri.
	Apa saran Ibu terkait penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran PAI?*	Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran PAI sebaiknya terus dikembangkan karena sudah terbukti membuat siswa lebih semangat dan aktif. Kalau bisa juga media pembelajaran permainan ular tangga ini digunakan secara bervariasi lagi agar para siswa tidak bosan saat menggunakan media pembelajaran itu.

	Apakah media ini layak diterapkan di kelas lain atau mata pelajaran lain?	Media yang dibawa ini cocok digunakan dan sangat dibutuhkan agar terus dapat berkembang yang lebih baik bagi siswa.
--	---	---

Instrumen Wawancara Guru PAI

Nama : Tunik, S.Ag

Jabatan : Guru PAI

Tanggal : 23 Februari 2026

Judul Skripsi :

Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II Bangil

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
	Bagaimana ibu ketika akan memulai kegiatan pembelajaran?	kalo saya biasanya membuka pembelajaran itu pertama dengan mengucapkan salam kepada siswa, terus berdoa, dan setelah itu siswa membaca beberapa surat juz amma, kemudian saya kasih pertanyaan-pertanyaan tentang islam
	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk pembelajaran PAI?	Untuk media pembelajaran ular tangga, saya masih belum pernah menggunakannya dalam pembelajaran PAI. Biasanya saya masih pakai metode yang biasa saja seperti ceramah, tanya jawab, atau diskusi sederhana di kelas.
	Bagaimana pandangan Ibu terhadap penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran PAI?	Penggunaan media ular tangga ini sangat mendukung dalam kegiatan belajar, berjalan dengan lancar, anak-anak aktif dan kreatif saat pembelajaran.
	Bagaimana langkah-langkah penggunaan permainan ular tangga di kelas?	1. Menyiapkan media terlebih dahulu seperti papan, dadu, poin, kartu soal. 2. Guru membuka pembelajaran 3. Menyampaikan dan menjelaskan materi yang akan digunakan untuk pembelajaran dengan media ular tangga. 4. Pembagian kelompok, ada yang dua kelompok sampai 4 5. Lalu lempar dadu bergiliran, kemudian memindahkan poin beserta menjawab soal atau tantangan edukasi pada kotak

		tertentu, lalu mencapai finish. 6. Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
	Bagaimana biasanya kondisi para siswa ketika guru menyampaikan pembelajaran?	Pas sampean menjelaskan materi ke para siswa, biasanya siswa itu ada saja mas yang klutekan, tapi tadi saya lihat para siswa bisa mendengarkan dengan benar-benar serius mas.
	Bagaimana para siswa belajar dan bermain media ini?	Siswa bermain dan belajar secara kelompok
	Apa peran Bapak/Ibu saat siswa bermain ular tangga?	Mengamati, membimbing, memberi pengarahan
	Menurut ibu, Apakah siswa menjadi lebih aktif atau sebaliknya? Beri contoh!	Ada yang aktif ada yang tidak, tapi yang lebih banyak aktifnya, contoh yang tidak aktif seperti ada anak yang notabnya itu spesial di dalam kelas yang berada di kelas 4
	Kendala apa yang Bapak/Ibu temui saat menggunakan media ini?	Ada kendalanya, kendala yang biasanya ditemui saat pakai media ular tangga itu misalnya soal waktu, karena kalau sudah main kadang jadi butuh waktu lebih lama dari yang direncanakan. Ada juga siswa yang terlalu asyik main, jadi kadang kurang fokus sama materinya. Ada juga yang belum langsung paham aturan mainnya, jadi harus dijelaskan berulang-ulang. Ada siswa yang notabnya spesial mas, tapi sebenarnya ia itu ndak cacat, sehingga ketika ia ikut dalam permainan dan pembelajaran agak kesusahan kalo tidak benar-benar dibimbing dan diawasi mas.
	Bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?	Guru bisa mengatur waktu dengan lebih jelas, misalnya memberi batas waktu saat bermain. Guru juga perlu mengingatkan kalau ini bukan cuma permainan, tapi tetap bagian dari belajar. Untuk aturan main, sebaiknya dijelaskan pelan-pelan di awal, bahkan bisa dicontohkan dulu supaya siswa lebih cepat paham. Guru

		mengajak, membimbing, memberi pengarahan, mengawasi terhadap siswa.
	Menurut ibu, apakah media ini membantu siswa memahami materi PAI? Jelaskan!	Iya, sangat membantu. Soalnya kalau pakai ular tangga, anak-anak jadi belajar sambil main, jadi mereka nggak cepat bosan. Materinya juga lebih gampang masuk karena disampaikan dengan cara yang seru. Pas main mereka juga sambil jawab pertanyaan, jadi otomatis mereka ingat lagi materi yang sudah dipelajari. Jadi menurut saya, cara ini cukup efektif buat membantu siswa lebih paham materi PAI.
	Apa yang ibu lakukan ketika pembelajaran selesai?	Saat akhir pembelajaran itu mas, saya selalu mengevaluasi terkait pembelajaran yang dilaksanakan pada tiap pertemuan, seperti memberikan pertanyaan kepada para siswa terkait pembelajaran yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya juga.
	Bagaimana cara Bapak/Ibu menilai keaktifan siswa?	Caranya waktu mengadakan proyek atau keterampilan, pemberian tugas.

Judul Skripsi:

"Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II Bangil"

		Pertanyaan Wawancara	Jawaban Siswa
	Nama Siswa		M. Novan bram A
	Kelas		5
	Tanggal		19 Februari 2026
1		Bagaimana kondisi kelas ketika anda sebelum melaksanakan pembelajaran?	Kalo kondisi kelas itu baik, kalo pagi sama pulang sekolah itu ada piket, jadi kondisi kelas saat mau pelajaran itu bersih dan tidak ada yang acak-acakan.
2		Bagaimana pembelajaran sebelum ada implementasi media pembelajaran ular tangga?	sebelum ada pembelajaran ular tangga ini dulu bu tunik itu paling menulis bahasa arab, diberi pertanyaan islam, dan diceritain tentang islam
3		Bagaimana guru ketika mengawali kegiatan pembelajaran?	Pas pertama pembelajaran itu bu tunik mengucapkan salam kemudian berdoa dan baca juz amma.
4		Apa yang anda atau teman-teman anda lakukan ketika kegiatan pembelajaran dimulai sebelum dan sesudah ada media pembelajaran ini?	Temen-temen disini kalo guru menjelaskan itu memang mendengarkan dengan serius mas, tapi kadang ada juga yang tertidur, tapi temen-temen tau kalo hari ini belajar dengan media pembelajaran ular tangga, temen-temen langsung semangat dan benar-benar mendengarkan penjelasan dari guru.
5		Bagaimana perasaan kamu sebelum ada	Biasa saja, pembelajaran sebelum ada ular tangga seperti menulis bahasa arab, diberi pertanyaan islam, dan belum pernah ada

		media pembelajaran ular tangga?	pembelajaran menggunakan media ini di PAI
6		Bagaimana perasaan anda setelah ada media pembelajaran ular tangga?	Lebih senang, karena seru, asik bisa tertawa bareng
7		Apa yang kamu rasakan tadi saat belajar dengan media pembelajaran ular tangga?	Seru banget, dalam hati saya bilang, sepertinya bakal menyenangkan ini mas belajar dengan media pembelajaran ini, terus saya juga bilang, ayo mas langsung dimulai saja mas. Dan saya senang banget pakai media pembelajaran ini saat belajar, karena asik dan seru, terus saya semakin percaya diri, berani untuk menjawab pertanyaan pertanyaan, dan semangat untuk belajar.
8		Sebelumnya anda lebih banyak diam atau aktif setelah ada pembelajaran media ini?	Sebelumnya saya sering diam, terkadang juga aktif tapi masih sering diam pada saat pembelajaran
9		Bagian mana yang paling disukai saat pembelajaran media ini?	Saya suka bagian saat saya mengambil kartu soal dan dan saya dapat menjawabnya dengan benar, sama saya suka saat saya melempar dadu.
10		Apakah permainan dan pembelajaran ini mudah atau sulit?	Mudah, karena saya pernah melakukan permainan ular tangga, dan juga saya senang, karena permainan kali ini ada pertanyaan-pertanyaan di dalamnya
11		Apakah berani menjawab saat bermain?	Lebih berani menjawab pertanyaan, karena bermain dan belajar yang membuat saya tidak takut untuk menjawab meskipun salah
12		Apa yang kamu peroleh dan rasakan dari pembelajaran dengan media ini?	Saya semakin percaya diri, biasanya saya itu takut kalo mau jawab pertanyaan, tapi rasa takut saya untuk menjawab pertanyaan hari ini seperti tidak ada, dan saya tadi bisa menjawab pertanyaan saya dengan berani

13		Apa yang dilakukan guru ketika selesai melakukan kegiatan pembelajaran?	Kalo selesai pembelajaran biasanya bu tunik itu tanya-tanya lagi terkait materi yang sudah dijelaskan dan dipelajari tadi mas.
14		Apakah lebih mudah memahami materi atau sebaliknya?	Lebih mudah, contohnya pada saat dikasih soal
15		Apakah ingin belajar lagi menggunakan media ini?	Iya, mau ada lagi, karena seru, suportif, bisa jadi semakin semangat belajar, bisa meningkatkan percaya diri untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan,

Judul Skripsi:

"Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II Bangil"

		Pertanyaan Wawancara	Jawaban Siswa
	Nama Siswa		Elmira Arsyifa Salsabila
	Kelas		4
	Tanggal		21 Februari 2026
1		Bagaimana kondisi kelas ketika anda sebelum melaksanakan pembelajaran?	Kondisi kelas itu biasanya kalo sebelum pelajaran itu sudah tertata rapi mas, meja dan kursi itu nggak berantakan, dan kelas juga bersih, karena ada piket pagi dan pulang sekolah.
2		Bagaimana pembelajaran sebelum ada implementasi media pembelajaran ular tangga?	Kalau di kelas biasanya bu tunik itu cerita-cerita, terus dikasih tugas, pas terakhir pembelajaran biasanya dikasih pertanyaan.
3		Bagaimana guru ketika mengawali kegiatan pembelajaran?	Bu tunik membuka pembelajaran dengan salam, terus membaca doa sama dilanjut baca beberapa surah juz amma, kalo surahnya pendek bisa sampai 3 surah, kalo surahnya panjang kadang hanya satu surah. Sama biasanya itu tanya- tanya terkait pembelajaran pertemuan sebelumnya.
4		Apa yang anda atau teman-teman anda lakukan ketika kegiatan pembelajaran dimulai sebelum dan sesudah ada media pembelajaran ini?	Biasanya kalau belajar, waktu Bu Tunik menjelaskan saya mendengarkan. Tapi kadang saya juga merasa ngantuk dan bosan kalau cuma dijelaskan terus. Waktu saya dengar kalau hari itu pakai media pembelajaran ular tangga, saya jadi semangat banget dan langsung mendengarkan penjelasannya dengan baik.

5		Bagaimana perasaan kamu sebelum ada media pembelajaran ular tangga?	Dulu saya sering merasa bosan kalau belajar, soalnya cuma dengar penjelasan saja.
6		Bagaimana perasaan anda setelah ada media pembelajaran ular tangga?	Jadi lebih senang, soalnya bisa belajar sambil main jadi nggak bosan lagi.
7		Apa yang kamu rasakan tadi saat belajar dengan media pembelajaran ular tangga?	Sangat senang mas, sampai saya juga bilang ke mas tadi, ayo mas cepetan, saya sudah tidak sabar untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga ini.
8		Sebelumnya anda lebih banyak diam atau aktif setelah ada pembelajaran media ini?	Dulu saya lebih sering diam, sekarang jadi lebih aktif dan ikut main sama teman-teman.
9		Bagian mana yang paling disukai saat pembelajaran media ini?	Bagian yang saya sukai saat menjalankan pion di papan ular tangga kemudian dapat kartu soal.
10		Apakah permainan dan pembelajaran ini mudah atau sulit?	Menurut saya gampang dipahami dan menyenangkan dan tidak bosan saat belajar, dan juga saya lebih ingat sama pelajaran-pelajaran yang dipelajari tadi
11		Apakah berani menjawab saat bermain?	Iya, saya jadi berani jawab walaupun kadang masih taut sedikit untuk menjawab.
12		Apa yang kamu peroleh dari pembelajaran dengan media ini?	Saya jadi tidak mudah lupa, terus saya semakin berani untuk menjawab meskipun kadang agak takut sedikit.
13		Apa yang dilakukan guru ketika selesai melakukan kegiatan pembelajaran?	Bu Tunik setiap selesai pembelajaran itu sering tanya lagi terkait materi yang sudah diajarkan dan juga ngasih waktu untuk teman-teman bertanya, biasanya saya itu

			terkadang lupa dari materi yang sudah diajarkan, tapi pada pertemuan ini saya hampir ingat semua materi yang dipelajari barusan
14		Apakah lebih mudah memahami materi atau sebaliknya?	Lebih mudah paham soalnya sambil bermain.
15		Apakah ingin belajar lagi menggunakan media ini?	Mau, karena belajarnya jadi seru dan asik.

Judul Skripsi:

"Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SDN Bedomungal II Bangil"

		Pertanyaan Wawancara	Jawaban Siswa
	Nama Siswa		M. uwais alqorni sutanto
	Kelas		4
	Tanggal		21 Februari 2026
1		Bagaimana kondisi kelas ketika anda sebelum melaksanakan pembelajaran?	Biasanya itu sudah dipiketi mas, sudah bersih dan rapi kursi sama mejanya mas, dan saat mau pembelajaran teman-teman sudah siap melaksanakan.
2		Bagaimana pembelajaran sebelum ada implementasi media pembelajaran ular tangga?	Biasanya itu paling cerita-cerita, terus biasanya dikasih tugas sama bu tunik mas.
3		Bagaimana guru ketika mengawali kegiatan pembelajaran?	Kalo bu tunik pas pertama pembelajaran itu biasanya salam, terus membaca doa, membaca juz amma bersama-sama, dan biasanya itu mas diceritain tentang islam, kadang dikasih pertanyaan-pertanyaan yang pelajaran kemarin, kadang juga langsung disuruh buka buku paket mas.
4		Apa yang anda atau teman-teman anda lakukan ketika kegiatan pembelajaran dimulai sebelum dan sesudah ada media pembelajaran ini?	Kalo saat pembelajaran itu saya benar-benar serius mendengarkan dan memahami mas, takut nanti nggak faham sama materi yang disampaikan, tapi biasanya kalo saya tidak faham saya langsung tanya pada guru mas, di pertemuan ini saya tambah semangat buat mendengarkan materi yang dijelaskan karena pertemuan kali ini

			belajarnya sama bermain ular tangga"
5		Bagaimana perasaan kamu sebelum ada media pembelajaran ular tangga?	Sering bosan saat pembelajaran
6		Bagaimana perasaan anda setelah ada media pembelajaran ular tangga?	Sangat senang sekali, karena belajarnya seru, suportif, bisa belajar dan bermain bersama teman-teman, lebih semangat lagi saat belajar
7		Apa yang kamu rasakan tadi saat belajar dengan media pembelajaran ular tangga?	Nggak sabar mas, saya sampai bilang, mas ayo segera dimulai, nggak sabar mau mencoba pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga ini.
8		Sebelumnya anda lebih banyak diam atau aktif setelah ada pembelajaran media ini?	Saya sering diam dan terkadang takut saat belajar biasa dan ketika dikasih pertanyaan oleh guru, tapi kalau pakai ular tangga jadi lebih aktif dan ikut main.
9		Bagian mana yang paling disukai saat pembelajaran media ini?	Yang paling saya suka itu pas lempar dadu sama maju di papan, terus kalau dapat pertanyaan juga seru.
10		Apakah permainan dan pembelajaran ini mudah atau sulit?	Menurut saya mudah dan menyenangkan, jadi nggak terasa sulit, sama nggak membosankan belajarnya di kelas
11		Apakah berani menjawab saat bermain?	Iya, jadi lebih berani jawab soalnya sambil main jadi nggak takut.
12		Apa yang kamu peroleh dari pembelajaran dengan media ini?	Saya jadi lebih paham pelajaran dan bisa belajar sambil main sama teman-teman. Sama rasa takut saya saat tidak ada saat belajar dengan media pembelajaran ini.
13		Apa yang dilakukan guru ketika selesai melakukan kegiatan	Kalo sudah selesai pembelajarannya, bu tunik ngasih kesempatan kepada siswa untuk bertanya, jika tidak ada yang bertanya bu tunik yang bertanya ke siswa tentang

		pembelajaran?	materi yang dipelajari tadi.
14		Apakah lebih mudah memahami materi atau sebaliknya?	Jadi lebih mudah memahi materinya karena belajarnya asik dan seru. Contoh materi yang masih saya ingat itu seperti rasul ulul azmi.
15		Apakah ingin belajar lagi menggunakan media ini?	Iya, saya mau lagi, soalnya seru dan nggak bikin bosan.

Lampiran 6

Pedoman Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

**PEDOMAN MEDIA
PEMBELAJARAN PERMAINAN
ULAR TANGGA**

A. Sasaran Penggunaan

Media pembelajaran ular tangga dapat digunakan pada:

- Jenjang SD, SMP, maupun SMA.
- Berbagai mata pelajaran.
- Kegiatan pembelajaran individu maupun kelompok.
- Pembelajaran di kelas atau luar kelas.

B. Alat dan Bahan

Berikut alat dan bahan yang diperlukan:

- Papan permainan ular tangga.
- Dadu.
- Bidak permainan.
- Kartu soal/tantangan.
- Lembar penilaian.
- Alat tulis.
- Timer atau stopwatch (opsional).

C. Persiapan Sebelum Permainan

Guru atau fasilitator perlu melakukan beberapa persiapan berikut:

- Menentukan tujuan dan materi pembelajaran.
- Menyiapkan papan ular tangga sesuai tema pembelajaran.
- Menyusun soal atau tantangan yang sesuai dengan kompetensi.
- Membagi siswa ke dalam kelompok.
- Menjelaskan aturan permainan kepada seluruh peserta.

D. Aturan Permainan

1. Pembagian Kelompok

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- Setiap kelompok terdiri atas 3–5 orang.
- Setiap kelompok memilih satu bidak.

2. Cara Bermain

- Semua bidak dimulai dari kotak START.

- Pemain bergiliran melempar dadu.
- Bidak maju sesuai jumlah mata dadu.
- Jika pemain berhenti pada kotak soal, maka pemain harus menjawab pertanyaan.
- Jika jawaban benar, pemain dapat tetap berada di posisi tersebut atau memperoleh poin.
- Jika jawaban salah, pemain mundur satu langkah atau kehilangan giliran.
- Jika pemain berhenti di tangga, pemain naik mengikuti arah tangga.
- Jika pemain berhenti di kepala ular, pemain turun mengikuti arah ular.
- Pemenang adalah pemain atau kelompok yang pertama mencapai kotak FINISH.

BIODATA PENELITI



Nama : Moch. Syafri Ramadani

NIM : 220101110105

Tempat, Tanggal Lahir : Pasuruan, 04 November 2002

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Masuk : 2022

Alamat : Jl. Tengiri 536j RT 07 RW 03 Bedomungal Bangil
Pasuruan

Email : Syafriramadani17@gmail.com

No. Hp : 08983622116

Pendidikan Formal : RA An-Nur
SDN Bedomungal I
SMP IT Ihsanniat Jombang
MAN 1 Pasuruan
S-1 PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang