

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI
HAJI DAN UMRAH DI MTs SA AL HIDAYAH BATU**

SKRIPSI

OLEH

YULIA FATIMAH ALZAHRA

NIM. 220101110055



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI
HAJI DAN UMRAH DI MTs SA AL HIDAYAH BATU**

SKRIPSI

OLEH

YULIA FATIMAH ALZAHRA

NIM. 220101110055



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI
HAJI DAN UMRAH DI MTs SA AL HIDAYAH BATU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

YULIA FATIMAH ALZAHRA

NIM. 220101110055



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

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

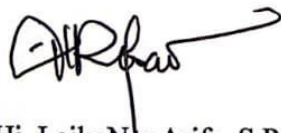
Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Haji Dan Umrah Di MTs SA Al Hidayah Batu”** Oleh **Yulia Fatimah Alzahra** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan sidang ujian pada 08 Mei 2026.

Pembimbing,



Ainatul Mardhiyah, M.Cs
NIP.198603302020122003

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Dr. Hj. Laily Nur Arifa, S.Pd, M.Pd
NIP. 1990005282018012003

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI HAJI DAN UMRAH DI MTS SA AL HIDAYAH BATU

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Yulia Fatimah Alzahra (220101110055)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 21 Mei 2026 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji Sidang

Prof. Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag

NIP.196608251994031002

: 

Sekretaris Sidang

Ainatul Mardhiyah, M.Cs

NIP.198603302020122003

: 

Pembimbing

Ainatul Mardhiyah, M.Cs

NIP.198603302020122003

: 

Penguji

Dr. Laily Nur Arifa M.Pd.I

NIP.1990005282018012003

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Walid, MA.

NIP.197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Ainatul Mardhiyah M.Cs.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Yulia Fatimah Alzahra

Malang, 01 Mei 2026

Lamp : 3 (tiga) eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang

di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknis penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Yulia Fatimah Alzahra

NIM : 220101110055

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Haji dan
Umrah di MTs SA Al Hidayah Batu

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Ainatul Mardhiyah M.Cs.
NIP. 198603302020122003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulia Fatimah Alzahra

NIM : 220101110055

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Haji
Dan Umrah Di MTs SA Al Hidayah Batu.

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 sebenar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 01 Mei 2026

Hormat saya,



Yulia Fatimah Alzahra
NIM. 22010101110055

LEMBAR MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ
اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap orang memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat).

Bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Hasyr 18)

ابدأ بنفسك ثم بمن تعول

Artinya: “Mulailah dari dirimu, kemudian kepada orang yang dibawah tanggung jawabmu“ (HR. Ahmad dan Muslim)

LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Alhamdulillahirabbil’alamin, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan kemudahan-Nya sehingga skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Haji dan Umrah di MTs SA Al-Hidayah Batu" ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada uswah hasanah kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.”Skripsi ini merupakan wujud dedikasi dan rasa syukur yang penulis persembahkan khusus kepada:

Bapak M. Nidhom dan Ibu Endang Setiyaningsih, kedua orang tua tercinta yang menjadi sumber kekuatan utama. Ibu, bapak sungguh kata terima kasih takkan pernah cukup menggambarkan betapa bersyukur penulis atas segala doa, pengorbanan dan cinta yang njenengan berikan; motivasi, doa tiada henti, dukungan moriil dan materiil selalu melimpah dan mencukupi penulis.

Ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, ilmu, serta motivasi yang luar biasa hingga karya ini dapat terwujud dengan baik.

Keluarga Besar, Mas Fathul Mubin, Mba Eni Hasnaul Faiq, Mba Hany Saidah, Mba Lailatur Rosyidah, dan keponakan penulis Farah Amirah Izzatun Nisa yang selalu mengiringi langkah penulis dengan dukungan dan bantuan dalam berbagai bentuk selama masa perkuliahan

Yulia Fatimah alzahra, skripsi ini penulis persembahkan pada diri sendiri, skripsi ini adalah pengingat bahwa janji allah setelah ada kesulitan pasti ada kemudahan adalah haq, perjuangan, kesabaran, doa, ridho orang tua serta kegigihan adalah kunci dari kesuksesan. Terus melangkah, tapaki segala rintangan yang ada, bukan untuk lebih baik dari siapapun namun untuk lebih baik dari hari kemarin.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Alhamdulillahirabbil’alamin. Tiada untaian kata yang lebih indah selain rasa syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, serta taufiq-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Haji dan Umrah di MTs SA Al-Hidayah Batu"** dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, sang pelita yang membawa cahaya kebenaran bagi semesta alam, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.”

Penulis menyadari bahwa selesainya karya ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Muhammad Walid, MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
4. Dr. H. M Samsul Hady, M.Ag., selaku Dosen Wali yang membimbing penulis selama proses studi.
5. Ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, ilmu, serta motivasi yang luar biasa hingga skripsi ini tuntas.

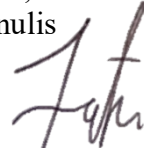
6. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Pendidikan Agama Islam, yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan membantu kelancaran administrasi selama masa perkuliahan.
7. Segenap Bapak dan Ibu Guru, pahlawan tanpa tanda jasa yang telah meletakkan pondasi ilmu pengetahuan bagi penulis sejak bangku sekolah dasar hingga saat ini.
8. Kedua Orang Tua Tercinta, Bapak M. Nidhom dan Ibu Endang Setiyaningsih. Terima kasih atas cinta yang tak terbatas, doa yang selalu menyertai tiap langkah, serta dukungan moril maupun materiil yang tak ternilai harganya. Karya ini adalah persembahan kecil atas segala peluh dan kasih sayang kalian.
9. Seluruh rekan dan pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan serta semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi penyempurnaan karya di masa mendatang.

Akhir kata, semoga karya ini membawa manfaat bagi kemajuan pendidikan Islam, serta menjadi inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif di madrasah. *Aamiin Yaa Rabbal 'Aalamiin.*

Batu, 01 Mei 2026

Penulis



Yulia Fatimah Alzahra
NIM.220101110055

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
NOTA DINAS PEMBIMBING	III
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	IV
LEMBAR MOTTO	V
LEMBAR PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
ABSTRAK	XV
ABSTRACT	XVI
ملخص	XVII
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	XVIII
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk	8
G. Orisinalitas Penelitian	10
H. Definisi Istilah	15
I. Sistematika Penulisan	16
BAB II	18
A. Kajian Teori	18
1. Media Pembelajaran	18
2. <i>Active Learning</i> dan Efektivitas Media	22
3. Ular Tangga	23

4. Haji Dan Umrah	34
5. Motivasi Belajar	39
B. Perspektif Teori dalam Islam	43
C. Kerangka Berpikir	46
BAB III	49
A. Jenis Penelitian	49
B. Model Pengembangan	49
C. Prosedur Pengembangan	51
D. Uji Produk	54
1. Uji Ahli (Validasi Ahli)	54
2. Uji Coba	55
E. Jenis Data	56
F. Instrumen pengumpulan data	57
G. Teknik Pengumpulan Data	61
H. Teknik Analisis Data	61
BAB IV	65
A. Proses Pengembangan	65
B. Revisi Produk	81
BAB V	82
A. Spesifikasi Media Pembelajaran Ular Tangga	82
B. Analisis Kelayakan Media Ular Tangga	85
C. Kemenarikan Media Ular Tangga	87
1. Aspek Pembelajaran	88
2. Aspek Rekayasa Media	88
3. Aspek Komunikasi Visual	89
BAB VI	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Aspek Penilaian Materi Oleh Ahli Materi.....	58
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Materi Oleh Ahli Media	59
Tabel 3.6 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata	63
Tabel 3. 7 Kriteria Kemenarikan Bahan Ajar	64
Tabel 4.1 Indikator Penilaian.....	71
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Ular Tangga.....	71
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran.....	72
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran Ular Tangga	73
Tabel 4.5 Hasil Kualitatif Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran	75
Tabel 4.6 Hasil Kualitatif Validasi Ahli Pembelajaran Media.....	76
Tabel 4.7 Hasil Kualitatif Validasi Ahli Pembelajaran Ular Tangga	77
Tabel 4.8 Daftar Nama Responden Penelitian.....	78
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Kemenarikan Media Pembelajaran	79
Tabel 4.10 Revisi Produk	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	48
Gambar 3. 1 Flowchart Desain Ular Tangga	52
Gambar 4. 1 Banner Ular Tangga	67
Gambar 4. 2 Aturan Permainan & Cara Bermain	68
Gambar 4. 3 Pion dan Dadu	69
Gambar 4. 4 Kartu Soal.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	97
Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian	98
Lampiran 3 Bukti Konsultasi	99
Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	101
Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Media/ Desain	106
Lampiran 6 Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran Fiqih.....	110
Lampiran 7 Lembar Angket Kemenarikan Media	114
Lampiran 8 Modul Ajar.....	115
Lampiran 9 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	120
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	121
Lampiran 11 Riwayat Mahasiswa.....	122

ABSTRAK

Alzahra, Yulia Fatimah. NIM 220101110055, 2026. ***Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Haji dan Umrah di MTs SA Al-Hidayah Batu***. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Ainatul Mardhiyah, M.Cs.

Kata kunci: Pengembangan media, Ular Tangga, Haji Umrah.

Di era pendidikan modern, tantangan utama dalam pembelajaran agama Islam adalah kurangnya media interaktif yang mampu menjadi alternatif dalam menarik perhatian siswa. Penelitian ini secara khusus mengatasi gap tersebut pada materi ibadah Haji dan Umrah di MTs SA Al-Hidayah Batu, di mana siswa cenderung pasif dan minim motivasi. Penelitian ini memiliki dua tujuan pokok: (1) Bagaimana spesifikasi media pembelajaran ular tangga untuk materi haji dan umrah pada siswa kelas VIII di MTs Al-Hidayah? (2) Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran ular tangga menurut pandangan siswa kelas VIII di MTs Al-Hidayah?

Metodologi penelitian menerapkan pendekatan *research and development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Pengujian dilakukan menggunakan teknik sensus sampling terhadap 24 siswa kelas VIII MTs SA Al-Hidayah Batu. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan teknik non-tes dengan instrumen angket kemenarikan media. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan kualitatif

Hasil penelitian yang didapat meliputi: (1) Spesifikasi media ular tangga haji dan umrah yang dikembangkan terdiri dari papan permainan *banner flexi* (110x115 cm), panduan permainan cetak (A5 *landscape*), pion bertuliskan huruf H-A-J-I, dadu, 30 kartu soal interaktif, serta buku saku kunci jawaban untuk guru. Media ini dinyatakan layak dengan tingkat kevalidan dari ahli media sebesar 98%, ahli materi 77%, dan ahli pembelajaran 96%. (2) Tingkat kemenarikan media berdasarkan respon siswa kelas VIII MTs SA Al-Hidayah memperoleh persentase sebesar 92%, sehingga dikategorikan sebagai media yang sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

Alzahra, Yulia Fatimah. NIM 220101110055, 2026. ***Developing Snakes and Ladders Learning Media for Hajj and Umrah Materials at MTs SA Al-Hidayah Batu***. Thesis. Islamic Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor: Ainatul Mardhiyah, M.Cs.

Keywords: *Development, Snakes and Ladders, Learning Media, Learning*

In the era of modern education, a primary challenge in Islamic Religious Education is the lack of interactive media capable of acting as an alternative to capture students' attention. This research specifically addresses this gap within the subject of Hajj and Umrah pilgrimages at MTs SA Al-Hidayah Batu, where students tend to be passive and lack motivation. This study has two main objectives: (1) to determine the specifications of snakes and ladders learning media for Hajj and Umrah materials for Grade VIII students at MTs Al-Hidayah, and (2) to assess the level of attractiveness of this media from the perspective of Grade VIII students at MTs Al-Hidayah.

The research methodology applies a Research and Development approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Testing was conducted using a census sampling technique involving 24 Grade VIII students at MTs SA Al-Hidayah Batu. Research data were collected through observations and non-test techniques using a media attractiveness questionnaire instrument. The data obtained were then analyzed using descriptive and qualitative methods.

The results of the study indicate that: (1) The specifications of the developed Hajj and Umrah snake and ladder media consist of a flexi banner game board (110x115 cm), a landscape A5 game guide, "H-A-J-I" lettered pawns, dice, 30 interactive question cards, and a teacher's answer key booklet. The media was declared feasible with validity scores of 98% from media experts, 77% from content experts, and 96% from learning experts. (2) The level of attractiveness according to the Grade VIII students of MTs SA Al-Hidayah Batu reached a percentage of 92%, placing it in the "Very Attractive" category.

ملخص

الزهران، يوليا فطيمة. الرقم الجامعي: ٢٠٢٦، ٢٢٠١٠١١١٠٠٥٥ تطوير الوسيلة التعليمية "السلم والثعبان" في مادة الحج والعمرة بالمدرسة المتوسطة "السلفية" الهداية باتو. البحث العلمي. برنامج دراسات التربية الدينية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرفة: عينات مرضية، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: التطوير، السلم والثعبان، الوسائل التعليمية، دافعية التعلم،

في عصر التعليم الحديث، يكمن التحدي الرئيسي في تعليم التربية الدينية الإسلامية في نقص الوسائل التعليمية التفاعلية التي يمكن أن تكون بديلاً فعالاً لجذب انتباه الطلاب. يتناول هذا البحث بشكل خاص هذه الفجوة في مادة مناسك الحج والعمرة في مدرسة الهداية الثانوية بباتو، حيث يميل الطلاب إلى السلبية ونقص الدافعية. يهدف هذا البحث إلى تحقيق هدفين رئيسيين: (١) تحديد مواصفات الوسيلة التعليمية "لعبة السلم والثعبان" لمادة الحج والعمرة لطلاب الصف الثامن في مدرسة الهداية، (٢) ومعرفة مدى جاذبية هذه الوسيلة التعليمية وفقاً لآراء طلاب الصف الثامن في مدرسة الهداية.

تعتمد منهجية البحث على مدخل البحث والتطوير (r&d) باستخدام نموذج ADDIE الذي يشمل (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم). وقد أجريت الاختبارات باستخدام تقنية المسح الشامل على ٢٤ طالباً من طلاب الصف الثامن في مدرسة الهداية الثانوية بباتو. جُمعت بيانات البحث من خلال الملاحظة والتقنيات غير الاختبارية باستخدام أداة استبيان جاذبية الوسيلة التعليمية، ثم خُللت البيانات التي تم الحصول عليها وصفيًا ونوعياً.

أظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) تشمل مواصفات وسيلة "سلم وثعبان" التعليمية الملحقة بمادة الحج والعمرة: لوحة ألعاب من مادة "الفليكسي" بمقاس (١١٥×١١٠ سم)، ودليل ألعاب مطبوعاً بمقاس (أ٥ بتنسيق عرضي)، وقطع تحريك (بيادق) تحمل حروف "H-A-J-I"، ونردًا، و ٣٠ بطاقة أسئلة تفاعلية، بالإضافة إلى كتيب مفتاح الإجابة الخاص للمعلم؛ وقد حصلت الوسيلة على درجة صلاحية بنسبة ٩٨٪ من خبير الوسائل، و ٧٧٪ من خبير المادة، و ٩٦٪ من خبير التعلم. (٢) حصل مستوى جاذبية الوسيلة وفقاً لآراء طلاب الصف الثامن في مدرسة "الهداية" المتوسطة على نسبة ٩٢٪، وهي تدرج ضمن فئة "جذاب جداً".

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang didasarkan pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	h	ط	=	th	و	=	W
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	’
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

vokal (a) panjang	=	Â
vokal (i) panjang	=	Î
vokal (u) panjang	=	Û

C. Vokal Diftong

و ا	=	aw
ي ا	=	ay
و ا	=	û
ي ا	=	î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan fondasi utama dalam kurikulum sekolah, khususnya di Madrasah Tsanawiyah (MTs). Di antaranya, pemahaman mendalam tentang ibadah haji dan umrah menjadi materi wajib yang harus dikuasai sepenuhnya oleh para siswa. Namun, materi ini sering kali terasa membosankan. Siswa harus menghafal ketentuan-ketentuan ibadah yang panjang, mulai dari ihram, tawaf, sa'i, sampai tahallul, hanya dari buku teks dan penjelasan guru. Prosesnya bisa jadi membosankan, dan materi yang seharusnya bermakna berakhir hilang terlupakan setelah hafalan disetorkan. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang mendalam, sekaligus menurunkan motivasi belajar mereka secara signifikan.¹

“Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh interaksi berbagai faktor yang saling memengaruhi. Secara umum, faktor tersebut dikategorikan menjadi dua: internal (dalam diri siswa) dan eksternal (dari luar, seperti suasana kelas dan metode mengajar guru). Dari berbagai faktor eksternal tersebut, peran guru dan penggunaan media pembelajaran merupakan elemen yang paling dominan dalam menentukan kualitas

¹ SDK Ardi, A Dessty - Buletin Pengembangan Perangkat, and undefined 2023, Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa Di Sekolah Dasar. Journals.Ums.Ac.Id 5, no. 1 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>.

interaksi dan hasil belajar.² Pada era modern, pendidikan tidak lagi terbatas pada penyampaian pengetahuan dan kemampuan akademik semata. Seiring perkembangan teknologi serta dinamika sosial yang rumit, integrasi pendidikan karakter dan nilai moral menjadi kebutuhan mendesak.³

Berbagai fenomena sosial seperti degradasi etika, lenyapnya empati, serta maraknya perilaku menyimpang di kalangan remaja menandakan peran vital sekolah dalam membentuk generasi yang unggul intelektual sekaligus berakhlak karimah.⁴ Pendidikan ideal harus mampu mengintegrasikan domain kognitif, afektif, serta psikomotorik secara seimbang. Karenanya, inovasi metode belajar diperlukan agar siswa tak hanya hafal materi, tapi juga tertanam nilai mulia seperti integritas, akuntabilitas, dan toleransi. Media pembelajaran yang kontekstual dan menarik berfungsi sebagai penghubung efektif menuju tujuan tersebut, di mana konten pelajaran dikemas untuk menyisipkan pelajaran moral secara halus dalam rutinitas harian.

Guru, selaku pendidik, memikul tanggung jawab yang jauh lebih luas daripada hanya menyampaikan pelajaran. Guru adalah arsitek pembelajaran yang bertugas merancang, mengelola, dan melaksanakan proses belajar-mengajar yang efektif. Menurut para ahli, peran guru sangat beragam: sebagai informator yang menyediakan informasi, sebagai

² Dalyono, B, & DA Agustina. (2016). Guru Profesional Sebagai Faktor Penentu Pendidikan Bermutu. Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan. Diakses 10 September 2025.

³ Setiawati, Eka, & Elih Solihatulmilah. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak.

⁴ Faiz, A, & P Purwati. (2022). Peran Guru Dalam Pendidikan Moral Dan Karakter. Neliti.Com. Diakses 10 September 2025.

fasilitator yang mempermudah proses belajar siswa, sebagai motivator, dan sebagai evaluator yang menilai perkembangan siswa.⁵

Berbagai peran ini menuntut guru untuk memiliki komitmen tinggi dan keterampilan yang memadai. Keberhasilan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan sangat bergantung pada kemampuan guru untuk membuat materi yang kompleks menjadi lebih mudah dicerna oleh siswa.⁶ Guna memperkuat peran krusial serta mengantisipasi hambatan belajar, adanya media pembelajaran sangat dibutuhkan. Media pembelajaran merujuk pada beragam alat atau teknologi yang diformulasikan untuk memperlancar menyampaikan isi pelajaran. Lebih dari sekadar pendukung, media berperan vital dalam memicu ketertarikan siswa, dan menanggulangi limitasi pengajaran. Penggunaan media yang pas mampu mengubah kelas membosankan jadi dinamis dan asyik, sehingga siswa lebih terlibat yang pada ujungnya meningkatkan motivasi belajar serta pembentukan karakter mereka. Disinilah peran media pembelajaran jadi sangat krusial. Media yang tepat bisa mengubah suasana menjadi lebih hidup, interaktif dan menyenangkan. Banyak studi membuktikan bahwa belajar sambil bermain (game-based learning) sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Karena saat bermain, otak bekerja lebih aktif, kita jadi lebih fokus, dan materi pun jadi lebih mudah

⁵ Munawir, Munawir, Zuha Prisma Salsabila, & Nur Rohmatun Nisa'. (2022, February 22). Tugas, Fungsi Dan Peran Guru Profesional. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(1): 8–12. <https://doi.org/10.29303/JIPP.V7I1.327>.

⁶ Munawir, Salsabila, and Nisa'.

diterima dan membekas pada siswa.⁷ Setelah memahami pentingnya peran guru dan media pembelajaran, Langkah berikutnya yakni menentukan media optimal untuk menangani isu-isu tersebut. Media ular tangga termasuk yang paling menjanjikan, karena memadukan elemen gamifikasi dalam proses belajar mengajar. Inovasinya efektif mengatasi kebosanan dan sikap pasif siswa pada metode tradisional.⁸ Berbagai penelitian sebelumnya, seperti yang ditunjukkan oleh Khomsin dan Rahimmatussalisa membuktikan, ular tangga dipilih karena kemampuannya dalam mengubah materi yang cenderung monoton menjadi aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.⁹

Media permainan, seperti ular tangga, menawarkan potensi unik untuk mengintegrasikan kedua aspek (kognitif dan afektif). Aspek afektif berupa memasukkan unsur nilai-nilai moral dalam elemen permainan, seperti tangga yang melambangkan perbuatan baik dan ular yang melambangkan godaan atau kesalahan, media ini memberikan pembelajaran tidak hanya tentang materi, tetapi juga menanamkan karakter yang positif pada siswa. Permainan ular tangga dapat dirancang untuk merefleksikan nilai-nilai moral. Kenaikan tangga dapat melambangkan konsekuensi positif dari perbuatan baik, sementara "jatuh" karena ular melambangkan dampak negatif dari perbuatan tercela. Pendekatan ini secara simbolis mengajarkan

⁷ Kurniawan, DH. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Game-Based Learning Berbantuan Media Gamecard Di Kelas V SD Negeri 2. Semarang: UNISSULA.

⁸ A Wati, (2021) "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah 2, no. 1: 68–73.

⁹ Khomsin, K, & R Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, 10(1): 25–33.

siswa tentang hubungan kausalitas antara perbuatan dan hasilnya, mendorong mereka untuk berbuat baik..

Penggunaan media ular tangga sangat relevan untuk materi haji dan umrah karena materi ini melibatkan rangkaian rukun dan tata cara yang harus dipahami secara sistematis. Dengan media ini, guru dapat menyajikan materi haji dan umrah dengan cara yang tidak membosankan, karena setiap kotak pada permainan dapat berisi pertanyaan yang berkaitan dengan ketentuan-ketentuan haji dan umrah; rukun haji, syarat wajib, atau tata cara umrah. Misalnya, jika siswa berhenti di kotak "kartu soal", maka mereka harus menjelaskan makna atau menjawab pertanyaan terkait ketentuan-ketentuan ibadah haji dan umrah tersebut. Otomatis siswa terlibat aktif, berpikir kritis, dan mempraktikkan pemahaman mereka secara langsung. Media ular tangga akan membuat siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga paham alur pelaksanaan ibadah haji dan umrah. Pengembangan media ular tangga untuk materi haji dan umrah menerapkan model ADDIE, yang mencakup lima fase: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), serta *Evaluation* (evaluasi). Pilihan model ini karena sifatnya sistematis dan holistik, menjamin proses dari pemetaan kebutuhan hingga penilaian efektivitas, sehingga media jadi menarik, interaktif, dan optimal capai kompetensi siswa.

Hasil observasi di MTs SA Al Hidayah Batu pada 17 September 2025 dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa sangat memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif

untuk meningkatkan motivasi belajar. Saat ini, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah konvensional yang bersifat pasif. Kondisi ini menyebabkan motivasi siswa kurang optimal serta pemahaman materi haji dan umrah menjadi sulit dicerna siswa.

Maka dari itu, pengembangan media ular tangga di MTs SA Al Hidayah Batu sangat diperlukan. Media ini diharapkan berfungsi sebagai penghubung efektif antara konten pelajaran yang rumit dengan minat siswa pada permainan. Akibatnya, proses belajar jadi lebih optimal, pemahaman siswa lebih dalam, motivasi meningkat, dan akhirnya hasil belajar pada materi haji-umrah pun ikut terdongkrak.¹⁰ Permainan ini tentunya bukan suatu permainan baru apalagi asing dikalangan siswa. Konsepnya yang sederhana membuat media ini punya potensi besar untuk diadaptasi menjadi media pembelajaran. Dengan mengintegrasikan materi dalam ular tangga siswa bisa mendapat gambaran alur pelaksanaan ibadah haji dan umrah secara runtut dan tidak monoton. Media ini akan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan penuh tantangan. Mereka tidak hanya menghafal, tapi juga belajar memecahkan masalah. Karena itu, penelitian ini akan fokus pada pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk materi haji dan umrah di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Tujuannya penulis ingin menciptakan suasana pembelajaran materi haji dan umrah tidak lagi membosankan, tapi justru jadi pengalaman yang seru dan berkesan, sehingga semangat belajar siswa bisa meningkat secara

¹⁰ Teaching, SD Taka. (2019). Teaching Speaking by Using Snake and Ladder Board Game. *Ejournal.iainpalopo.Ac.Id*. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/1021>.

signifikan. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Haji dan Umrah di MTs SA Al-Hidayah Batu” sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa di madrasah tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejumlah permasalahan utama sebagai berikut:

1. Bagaimana spesifikasi media pembelajaran ular tangga untuk materi haji dan umrah pada siswa kelas VIII di MTs Al-Hidayah?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran ular tangga menurut pandangan siswa kelas VIII di MTs Al-Hidayah?

C. Tujuan Pengembangan

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini memiliki beberapa tujuan pokok, yakni:

1. Mengetahui spesifikasi produk media media pembelajaran ular tangga untuk siswa kelas VIII di MTs Al-Hidayah
2. Menjelaskan tingkat kemenarikan produk media media pembelajaran ular tangga menurut siswa kelas VIII di MTs Al-Hidayah

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat penting, baik dari sisi teori maupun aplikasi, untuk berbagai pihak terkait, seperti:

1. Bagi UIN Malang, penelitian ini menyumbang referensi empiris untuk pengembangan ilmu PAI, terutama inovasi media pembelajaran. Hasilnya bisa jadi dasar penelitian lanjutan tentang efektivitas metode dan media yang adaptif dengan era digital.
2. Bagi MTs SA Al Hidayah Batu, penelitian ini menawarkan solusi praktis untuk optimalisasi pembelajaran. Media ular tangga yang dihasilkan dapat dimanfaatkan guru sebagai alat efektif menyampaikan materi haji-umrah.
3. Bagi guru dan peneliti, penelitian ini jadi inspirasi untuk mengembangkan kreativitas media sesuai karakter siswa. Bagi peneliti lain, ini contoh konkret pentingnya inovasi pendidikan dalam atasi masalah belajar, sekaligus per kaya kompetensi di ranah pengembangan media edukasi.

E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ular tangga ini berpijak pada beberapa asumsi pokok, yakni:

1. Guru PAI di MTs Al-Hidayah belum pernah memanfaatkan media ular tangga untuk pembelajaran materi haji dan umrah.
2. Media ular tangga menarik sehingga siswa tertarik untuk mempelajari materi haji dan umrah secara menyeluruh.

F. Spesifikasi Produk

Media yang dibuat dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga bertema haji dan umrah, dirancang untuk siswa kelas VIII MTs SA Al Hidayah. Tujuannya menyederhanakan materi rumit jadi lebih mudah

dan asyik. Mirip ular tangga pada umumnya, media ini terdiri dari banner permainan, pion, dadu, aturan permainan, kartu soal, kunci jawaban (pegangan guru). Pengembangan media ini lahir dari kebutuhan inovasi pada materi haji-umrah yang sering dirasa siswa terlalu kompleks.

Media ini punya kelebihan seperti ukuran banner besar yang dukung belajar kelompok, bahan awet untuk pakai ulang. Konsep utamanya visualisasi perjalanan alur pelaksanaan ibadah haji dan umrah, dilengkapi dengan muatan konsep amal baik dan buruk yang diwakili oleh tangga (kebaikan) dan ular (peringatan).

Ketika pion menginjak kotak di mana sebuah tangga dimulai, mereka akan melihat gambar yang melambangkan perbuatan baik, seperti menolong teman, bersedekah, atau berkata jujur. Hal ini menjadi representasi visual dari bagaimana perbuatan baik, sekecil apa pun, akan mengangkat derajat seseorang. Tindakan naik tangga ini secara simbolis mengajarkan bahwa kebaikan adalah jalan menuju kesuksesan dan kemuliaan. Sebaliknya, saat siswa mendarat di ekor ular, mereka akan melihat gambar yang menunjukkan perbuatan buruk, seperti berbohong, menyakiti hati orang lain, atau menunda shalat. Ini adalah konsekuensi dari perbuatan buruk yang secara simbolis membuat mereka harus "terjatuh" atau kembali ke posisi yang lebih rendah. Pesan moral yang ingin disampaikan yaitu perbuatan buruk akan membawa dampak negatif dan menghambat kemajuan. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai ini membuat pembelajaran materi haji dan umrah menjadi lebih menarik, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk pendidikan karakter. Siswa tidak hanya

mempelajari teori rukun haji atau syarat umrah, tetapi juga secara tidak langsung dibimbing untuk memahami hubungan antara perbuatan sehari-hari dengan ajaran agama. Media ini menjadi jembatan yang menghubungkan pengetahuan kognitif dan afektif sehingga siswa mendapat pemahaman yang mendalam.

G. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini didasari beberapa studi pendahulu yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran, terutama ular tangga sebagai alat interaktif. Tinjauan literatur dilakukan untuk lacak konsep, metode, serta hasil penerapan media sejenis di berbagai konteks. Analisis tersebut menjadi dasar dalam menegaskan orisinalitas penelitian ini, dengan memaparkan baik persamaan maupun perbedaan yang muncul dibandingkan dengan penelitian pengembangan yang telah ada. Dengan demikian, bagian ini memberikan gambaran komprehensif mengenai posisi penelitian ini dalam lanskap kajian pengembangan media pembelajaran terdahulu:

1. Penelitian tentang "Efektivitas penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar materi bangun datar kelas IV SD Negeri 3 Madiredo Pujon Kabupaten Malang." yang ditulis oleh Bahriyah, Baridatul (2024). Penelitian ini memiliki keterkaitan pada penggunaan media ular tangga dan tujuan untuk meningkatkan hasil

belajar. Namun, penelitian ini berbeda dari segi materi, jenjang, dan tingkat kelas.¹¹

2. Penelitian tentang "Pengembangan media pembelajaran ular tangga materi Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV di SDN Ngaringan 03" yang ditulis oleh Henryanto, Faisal Ibnu (2020). Penelitian ini memiliki keterkaitan pada pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya terletak pada materi, tingkat kelas, dan lokasi penelitian.¹²
3. Penelitian tentang "Pengembangan media ular tangga materi kehidupan manusia masa pra aksara untuk meningkatkan hasil belajar Kelas VII di MTsN 4 Blitar" yang ditulis oleh Malikah, Fatwatul (2024). Penelitian ini memiliki keterkaitan yang kuat karena sama-sama mengembangkan media ular tangga di jenjang MTs dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Namun, materinya berbeda dan subjek penelitiannya berada di kelas yang berbeda.¹³
4. Penelitian tentang "Pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun" yang ditulis oleh Sari, Vivi Angelia (2025). Penelitian ini memiliki

¹¹ Bahriyah, B. (2024). "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 3 Madiredo Pujon." Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/68011/>.

¹² Henryanto, F.I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Kerajaan Islam , Hindu Dan Budha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/68011/>.

¹³ Malikah, Fatwatul. (2024, April 26). "Pengembangan Media Ular Tangga Materi Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII Di MTsN 4 Blitar." Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/68011/>.

keterkaitan pada penggunaan media ular tangga. Namun, penelitian ini sangat berbeda dari segi jenjang pendidikan, materi, dan tujuan penelitian.¹⁴

5. Penelitian skripsi oleh Selly Anggun Dilla Puspita (2023) berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik.” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang dipadukan dengan *flash card* sebagai sarana meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi dari para ahli materi, media, dan pembelajaran, serta mendapatkan respon sangat positif dari siswa dengan persentase 98,25%. Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran interaktif di sekolah dasar. bedanya, penelitian ini berfokus pada peningkatan penguasaan kosakata pada siswa kelas I SD, sedangkan penelitian penulis mengembangkan media ular tangga dengan fokus pada materi haji dan umrah di tingkat MTs.¹⁵ Orisinalitas bisa dilihat di Tabel 1.1.

¹⁴ Sari, Vivi Angelia. (2025, June 24). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/68011/.i>].

¹⁵ Selly Anggun Dilla Puspita (2023), Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik, *Accident Analysis and Prevention* 183, no. 2 (2023): 153–64.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Bahriyah, Baridatul (2024) "Efektivitas penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar materi bangun datar kelas IV SD Negeri 3 Madiredo Pujon Kabupaten Malang."	Menggunakan media ular tangga dan bertujuan meningkatkan hasil belajar.	Materi, Jenjang Pendidikan, Tingkat, Kelas, fokus penelitian	Penelitian sebelumnya memuat materi dari pelajaran umum, seperti IPS, Bahasa dan MTK, penelitian ini
2	Henryanto, Faisal Ibnu (2020) "Pengembangan media pembelajaran ular tangga materi Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV di SDN Ngaringan 03."	Mengembang kan media ular tangga dan bertujuan meningkatkan hasil belajar.	Materi, Jenjang Pendidikan, Tingkat Kelas, Lokasi Penelitian.	dirancang untuk mata pelajaran agama islam khususnya Fiqih materi haji dan umrah jennjang
3	Malikah, Fatwatul (2024) "Pengembangan media ular tangga materi kehidupan manusia masa pra aksara untuk	Mengembang kan media ular tangga, berada di jenjang MTs, dan bertujuan	Materi, Tingkat Kelas, Lokasi Penelitian.	SMP/ MTs sederajat

No .	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	meningkatkan hasil belajar Kelas VII di MTsN 4 Blitar."	meningkatkan hasil belajar.		
4	Sari, Vivi Angelia (2025) "Pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia 5-6 tahun."	Menggunakan media ular tangga sebagai instrumen penelitian.	Materi, Tujuan Penelitian, Jenjang Pendidikan.	
5	Selly Anggun Dilla Puspita (2023) berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik."	sama-sama mengembangkan media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran interaktif di sekolah dasar.	bedaannya, penelitian ini berfokus pada peningkatan penguasaan kosakata pada siswa kelas I SD	

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan interpretasi dan menyamakan persepsi, berikut adalah penegasan istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan produk baru berupa media pembelajaran, serta menguji keefektifan dan kelayakannya. Produk yang dikembangkan tidak hanya untuk memperbarui produk yang sudah ada, melainkan untuk menciptakan media yang lebih inovatif, menarik, dan efektif dalam memfasilitasi pembelajaran materi haji dan umrah di MTs SA Al Hidayah.

2. Media Pembelajaran Ular Tangga

Media ini adalah sebuah alat bantu dalam pembelajaran yang diadaptasi dari permainan tradisional ular tangga. Tujuan utamanya adalah menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan agar siswa termotivasi dan lebih mudah memahami materi haji dan umrah.

3. Haji dan Umrah

Materi ini merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan pada siswa kelas VIII MTs. Ruang lingkup materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran mencakup pengertian, rukun, wajib, sunnah, hingga larangan-larangan yang terkait dengan pelaksanaan ibadah haji dan umrah.

I. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan skripsi ini disusun secara sistematis untuk mempermudah pembaca dalam memahami alur penelitian. Pembahasan dibagi ke dalam enam bab utama dengan inti pembahasan sebagai berikut:

Bab kesatu ini berisi paparan awal mengenai latar belakang penelitian yang memuat alasan mengapa media ular tangga dikembangkan untuk materi haji dan umrah. Kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian, tujuan, manfaat, asumsi pengembangan, ruang lingkup, spesifikasi produk, penelitian terdahulu yang relevan, hingga definisi operasional untuk menegaskan istilah-istilah yang digunakan.

Bab kedua ini memuat landasan teoretis dari penelitian yang dilakukan. Isinya mencakup teori-teori yang relevan, mulai dari konsep media pembelajaran, media permainan ular tangga sebagai media edukatif, hingga deskripsi materi haji dan umrah. Bab ini juga akan menyajikan kerangka berpikir yang menjadi dasar penelitian.

Bab ketiga ini menjelaskan prosedur yang dilakukan dalam penelitian. Bahasan utamanya meliputi jenis dan model penelitian (misalnya, r&d), subjek penelitian, instrumen penelitian (angket dan tes), serta prosedur pengembangan dan uji coba produk yang dilakukan secara sistematis.

Bab keempat ini khusus menyajikan data-data yang diperoleh selama penelitian. Isinya mencakup deskripsi proses pengembangan media dari awal hingga akhir, hasil validasi dari para ahli, serta hasil uji coba yang

menunjukkan tingkat kemenarikan dan efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menanamkan karakter pada siswa.

Bab kelima ini merupakan analisis mendalam terhadap temuan-temuan dari bab sebelumnya. Isinya akan mengupas tuntas hasil validasi dan uji coba produk, menginterpretasi data, serta mengaitkan temuan-temuan tersebut dengan teori-teori yang telah dipaparkan pada Bab II.

Bab keenam ini menjadi bagian akhir dari laporan penelitian. Isinya adalah kesimpulan yang merangkum seluruh hasil penelitian dan menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Selain itu, bab ini juga memuat saran-saran praktis dan teoretis yang dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak terkait, seperti guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Berbagai ahli telah memberikan definisi mengenai media pembelajaran. Sanjaya menyebutkan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai perangkat dan materi yang dapat dimanfaatkan untuk meraih target pendidikan seperti; radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer, dan perangkat lainnya.¹⁶ Gerlach & Ely memberikan perspektif yang lebih luas dengan menyatakan bahwa media merupakan manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi pembelajaran dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.¹⁷ Sejalan dengan itu, Gagne menjelaskan bahwa media adalah komponen-komponen dalam lingkungan belajar siswa yang mampu memberikan stimulus untuk kegiatan pembelajaran. Briggs memiliki pandangan yang lebih spesifik, yaitu media sebagai berbagai perangkat fisik yang mampu

¹⁶ Setria M, Rizal Isma Nastiti Maharani, Nizar Ramadhan, Dwi Wisuda Rizqiawan, Jodi Abdurachman. (2016). Media Pembelajaran. Serang: C V Nurani Damayanti.

¹⁷ M Yaumi. (2017). Media Pembelajaran (Pemanfaatan media bagi anak milenial). [Academia.Edu]. Diakses 24 September 2025.

menyampaikan pesan dan memberikan rangsangan kepada siswa untuk belajar, contohnya adalah buku, film, kaset, dan film bingkai.¹⁸

Dari berbagai definisi tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat perantara dalam bentuk apapun yang berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam proses pendidikan, serta mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif.

b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

M. Rijalul mengemukakan bahwa fungsi primer media pembelajaran adalah sebagai alat pendukung pengajaran yang berpengaruh terhadap suasana, kondisi, dan lingkungan pembelajaran yang dirancang oleh pendidik.¹⁹

Nurfadhillah menguraikan beberapa fungsi dan peran media pembelajaran, antara lain:²⁰

- 1) Dokumentasi objek atau kejadian penting Momen-momen penting atau objek yang jarang ditemui dapat diabadikan

¹⁸ Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Siti Aqila Septiyani, & Usep DR Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Ejurnal.Stie-Trianandra.Ac.Id*, 1(1): 282–94. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/993>.

¹⁹ Muh Rijalul Akbar, & Shutan Arie Shandi. (t.t.). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Ejournal.Upi.Edu*. Diakses 24 September 2025.

²⁰ Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan. Tangerang: CV Jejak.

melalui foto, film, atau rekaman video/audio, yang dapat disimpan dan digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran.

2) Manipulasi kondisi, kejadian, atau objek Media pembelajaran memungkinkan guru untuk mengubah materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, serta mengurangi pembelajaran yang terlalu verbalistik.

3) Peningkatan semangat dan motivasi belajar Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat perhatian mereka terhadap materi pembelajaran.

c. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahapan utama:

1) Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

Sadiman dkk. menjelaskan urutan pengembangan program media sebagai berikut:²¹

- a) Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b) Perumusan tujuan pembelajaran
- c) Penyusunan materi pembelajaran secara detail sesuai tujuan
- d) Pengembangan instrumen evaluasi keberhasilan
- e) Penyusunan naskah media
- f) Pelaksanaan uji coba dan perbaikan

²¹ Arief S. Sadiman, Dkk. (2011). Media Pendidikan Dan Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Hlm. 6-7.

2) Kriteria Seleksi Media

Menurut Sisilana dan Riyana, terdapat beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Kriteria tersebut mencakup:

- a) Relevansi dengan tujuan pembelajaran, yaitu sejauh mana media mampu mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.
- b) Kesesuaian dengan materi pembelajaran, agar isi media dapat memperkuat pemahaman terhadap topik yang diajarkan.
- c) Kesesuaian dengan karakteristik pendidik dan siswa, sehingga media mudah digunakan dan dipahami oleh kedua belah pihak.
- d) Konsistensi dengan teori pembelajaran, artinya media harus sejalan dengan pendekatan atau strategi belajar yang diterapkan.
- e) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa, guna memastikan media mampu mengakomodasi perbedaan cara belajar individu.
- f) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia, agar media dapat diterapkan secara efektif di lapangan.

2. *Active Learning* dan Efektivitas Media

Efektivitas media pembelajaran Ular Tangga dalam meningkatkan motivasi belajar didukung kuat oleh prinsip-prinsip Teori *Active Learning*. Menurut teori ini, proses pembelajaran akan lebih bermakna dan retensi informasi lebih tinggi ketika siswa berperan aktif dalam prosesnya, bukan sekadar menjadi penerima informasi secara pasif.

Media Ular Tangga Materi Haji dan Umrah mewujudkan prinsip *Active Learning* melalui beberapa aspek:

1. Keterlibatan Fisik dan Mental: Permainan ini menuntut siswa untuk aktif bergerak (melempar dadu, memindahkan bidak) dan aktif berpikir (menjawab pertanyaan pada kartu soal). Keterlibatan ganda ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, yang merupakan prasyarat utama untuk belajar aktif.
2. Pembelajaran Interaktif: Ular Tangga adalah media yang interaktif dan kolaboratif. Siswa berinteraksi satu sama lain dalam kelompok, berdiskusi, dan saling menguji pemahaman mereka terhadap materi Haji dan Umrah melalui mekanisme kartu soal. Interaksi ini mendorong konstruksi pengetahuan secara sosial.

3. *Game-Based Learning*: Konsep *game-based learning* yang diterapkan pada media Ular Tangga merupakan bentuk *Active Learning*. Permainan menciptakan situasi menantang di mana siswa harus menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk mencapai tujuan (yaitu, mencapai kotak *finish*).
4. Umpan Balik Instan: Mekanisme permainan (maju, mundur, menjawab soal) memberikan umpan balik secara langsung. Umpan balik yang cepat ini membantu siswa segera mengidentifikasi area pemahaman yang masih kurang, yang mana merupakan elemen penting dalam proses belajar aktif.

Dengan menerapkan prinsip *Active Learning*, media Ular Tangga berhasil mengubah peran siswa dari objek menjadi subjek pembelajaran, sehingga secara langsung mendukung klaim efektivitas media dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman.²²

3. Ular Tangga

a. Konsep Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan papan (*board game*) yang dimainkan dengan bantuan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh oleh bidak pemain. Permainan ini termasuk ke dalam kategori permainan

²² Runtut Prih Utami, "Active Learning Untuk Mewujudkan Pembelajaran Efektif," *Jurnal Al-Bidayah* 1, no. 2 (2019): 151–66, www.ed.gov/about/overview/budget/budget06/nclb/expanding-promise.pdf.

papan edukatif yang memiliki kemiripan dengan permainan seperti monopoli, halma, ludo, dan jenis permainan sejenis lainnya. Papan permainan ular tangga berbentuk kotak-kotak berjumlah 100, yang tersusun dalam 10 baris dan 10 kolom, lengkap dengan gambar ular dan tangga sebagai ciri khas utamanya. Menurut Rahman, permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan sederhana namun populer di Indonesia, sejajar dengan permainan seperti monopoli, ludo, dam, dan halma. Sementara itu, Satya menjelaskan bahwa permainan ini memiliki karakteristik yang ringan, sederhana, dan bersifat mendidik. Lebih lanjut, Satya menambahkan bahwa ular tangga bersifat interaktif dan menghibur ketika dimainkan secara berkelompok. Permainan ini praktis dibawa, mudah dipahami karena aturannya tidak rumit, serta memberikan nilai edukatif dan hiburan positif bagi anak-anak.²³

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan papan edukatif yang terdiri atas 100 kotak bernomor, dengan aturan yang sederhana sehingga mudah dimainkan dan dipahami oleh peserta didik.²⁴

b. Latar Belakang Sejarah Permainan Ular Tangga

²³ Satya. (2012). Permainan Ular Tangga.

<https://Sayasatya.Files.Wordpress.Com/2012/04/Pkm-Ulartangga>. Diakses 20/09/2025.

²⁴ Satya.

Permainan ular tangga memiliki sejarah yang cukup panjang, yang diperkirakan telah muncul sejak abad ke-2 sebelum masehi dengan nama *Paramapada Sopanam* atau *Ladder to Salvation*. Permainan ini berasal dari India dan awalnya diciptakan oleh seorang guru spiritual dalam tradisi Hindu dengan sebutan *Moksha Patamu*. Pada masa itu, permainan ini digunakan sebagai alat perumpamaan spiritual, di mana tangga melambangkan kebajikan yang membawa manusia menuju keselamatan (*moksha*), sedangkan ular menggambarkan dosa atau perilaku buruk yang menjerumuskan manusia ke arah sebaliknya. Konsep *Moksha Patamu* berkaitan dengan filosofi tradisional agama Hindu yakni "Karma dan Kama" yang dimaknai sebagai takdir dan keinginan dalam kehidupan manusia. Luqmanul Hakim menambahkan bahwa di masa lampau, permainan ular tangga di India memiliki berbagai sebutan, seperti Leela yang mencerminkan kesadaran religius Hindu dalam kehidupan sehari-hari. Di wilayah Andhra Pradesh, permainan ini dikenal dengan nama Vaikuntapali, sementara nama lainnya adalah Tangga Keselamatan.²⁵

c. Karakteristik Media Ular Tangga

Ular tangga termasuk dalam kategori media permainan edukatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Arief S. Sadiman, yang menjelaskan bahwa permainan (*games*) merupakan suatu bentuk

²⁵ Luqmanul and Hakim, (2017) "[Http://Www.Carigold.Com/Portal/Forums/Archive/Index.Php/t-371618.Html](http://www.carigold.com/portal/forums/archive/index.php/t-371618.html), 13.31," n.d.

kompetisi antara pemain yang saling berinteraksi dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²⁶ Sadiman menambahkan bahwa setiap permainan harus memiliki komponen utama, yaitu:

- 1) Pemain, sebagai pelaku utama yang terlibat dalam kegiatan permainan
- 2) Lingkungan permainan, yakni wadah atau media tempat interaksi antar pemain berlangsung
- 3) Aturan permainan, yang menjadi pedoman bagi seluruh peserta agar permainan dapat berjalan secara adil dan terarah.
- 4) Tujuan-tujuan tertentu yang hendak dicapai

Permainan ular tangga merupakan salah satu bentuk media permainan edukatif yang tidak dapat dipisahkan dari unsur visual, seperti gambar atau ilustrasi yang terdapat pada papan permainan. Elemen visual tersebut biasanya berupa gambar ular, tangga, serta simbol-simbol lain yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yang dikembangkan. Gambar atau foto dalam media ini memiliki fungsi utama untuk menyampaikan pesan melalui indra penglihatan, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka memahami konsep atau informasi secara konkret.

²⁶ Arief S. Sadiman, (2011) *Media Pendidikan Dan Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,), Hal. 6-7.

Menurut Kustandi dan Sutjipto, media visual dapat berupa gambar representasional, seperti lukisan atau foto yang menampilkan bentuk atau wujud suatu objek secara nyata.²⁷ Dengan demikian, gambar atau foto yang digunakan dalam permainan ular tangga termasuk dalam kategori media berbasis visual representatif. Lebih lanjut, Satya menjelaskan bahwa papan permainan ular tangga umumnya berbentuk papan atau karton bergambar petak-petak kecil yang tersusun berurutan dalam pola 10×10 kotak. Setiap kotak diberi nomor secara berurutan, dimulai dari angka 1 di pojok kiri bawah hingga 100 di pojok kiri atas. Beberapa kotak berisi gambar atau simbol tertentu yang merepresentasikan perilaku atau tindakan, baik yang bernilai positif maupun negatif. Tindakan yang tergolong perbuatan baik biasanya dihadiahi dengan kenaikan posisi melalui tangga, sedangkan perbuatan buruk digambarkan dengan turunnya posisi pemain melalui ular sebagai bentuk konsekuensi. Berdasarkan uraian tersebut, karakteristik permainan ular tangga dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Dilaksanakan menggunakan papan permainan khusus
- 2) Dapat dimainkan secara individu atau berkelompok (minimal 2 peserta)
- 3) Permukaan papan terbagi menjadi banyak kotak kecil berurutan

²⁷ Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto, (2011) "Media Pembelajaran Manual Dan Digital". (Bogor Penerbit Ghalia Indonesia.), Hal. 87.

- 4) Beberapa kotak berilustrasi simbol tangga (naik) atau ular (turun)
- 5) Memerlukan dadu serta pion sebanyak jumlah peserta
- 6) Peserta berawal dari kotak start, bergantian melempar dadu
- 7) Pion dipindahkan sesuai nilai angka yang tertera di dadu
- 8) Pemain yang memperoleh angka enam mendapat hak lempar ulang

d. Mekanisme Permainan Ular Tangga

Setiap jenis permainan dilengkapi dengan peraturan khas yang membedakannya dari yang lain, termasuk permainan ular tangga yang memiliki mekanisme unik. Berikut penjelasan lengkap aturan dasarnya:

1) Aturan Dasar:

- a) Semua peserta berangkat dari kotak awal nomor 1 dan berusaha mencapai kotak akhir nomor 100.
- b) Papan dilengkapi dengan beberapa ular dan tangga yang ditempatkan secara strategis pada kotak-kotak tertentu.
- c) Alat bermain terdiri dari satu dadu dan pion berjumlah sesuai peserta.
- d) Setiap peserta menggunakan pion dengan warna berbeda untuk memudahkan identifikasi.
- e) Panjang tangga dan ular bervariasi – tangga mempercepat pergerakan maju, ular memaksa mundur beberapa kotak.

- f) Mayoritas tangga/ular berskala kecil, hanya segelintir yang memiliki jarak jauh.

2) Langkah Permainan:

- a) Penentu urutan giliran pertama dilakukan melalui lemparan dadu secara berurutan oleh seluruh peserta.
- b) Setiap peserta memulai dari kotak start nomor 1.
- c) Saat gilirannya, peserta melempar dadu lalu memindahkan pion sesuai hasil angka yang keluar.
- d) Apabila muncul angka enam di dadu, peserta berhak lempar ulang sebagai bonus giliran.
- e) Dibolehkan penumpukan pion lebih dari satu di kotak yang sama.
- f) Pion yang mendarat di ujung bawah tangga langsung terangkat ke puncak tangga.
- g) Pion yang menyentuh kepala ular wajib turun hingga ujung ekor ular.

e. Modifikasi untuk Pembelajaran:

Dalam konteks pembelajaran, permainan ular tangga dapat dimodifikasi dengan menambahkan beberapa aturan:

- 1) Terdapat kuis soal untuk kotak yang tidak bergambar tangga atau ular
- 2) Siswa harus menjawab pertanyaan sesuai nomor kotak tempat bidaknya berada

- 3) Jika tidak dapat menjawab, pemain lain mendapat kesempatan untuk menjawab
 - 4) Siswa harus menjelaskan ketentuan pelaksanaan haji dan umrah sesuai kotak hijau yang berisi ketentuan haji dan umrah
 - 5) Siswa yang menjawab benar memperoleh bintang sebagai poin
 - 6) Pemenang adalah siswa yang mendapat bintang terbanyak
- f. Keterkaitan Permainan Ular Tangga dengan Motivasi Belajar

Aktivitas bermain dan proses belajar merupakan dua hal yang saling terkait bagi siswa, khususnya pada tingkat pendidikan menengah. Pengalaman ini memberi dampak positif pada cara berpikir siswa. Melalui permainan, siswa mengalami kegembiraan, keberanian mengambil risiko, serta kesempatan bersosialisasi yang mendukung pertumbuhan holistik.

Permainan ini mampu membentuk karakter siswa dalam hal sportivitas dan kemampuan berkompetisi secara sehat, sekaligus melatih kematangan emosional mereka dalam menerima hasil permainan, baik ketika mengalami kekalahan maupun meraih kemenangan. Sebuah permainan dapat berfungsi sebagai sumber atau media pembelajaran yang efektif apabila permainan tersebut didesain dan dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam penerapannya, media permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran harus diselaraskan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa agar tepat sasaran.

Kehadiran permainan dalam pembelajaran mampu menghadirkan atmosfer belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Suasana yang tercipta menjadi lebih segar dan santai, namun tetap terjaga kondusivitasnya untuk proses pembelajaran. Dengan kondisi pembelajaran seperti ini, diharapkan dapat mendorong peningkatan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, memberikan pengalaman pembelajaran yang konkret dan bermakna, serta menciptakan interaksi dua arah atau timbal balik yang positif antara siswa dengan materi pembelajaran maupun antar siswa itu sendiri.

Permainan ular tangga dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menanamkan nilai kejujuran dan kepatuhan terhadap aturan. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar dalam suasana yang lebih interaktif dan kondusif. Ciri khas permainan ular tangga terletak pada pola permainannya yang bersifat kelompok, dengan menggunakan bidak dan dadu di atas papan permainan berbentuk kotak-kotak yang dilengkapi dengan gambar ular dan tangga sebagai elemen utama pergerakan pemain. Untuk menjadi pemenang, pemain

harus bersaing dengan pemain lain, yang dapat menciptakan kompetisi sehat dalam pembelajaran.

Berdasarkan kajian motivasi belajar, beberapa teknik untuk meningkatkan motivasi siswa menurut Sadiman antara lain: menggunakan permainan, menciptakan persaingan sehat, memberikan penghargaan, memunculkan hal tak terduga, menimbulkan rasa ingin tahu, dan memberikan hadiah. Dalam permainan ular tangga terdapat elemen-elemen tersebut: persaingan sehat antar siswa, ketidakpastian posisi bidak (tangga, ular, atau kuis), menimbulkan rasa ingin tahu, dan pemberian bintang sebagai penghargaan. Oleh karena itu, permainan ular tangga memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.²⁸

g. Keunggulan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran

Menurut Pratiwi Citra Anjani, ular tangga merupakan permainan papan tradisional yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ini terdiri atas sejumlah petak kecil yang tersusun secara berurutan, di mana beberapa petak dihubungkan oleh gambar tangga dan ular sebagai elemen utama permainan yang memungkinkan pemain berpindah posisi maju

²⁸ Arief S. Sadiman, (2011) *Media Pendidikan Dan Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).

atau mundur sesuai aturan permainan.²⁹ Media permainan ini memiliki fleksibilitas yang tinggi sehingga dapat diterapkan pada seluruh mata pelajaran dan tingkatan kelas tanpa terkecuali. Hal ini dikarenakan mekanisme permainannya yang sederhana, di mana siswa hanya diminta untuk menjawab beragam pertanyaan yang telah disiapkan selama proses permainan berlangsung. Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Rahman Faizal, terdapat sejumlah keunggulan dan manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.³⁰

- 1) Dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena bersifat menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain
- 2) Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung
- 3) Menciptakan interaksi aktif antara siswa dengan materi pembelajaran
- 4) Memfasilitasi pembelajaran yang tidak monoton dan membosankan

²⁹ Anjani, Pratiwi Citra. (2012). Media Pembelajaran Ular Tangga. [Http://Pracitra.Blogspot.Com/2012/11/Media-Pembelajaran-Permainan-Ulartangga](http://Pracitra.Blogspot.Com/2012/11/Media-Pembelajaran-Permainan-Ulartangga). Diakses 24 September 2025.

³⁰ Rahman Faizal, (2010) Rahman Faizal, Ular Tangga. Makalah Politeknik, (Yogyakarta: Tidak Diterbitkan), Hal. 10,” n.d.

4. Haji Dan Umrah

Pembelajaran tentang haji dan umrah merupakan salah satu materi fundamental dalam Pendidikan Agama Islam yang memiliki karakteristik khusus dan kompleks. Materi ini tidak hanya mengandung aspek teoretis berupa pengetahuan tentang rukun, syarat, dan tata cara pelaksanaan, tetapi juga dimensi praktis yang memerlukan pemahaman mendalam tentang ritual dan makna spiritual di baliknya.³¹ Dalam konteks pembelajaran di MTs, materi haji dan umrah sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa karena sifatnya yang abstrak dan jauh dari pengalaman langsung mereka. Sebagian besar siswa belum pernah melaksanakan ibadah haji atau umrah secara langsung, sehingga pemahaman mereka hanya terbatas pada penjelasan verbal dan visual yang diberikan guru. Kondisi ini menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar siswa dapat memahami esensi dan prosedur kedua ibadah tersebut dengan baik.

Kompleksitas materi haji dan umrah terletak pada banyaknya detail yang harus dikuasai siswa, mulai dari perbedaan mendasar antara haji dan umrah, syarat-syarat yang harus dipenuhi, rukun-rukun yang tidak boleh ditinggalkan, wajib-wajib yang harus dilaksanakan, hingga sunnah-sunnah yang dianjurkan. Setiap aspek memiliki ketentuan dan konsekuensi hukum yang berbeda, sehingga memerlukan pemahaman yang sistematis dan mendalam.

³¹ M Yuniarno, (2019) Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Haji Dan Umrah Di Madrasah Tsanawiyah, Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Madrasah 4, no. 1.

a. Karakteristik Pembelajaran Haji dan Umrah

Pembelajaran haji dan umrah memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari materi PAI lainnya. Pertama, materi ini bersifat prosedural, artinya terdapat tahapan-tahapan yang harus diikuti secara berurutan dalam pelaksanaannya. Siswa harus memahami urutan yang benar dalam melaksanakan rukun haji, mulai dari ihram, wukuf di Arafah, thawaf ifadhah, sa'i, hingga tahallul. Kesalahan dalam memahami urutan ini dapat berakibat pada batalnya ibadah atau keharusan membayar dam. Kedua, materi haji dan umrah kaya akan dimensi geografis dan historis. Siswa perlu memahami lokasi-lokasi penting seperti Ka'bah, Arafah, Muzdalifah, Mina, bukit Shafa dan Marwah, serta berbagai miqat yang tersebar di berbagai wilayah. Pemahaman geografis ini penting agar siswa dapat membayangkan perjalanan haji dan umrah serta memahami hikmah di balik penetapan tempat-tempat tersebut. Ketiga, materi ini memiliki aspek temporal yang kuat, terutama dalam ibadah haji yang terikat pada waktu-waktu tertentu dalam bulan Dzulhijjah. Siswa harus memahami kapan wukuf di Arafah dilaksanakan, kapan melontar jumrah, dan kapan berbagai ritual lainnya dilakukan. Pemahaman aspek temporal ini penting untuk menghindari kesalahan dalam pelaksanaan ibadah.³²

b. Tantangan dalam Pembelajaran Haji dan Umrah

³² Rosidin, MPd,I "E- Book Fikih Kelas X," n.d.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran haji dan umrah adalah sifat materi yang abstrak bagi siswa. Kebanyakan siswa MTs belum memiliki pengalaman langsung melakukan ibadah haji atau umrah, sehingga pemahaman mereka hanya berdasarkan deskripsi dan gambar. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam memvisualisasikan prosedur dan memahami makna di balik setiap ritual. Tantangan lain adalah banyaknya detail dan aturan yang harus dikuasai. Siswa harus menghafal rukun haji yang berjumlah enam, rukun umrah yang empat, berbagai wajib haji dan umrah, serta larangan-larangan selama ihram. Banyaknya informasi ini dapat menyebabkan cognitive overload jika tidak disajikan dengan metode yang tepat. Selain itu, perbedaan madzhab dalam beberapa aspek pelaksanaan haji dan umrah juga dapat menimbulkan kebingungan bagi siswa. Misalnya, perbedaan pendapat tentang hukum umrah, tata cara sa'i, atau prosedur tahallul. Guru perlu menjelaskan perbedaan-perbedaan ini dengan bijaksana agar tidak menimbulkan kerancuan pemahaman.

c. Integrasi Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran

Menurut Thomas Lickona dalam bukunya *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (1992), pendidikan karakter merupakan upaya yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk membantu

individu memahami, menghargai, serta bertindak berdasarkan nilai-nilai moral yang mendasar. Lickona menjelaskan bahwa konsep karakter yang baik (*good character*) terdiri atas tiga aspek yang saling berkaitan, yaitu pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral behavior*), ketiganya membentuk kesatuan utuh dalam pembentukan pribadi berkarakter). Dengan kata lain, karakter yang baik tidak hanya berhenti pada mengetahui mana yang benar, tetapi juga mencintai kebaikan tersebut, dan yang terpenting, merealisasikannya dalam perilaku sehari-hari, dengan fokus utama pada penanaman nilai rasa hormat (*respect*) dan tanggung jawab (*responsibility*) di lingkungan sekolah.³³ Mustari menambahkan bahwa pendidikan karakter merupakan investasi jangka panjang untuk menciptakan generasi yang berintegritas. Mustari menyerukan kesadaran bahwa karakter adalah fondasi utama yang harus ditanamkan secara berkelanjutan kepada peserta didik dan juga dipahami oleh para pemangku kepentingan negara.³⁴

Pembelajaran haji dan umrah tidak boleh hanya berfokus pada aspek prosedural semata, tetapi juga harus mampu menginternalisasikan nilai-nilai karakter yang terkandung di

³³ Thomas Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 1992).

³⁴ Mohamad Mustari, *Nilai Karakter: Refleksi Untuk Pendidikan Karakter* (Yogyakarta: Laksbang Pressindo, 2011).

dalamnya. Siswa perlu memahami bahwa haji dan umrah bukan sekadar ritual, tetapi merupakan sarana untuk mendekatkan diri kepada Allah, membersihkan jiwa, dan memperkuat persaudaraan sesama Muslim. Melalui pembelajaran yang tepat, siswa diharapkan dapat memahami hikmah di balik setiap ritual haji dan umrah. Misalnya, thawaf yang melambangkan kepatuhan dan ketundukan kepada Allah, sa'i yang mengingatkan kesabaran pada perjuangan Ibunda Hajar dalam mencari air untuk anaknya Ismail, atau wukuf di Arafah yang mengingatkan pada hari akhirat kelak.³⁵

Pemahaman nilai-nilai spiritual ini penting untuk membentuk sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari.³⁶ Mereka diharapkan dapat mengamalkan nilai-nilai kesabaran, ketaatan, keikhlasan, tanggung jawab, kedisiplinan dan persaudaraan yang dipelajari dari materi haji dan umrah dalam interaksi sosial mereka. Dengan demikian, pembelajaran haji dan umrah di MTs tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan faktual tentang kedua ibadah tersebut, tetapi juga untuk membentuk karakter dan spiritualitas siswa sebagai bekal

³⁵ Wahyuni, S.W. (2024). Analisis Integrasi Nilai Spiritual Dalam Pembelajaran Haji Dan Umrah. *Mecca: Journal of Hajj and Umrah Studies*. S.W. Wahyuni, "(2024). Analisis Integrasi Nilai Spiritual Dalam Pembelajaran Haji Dan Umrah. *Mecca: Journal of Hajj and Umrah Studies*.,” n.d.

³⁶ “Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan Di Era Digi.Pdf,” n.d.

dalam menjalani kehidupan sebagai muslim yang taat dan bertakwa.³⁷

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan psikologis yang tumbuh dari dalam diri peserta didik dan berfungsi untuk memicu serta mempertahankan aktivitas belajar agar mengarah pada pencapaian tujuan yang diinginkan. Motivasi memiliki peran penting dalam menumbuhkan antusiasme, semangat, serta perasaan positif selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan energi dan ketekunan lebih besar dalam mengikuti kegiatan belajar. Menurut Iskandar, motivasi dan pembelajaran memiliki hubungan yang saling memengaruhi, yang mana peningkatan motivasi dapat memperkuat efektivitas pembelajaran, begitu pula sebaliknya. Pembelajaran merupakan suatu proses yang menimbulkan perubahan perilaku individu ke arah yang lebih baik melalui latihan dan pengalaman langsung. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil dari adanya penguatan (*reinforcement*) yang bertujuan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Sementara itu, motivasi belajar dapat diartikan sebagai kekuatan pendorong internal yang mendorong seseorang

³⁷ Febriansyah, H. (2022). *Penelitian Implementasi Metode Demonstrasi Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Haji Di MTs*.

untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru. Motivasi ini lahir dari keinginan untuk memahami sesuatu secara mendalam, sekaligus memberikan dorongan dan arah yang jelas terhadap aktivitas belajar yang dilakukan.³⁸

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, motivasi merupakan dorongan psikologis yang menstimulasi minat belajar peserta didik sehingga mereka terdorong untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan berusaha mencapai hasil belajar yang optimal.³⁹ Secara umum, motivasi belajar adalah kekuatan dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Keberadaan motivasi sangat penting karena dapat meningkatkan, memperkuat, dan mengarahkan proses belajar, yang pada akhirnya membuat belajar menjadi lebih efektif.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi memiliki beberapa fungsi penting, antara lain:

- 1) Mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan sebagai motor penggerak kegiatan.
- 2) Memberikan arah pada perilaku sehingga tindakan yang diambil sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Memilih tindakan-tindakan yang relevan dan menyisihkan tindakan yang tidak berguna dalam pencapaian tujuan.

³⁸ Rora Rizky Wandini et al., The Effect of Snake and Ladder Game on Student Learning Outcomes in Studying of Islamic History 'Fathu Mecca' At the Elementary School Muhammadiyah, North, *Ejournal.Uin-Suka.Ac.Id* 13, no. 1 (2021).

³⁹ Mudjiono and Dimiyati, (2006), *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta,). H.201, n.d.

Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa motivasi mendorong aktivitas manusia berdasarkan kebutuhan, menentukan sasaran tujuan, dan memutuskan tindakan yang harus dilakukan agar hasil belajar maksimal.⁴⁰

c. Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dorongan dalam diri individu yang didasari oleh kebutuhan, harapan, dan cita-cita, serta tidak memerlukan rangsangan dari luar. Motivasi ini membuat siswa memiliki rasa tanggung jawab, melakukan tugas tepat waktu, menikmati belajar, dan memiliki tujuan jelas. Sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar seperti penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

d. Indikator Motivasi Belajar (Sardiman A.M.)

- 1) Tekun menghadapi tugas Siswa mampu mengerjakan tugas dengan konsisten dalam waktu yang lama tanpa mudah berhenti sebelum menyelesaikan.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan Siswa tidak mudah putus asa dan terus berusaha meski menghadapi hambatan dalam belajar.

⁴⁰ Wandini, Rora Rizky, Emeliya Sukma, Dara Damanik, Sholihatul Hamidah Daulay, & Wahyu Iskandar. (2021). *The Effect of Snake and Ladder Game on Student Learning Outcomes in Studying of Islamic History 'Fathu Mecca' At the Elementary School Muhammadiyah*, North. Ejournal.Uin-Suka.Ac.Id, 13(1).

- 3) Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah. Siswa memiliki perhatian dan ketertarikan pada berbagai persoalan, khususnya yang relevan dengan orang dewasa.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri Siswa suka mengerjakan tugas atau belajar tanpa ketergantungan pada orang lain.
- 5) Cepat bosan pada tugas rutin Siswa kurang tertarik dengan tugas yang sifatnya berulang dan monoton sehingga perlu variasi dalam belajar.
- 6) Dapat mempertahankan pendapat. Jika yakin dengan suatu hal, siswa mampu bertahan pada pendapatnya.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini. Siswa memiliki keteguhan dalam mempertahankan keyakinan atau nilai yang dipegang.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah. Siswa tertarik pada tantangan berupa masalah dan berusaha menyelesaikannya.

e. Prinsip Motivasi Belajar

- 1) Motivasi muncul apabila seseorang menyukai aktivitas yang dilakukan dan mampu menghadapi tantangan yang ada.
- 2) Motivasi merupakan dorongan yang menggerakkan energi dalam diri individu yang turut melibatkan aspek emosi dan psikologis.

- 3) Motivasi selalu berhubungan dengan adanya tujuan atau keinginan yang ingin dicapai individu sehingga mendorong tindakan belajar.

Dari semua yang telah disebutkan dapat kita tarik benang merah bahwa motivasi adalah suatu fenomena yang sangat kompleks karena melibatkan berbagai aspek dalam diri manusia. Ketika seseorang termotivasi, terjadi perubahan energi psikologis yang tidak hanya mempengaruhi tindakan fisik, tetapi juga berdampak pada kondisi kejiwaan seperti perasaan, emosi, dan mindset. Motivasi ini mendorong individu untuk bertindak dan berusaha mencapai tujuan tertentu. Dorongan tersebut lahir dari kebutuhan, keinginan, atau tujuan yang ingin diraih seseorang, sehingga motivasi menjadi kekuatan penting dalam proses belajar, karena dengan adanya tujuan yang jelas, individu akan lebih gigih dan fokus dalam mengerjakan aktivitas belajar. Kompleksitas motivasi juga terlihat dari bagaimana perasaan dan emosi berinteraksi dan mengarahkan perilaku belajar seseorang, sehingga motivasi bukan sekadar rangsangan sederhana, melainkan keseluruhan sistem penggerak yang mendorong proses pembelajaran secara menyeluruh.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Dalam perspektif pendidikan Islam, sumber ajaran utama, yaitu Al-Qur'an, tidak hanya menjadi pedoman moral dan spiritual, tetapi juga mengandung prinsip-prinsip pembelajaran yang aplikatif. Salah satu

ayat yang menjadi landasan penting dalam konteks metode dakwah dan pembelajaran adalah Surah An-Nahl ayat 125.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.⁴¹

Ayat ini mengajarkan pendekatan penyampaian ilmu dan seruan kepada kebaikan dengan cara yang bijaksana, lemah lembut, dan penuh hikmah. Ayat ini menegaskan bahwa dalam mengajak orang lain, khususnya dalam pendidikan Islam, pendekatan yang digunakan haruslah rasional, penuh pengertian, tidak kasar, dan mengutamakan kebajikan dalam interaksi. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran yang efektif yang menempatkan akhlak dan adab sebagai dasar komunikasi dan penyampaian ilmu.⁴² Dalam konteks pendidikan, ayat ini menuntun pendidik untuk menggunakan metode yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik, menjelaskan pelajaran dengan cara yang menarik, dan menghindari konfrontasi yang bisa

⁴¹ "Q.S An-Nahl 125 <https://www.Quranexplorer.Com/Quran/>," n.d.

⁴² "Kementerian Agama Republik Indonesia. (2018). Tafsir Al-Muyassar," n.d.

menghalangi keberhasilan proses belajar. Dengan demikian, ayat ini bukan hanya menjadi tuntunan dakwah, tetapi juga teori pembelajaran yang berbasis nilai Islam yang komprehensif dan humanis.⁴³

Pentingnya media pembelajaran juga disebutkan dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 89

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

(Ingatlah) hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim.⁴⁴

Dijelaskan dalam ayat tersebut bahwa Allah menurunkan Al-Qur'an untuk memberikan petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi mereka yang berserah diri kepada-Nya. Secara kontekstual, ayat ini menunjukkan betapa pentingnya menggunakan alat atau media tertentu untuk menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Al-Qur'an berfungsi sebagai alat untuk memberikan penjelasan dari Allah, maka sudah seyogyanya manusia menggunakan alat atau media tertentu dalam proses belajar mengajar ataupun pembelajaran.

⁴³ F Ahmad, "Tafsir Surat An-Nahl Ayat 125 Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Islam Integratif*, 2024.

⁴⁴ "Q.S An-Nahl 89 <https://www.Quranexplorer.Com/Quran/>," n.d.

Ayat tersebut juga memberikan kriteria media yang baik, yaitu media yang tidak hanya berfungsi untuk menjelaskan, tetapi juga memberikan petunjuk, rahmat, dan menumbuhkan perasaan gembira. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran harus mampu menumbuhkan kegembiraan dan meningkatkan minat siswa terhadap materi yang dipelajari, karena tujuan pendidikan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

C. Kerangka Berpikir

Dari uraian teori di atas, dapat dirangkum bahwa keberhasilan proses belajar-mengajar sangat ditentukan oleh tingkat motivasi intrinsik siswa. Kemurahan motivasi seringkali menjadi penghalang utama yang menyulitkan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini sangat sesuai dengan realitas di MTs SA Al-Hidayah Batu, yang harus mempertahankan minat siswa dalam belajar. Sebagai komponen inti Pendidikan Agama Islam, materi Haji-Umrah memerlukan strategi pengajaran inovatif yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga siswa tidak hanya memahami tetapi juga menghayati secara mendalam nilai-nilai spiritual ibadah tersebut.

Motivasi memainkan peran krusial dalam pembentukan karakter holistik. Karenanya, sangat dibutuhkan alat bantu belajar inovatif yang mampu mengoptimalkan pemahaman konsep sekaligus menanamkan nilai-nilai Islami seperti kesabaran, ketepatan waktu, dan rasa tanggung jawab. ular tangga sebagai media berbasis gamifikasi memiliki potensi luar biasa untuk meningkatkan *engagement* (keterlibatan) siswa melalui

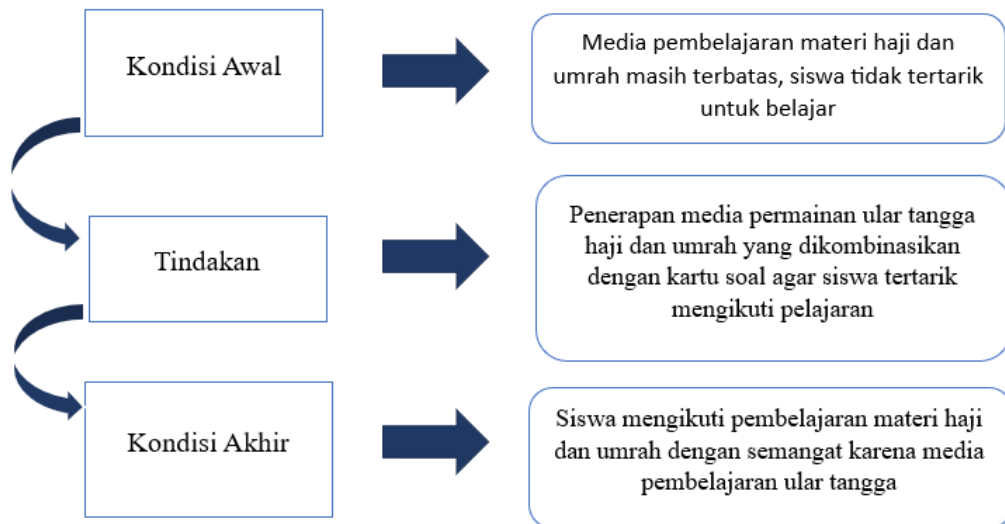
pendekatan menyenangkan dan interaktif. Penerapan media ular tangga pada materi haji dan umrah ini dipercaya dapat membangkitkan minat dan meningkatkan motivasi, karena menyajikan konten melalui konteks nyata dengan elemen permainan yang mudah dicerna dan diterima luas oleh siswa.

Diharapkan, media ini tidak hanya memotivasi pembelajaran efektif tetapi juga membentuk karakter positif yang berkelanjutan pada diri siswa. Alur permainan Ular Tangga didesain untuk mensimulasikan tantangan ibadah haji dan umrah yang menuntut Kedisiplinan (mematuhi larangan ihram), Kesabaran (saat berdesakan atau mengalami kesulitan), dan Tanggung Jawab (memperbaiki kesalahan ibadah). Integrasi nilai-nilai ini ke dalam mekanisme permainan bertujuan untuk memicu refleksi moral siswa, yang pada akhirnya akan menghasilkan peningkatan nilai-nilai karakter yang terukur secara signifikan melalui perbandingan hasil Pretest dan Posttest Angket Penilaian Diri.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran ular tangga materi haji dan umrah dalam meningkatkan motivasi belajar serta pembentukan karakter siswa di MTs SA Al Hidayah Batu. Harapan peneliti produk nantinya bisa menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif

dan komprehensif, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

Kerangka berfikir dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan di MTs SA Al Hidayah ini menerapkan jenis penelitian pengembangan yang bisa juga disebut *research and development*. Menurut Gay, Mills, dan Airasian, metode ini menekankan pada penciptaan produk pendidikan yang efektif tanpa berfokus pada pengujian teori, dengan sasaran pokok menghasilkan inovasi yang siap diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Model Pengembangan

Model Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE sebagai fondasi utama untuk menyusun media pembelajaran ular tangga pada topik haji dan umrah. Implementasi model ADDIE diawali dengan analisis (*Analysis*) Tahap awal dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan di lapangan. Langkah kedua desain (*Design*) Berdasarkan hasil analisis, peneliti menyusun rancangan produk. Tahap ketiganya, pengembangan (*Development*) Tahap ini merupakan realisasi dari rancangan yang telah dibuat. Selain menyelesaikan produksi media di Canva, peneliti juga melakukan validasi kepada para ahli (materi dan media) untuk memastikan kelayakan produk sebelum diujicobakan. Langkah ketiga implementasi (*Implementation*) mencakup ujicoba media di MTs SA Al-Hidayah Batu

Tahap akhir dilakukan Evaluasi (*Evaluation*) untuk menilai sejauh mana produk yang dikembangkan memenuhi sasaran.

Pemilihan model ADDIE dipilih karena memiliki beberapa keunggulan utama. Pertama, model ini dimulai dengan Tahap Analisis (*Analysis*) yang berfungsi sebagai basis kebutuhan. Tahap ini memastikan produk yang dikembangkan didasarkan pada identifikasi masalah nyata, yaitu pembelajaran PAI yang masih cenderung konvensional dan pasif, serta kebutuhan siswa akan model pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Kedua, sifatnya yang sistematis dan terstruktur sehingga produk media Ular Tangga telah melalui perancangan yang matang (*Design*) dan produksi yang benar (*Development*).

Ketiga, ADDIE memiliki fokus yang kuat pada Evaluasi (*Evaluation*) sebagai tahap akhir. Tahap ini sangat krusial karena berfungsi untuk memastikan bahwa media Ular Tangga yang dikembangkan telah terbukti efektif dan layak digunakan, sesuai dengan tujuan pengembangan, yaitu media yang dapat mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Terakhir, meskipun prosedurnya terstruktur, model ADDIE juga bersifat fleksibel sehingga dapat disesuaikan dan diterapkan secara efektif untuk mengembangkan berbagai jenis produk, termasuk media pembelajaran berbasis permainan seperti Ular Tangga, yang melibatkan kombinasi unsur desain visual, konten materi, dan mekanisme interaksi permainan. Dengan menjalankan seluruh tahapan ADDIE, diharapkan

produk yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan kualitas dan efektivitasnya secara akademis

C. Prosedur Pengembangan

Tahapan pengembangan ADDIE dalam penelitian ini sebagai berikut:

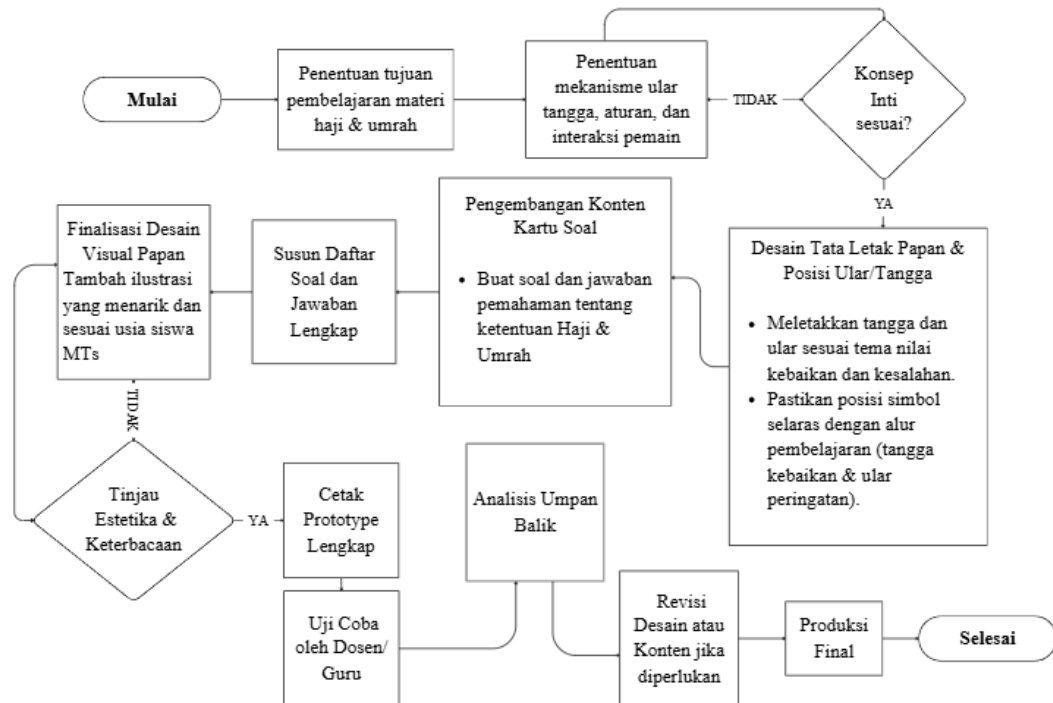
1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis menjadi langkah pertama dalam penelitian ini, yang difokuskan pada pengenalan masalah serta kebutuhan belajar yang ada. Di fase tersebut, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran fiqih untuk menggali data tentang pelaksanaan pengajaran materi haji dan umrah, termasuk hambatan serta keperluan yang muncul selama proses berlangsung. Temuan dari wawancara mengungkap bahwa media pembelajaran interaktif untuk topik haji dan umrah belum pernah dimanfaatkan di MTs SA Al Hidayah Batu. Selain itu, peneliti juga menelaah materi pelajaran, karakteristik siswa, serta kurikulum yang sedang diterapkan.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan proses perancangan produk media pembelajaran yang bertujuan untuk mendukung dan mempermudah kegiatan belajar mengajar pada materi haji dan umrah. Pada tahap ini, dilakukan penyusunan konsep, penentuan komponen, serta perancangan tampilan media agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Produk yang dirancang berupa papan permainan ular tangga edukatif yang dipadukan dengan kartu soal berisi materi seputar haji dan umrah, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih

menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. *Flowchart* desain ular tangga bisa dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 *Flowchart* Desain Ular Tangga

3. Pengembangan (*Development*)

Rancangan desain media ular tangga yang telah disusun pada tahap sebelumnya, langkah berikutnya adalah proses produksi media pembelajaran. Dalam tahap ini, produk yang dikembangkan mengalami penyempurnaan dan revisi sesuai dengan masukan dari ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran guna meningkatkan kualitas dan efektivitasnya. Selanjutnya, media divalidasi untuk memastikan tingkat kelayakan dan kesesuaian penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran, dengan memanfaatkan instrumen angket yang telah

disusun oleh peneliti sebagai alat evaluasi. Pada tahap pengembangan, berikut tahapan yang dilakukan:

- a. Produk media pembelajaran haji dan umrah mulai dikembangkan berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya. Media interaktif ini diharap memotivasi siswa untuk mendalami materi haji dan umrah dengan lebih antusias.
- b. berdasarkan rancangan yang dibuat, produk media pembelajaran haji dan umrah mulai dibuat.
- c. Validasi ahli, pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dibuat dievaluasi oleh tim ahli, yaitu ahli materi, ahli media, serta ahli pengajaran. Tujuan validasi adalah mengukur tingkat kelayakan produk dari berbagai aspek, termasuk kecocokan konten dengan materi haji dan umrah, serta desain visual dan kemudahan operasionalnya. Skor penilaian dari para ahli dijadikan acuan untuk menghitung persentase kelayakan, sekaligus panduan revisi akhir sebelum media diuji coba pada siswa.
- d. Revisi, pada tahap ini media pembelajaran yang telah dibuat disempurnakan sesuai masukan dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Saran serta rekomendasi dari mereka dijadikan patokan utama untuk perbaikan, sehingga produk akhir menjadi lebih efektif, optimal, dan user-friendly saat diterapkan pada fase implementasi selanjutnya.

4. Implementasi (*Implementation*)

Siswa kelas VIII di MTs SA Al Hidayah Batu menjadi subjek uji coba media pembelajaran ular tangga tentang haji dan umrah setelah produk dinyatakan layak oleh para validator. Kegiatan ini bertujuan mengukur tingkat keefektifan media secara nyata. Pre-test dan post-test diberikan kepada responden guna mengevaluasi dampak penggunaan media terhadap peningkatan motivasi belajar, dengan indikator utama berupa lonjakan minat siswa pada materi haji dan umrah.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah Usai proses penilaian media pembelajaran, data dari validator dikumpulkan lalu diolah melalui analisis kuantitatif maupun kualitatif. Sasaran utama analisis tersebut adalah menentukan kelayakan media untuk dipakai dalam kegiatan belajar mengajar. Desain produk kemudian diperbarui berdasarkan masukan validator guna mengatasi kekurangan yang ada.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Tahap pengujian ini bertujuan mengukur tingkat validitas produk yang sedang dikembangkan. Dalam proses penilaian, desainer melibatkan ahli materi, ahli media, serta ahli pembelajaran.

b. Subjek Uji Ahli

- 1) Ahli materi, merupakan dosen Pendidikan Agama Islam (PAI) dari UIN Malang dipilih karena kompetensi dan keahliannya yang

memadai untuk memberikan penilaian objektif. Pemilihan ini didasari oleh penguasaan mendalam terhadap materi haji dan umrah.

- 2) Ahli media, merupakan dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran di UIN Malang dipilih karena ahlia di bidang tersebut dan mampu menyediakan masukan objektif terkait produk media ular tangga yang sedang dibuat.
- 3) Ahli pembelajaran, Guru PAI di MTs SA Al Hidayah Batu sebagai ahli pembelajaran. Dipilih karena pengalaman mengajar fiqih, sehingga penilaian yang diberikan tetap obyektif dan relevan.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba, rancangan instrumen pengujian media ular tangga disusun terlebih dahulu. Tujuan utama desain ini adalah mengukur performa media pembelajaran haji dan umrah dalam mendukung proses belajar, meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Desain mencakup sesi implementasi serta observasi perilaku siswa.

b. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah 24 siswa kelas VIII MTs SA Al-Hidayah Batu. Teknik sensus sampling ini digunakan dengan pertimbangan keterbatasan waktu dan sumber daya, desain yang diterapkan adalah Quasi-Eksperimen

Alasan pemilihan desain ini didasarkan pada kondisi riil di lapangan yang tidak memungkinkan adanya kelas kontrol tanpa mengganggu stabilitas kegiatan belajar mengajar di sekolah. Selain itu, fokus utama penelitian pengembangan ini adalah untuk melihat efektivitas dan dampak langsung dari produk yang dikembangkan pada kelompok sasaran tertentu secara mendalam.⁴⁵

Adapun pemilihan kelas VIII sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang ini berada pada masa transisi psikologis yang membutuhkan stimulus visual dan interaktif untuk menjaga konsentrasi belajar. Selain itu, materi Haji dan Umrah dalam kurikulum PAI tingkat Madrasah Tsanawiyah secara spesifik diajarkan pada kelas VIII, sehingga subjek ini memiliki relevansi materi yang paling tepat untuk menguji efektivitas media ular tangga yang dikembangkan.

E. Jenis Data

Penelitian ini Penelitian ini mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam pengumpulan datanya. Data kualitatif diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara secara langsung di lokasi penelitian, serta dari saran dan tanggapan yang disampaikan melalui kolom komentar pada angket oleh ahli materi maupun ahli media. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui instrumen non-tes kemenarikan media untuk mengetahui seberapa menarik produk media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan.

⁴⁵ Sugiyono, (2020) Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D) Bandung: Alfabeta.

F. Instrumen pengumpulan data

Penelitian ini mengandalkan instrumen kuantitatif berupa angket (kuesioner) sebagai alat utama pengumpulan data. Angket ini dirancang untuk menangkap persepsi serta pengalaman siswa kelas VIII terhadap media pembelajaran ular tangga, dengan skala *Likert* (misalnya: SS = Sangat Setuju hingga TS = Tidak Setuju) guna mengukur kemenarikan, efektivitas, dan dampaknya pada motivasi belajar secara sistematis.

Pengukuran kemenarikan media menggunakan instrumen non-tes berupa Angket Penilaian Diri (*Self-Assessment*). Pendekatan ini selaras dengan Sugiyono (2019) yang menegaskan bahwa variabel afektif atau sikap paling tepat diukur melalui skala sikap seperti *Likert*. Secara definisi, angket menurut Sugiyono adalah seperangkat pertanyaan/pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab berdasarkan kondisi dan opini mereka, sehingga menghasilkan data komprehensif, valid, dan reliabel.⁴⁶ Penilaian dilakukan melalui kuesioner skala *Likert* 5 poin dengan opsi: Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang Baik, dan Sangat Kurang Baik. Data kualitatif dari respon responden dikonversi menjadi skor: Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Cukup Setuju = 3, Kurang Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1.⁴⁷ Dalam penelitian ini, ada beberapa jenis angket yang digunakan, diantaranya:

- a. Angket untuk Ahli Materi

⁴⁶ Sugiyono.

⁴⁷ Sugiyono.

Angket ini disusun dengan tujuan untuk mengumpulkan data mengenai kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan, terutama ditinjau dari aspek pembelajaran. Instrumen ini dirancang agar mampu memberikan gambaran objektif mengenai kesesuaian isi, kejelasan materi, serta ketepatan media dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, angket ini juga berfungsi sebagai alat evaluasi ahli materi, yang akan memberikan penilaian, saran, dan masukan terhadap isi maupun kelayakan media. Aspek penilaian materi oleh ahli materi bisa dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Aspek Penilaian Materi Oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Butir Pertanyaan
1	Kesesuaian materi	1,2,3
2	Interaktivitas siswa dengan media	4
3	Penumbuhan motivasi belajar	5
4	Aktualitas	6
5	Kelengkapan	7,8
6	Kualitas bahan	9, 10
7	Kedalaman soal	11
8	Kemudahan untuk dipahami	12,13
9	Sistematis	14
10	Kejelasan	15, 16
11	Ketepatan evaluasi	17, 18, 19
12	Pemberian umpan balik	20

Sumber: Aspek kriteria penilaian media pembelajaran dengan modifikasi.⁴⁸

b. Angket untuk Ahli Media

Angket ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan data mengenai kualitas produk secara spesifik, yang dinilai dari dua sudut pandang utama: aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Rincian lengkap mengenai aspek-aspek yang dinilai dapat dilihat pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Aspek Penilaian Materi Oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Butir Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1	Efisien	1,2
2	Mudah dikelola (<i>maintainable</i>)	3
3	Mudah digunakan (<i>usabilitas</i>)	4
4	Dokumentasi	5,6
5	Dapat dimanfaatkan kembali (<i>reusable</i>)	7
Aspek Komunikasi Visual		
6	Komunikatif	8
7	Sederhana	9
8	Tipografi	10,11,12
9	Gambar	13,14,15

⁴⁸ “Wahono, Romi Satria. (2006). Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>(<https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>) Diakses 3 Oktober 2025.”

No	Aspek Penilaian	Butir Pertanyaan
10	Tata letak	16
11	Warna	17,18
12	Desain	19,20

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran dengan modifikasi.⁴⁹

c. Angket untuk Siswa

Angket siswa berupa angket penilaian kemenarikan media angket ini berfungsi mengumpulkan data penilaian langsung dari 24 siswa kelas VIII MTs SA Al Hidayah Batu terhadap media ular tangga haji/umrah angket kemenarikan digunakan untuk mengetahui nilai kualitas dan daya tarik media menurut siswa kelas VIII MTs SA Al Hidayah Batu.

Penilaian yang digunakan untuk angket motivasi belajar dan karakter siswa adalah skala *Likert* 5 poin, sebagaimana dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto (2010). Responden memberikan tanggapan melalui lima pilihan: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pendekatan ini efektif untuk mengukur sikap dan afeksi siswa secara kuantitatif dengan konversi skor: SS = 5, S = 4, KS = 3, TS = 2, STS = 1.⁵⁰

⁴⁹ Wahono, Romi Satria. (2006). Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> (<https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>) Diakses 3 Oktober 2025

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tiga instrumen utama untuk pengumpulan yaitu wawancara, dokumentasi, dan angket. Wawancara dilakukan secara tatap muka dengan guru fiqih di MTs SA Al Hidayah Batu guna menggali informasi awal tentang kendala pembelajaran haji/umrah, kebutuhan media, serta harapan terhadap inovasi pembelajaran. Dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan foto, video, serta dokumen pendukung aktivitas pembelajaran di kelas, sedangkan angket disebarakan kepada siswa untuk mendapatkan data kuantitatif mengenai penilaian dan respons mereka terhadap kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan. Informan penelitian ini terdiri dari guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan siswa kelas VIII MTs SA Al Hidayah Batu yang terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga. Guru PAI dipilih karena perannya sebagai fasilitator dan pelaksana pembelajaran materi haji dan umrah, sedangkan siswa kelas VIII menjadi subjek utama sebagai penerima media pembelajaran. Kriteria pemilihan informan berfokus pada keterlibatan aktif dan pengalaman langsung dengan media yang dikembangkan.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menerapkan pendekatan analisis tematik untuk mengolah data kualitatif hasil wawancara mendalam dengan guru PAI dan dokumentasi kurikulum. Proses analisis dimulai dengan transkripsi wawancara, diikuti pengelompokan data ke dalam tema-tema utama yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti kendala pembelajaran haji/umrah,

kebutuhan media interaktif, dianalisis secara mendalam untuk menemukan pola dan pemahaman tentang efektivitas media pembelajaran. Untuk data kuantitatif dari angket, dilakukan analisis deskriptif untuk menggambarkan tingkat ketertarikan dan persepsi siswa secara kuantitatif.

Analisis data merupakan tahapan dalam penelitian yang dilakukan setelah semua data terkumpul. Proses ini, yang mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif, bertujuan untuk mengorganisasi dan mengurutkan data menjadi pola, kategori, dan satuan dasar. Tujuannya adalah untuk merumuskan temuan (kriteria) terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan setelah tahap uji coba media pembelajaran ular tangga. Data diperoleh dari instrumen evaluasi, terdiri atas angket *Likert* tertutup (skala 5 poin) untuk pengukuran kuantitatif serta angket terbuka guna menangkap kritik, saran, dan rekomendasi perbaikan. Kombinasi kedua instrumen ini menghasilkan masukan komprehensif untuk penyempurnaan produk. Hasil analisis deskriptif menjadi landasan penilaian validitas, reliabilitas, dan efektivitas media haji/umrah dalam memotivasi belajar siswa. Data secara keseluruhan terbagi menjadi kuantitatif (skor statistik) dan kualitatif (respons naratif).

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berbentuk angka-angka (misalnya skor dari angket validasi dan kepraktisan). Rumus persentase yang umumnya digunakan

dalam penelitian pengembangan produk untuk menghitung skor rata-rata instrumen penilaian dengan rumus persentase (3.1)

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \quad (3.1)$$

x = Skor jawaban oleh responden

x_i = Skor jawaban tertinggi

P = Presentase tingkat kevalidan

Nilai persentase ini kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kelayakan sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik untuk menentukan apakah media pembelajaran Fiqih haji dan umrah layak digunakan sesuai dengan Tabel 3.6 dan tabel kemenarikan dapat dilihat pada Ttabel 3.7.⁵¹

Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

Kriteria (%)	Kualifikasi	Tingkat kevalidan/Kelayakan
80% - 100%	Sangat Menarik	Produk dapat digunakan tanpa revisi.
60% - 79%	Cukup Menarik	Produk dapat digunakan dengan revisi kecil.
40% - 59%	Kurang Menarik	Produk dapat digunakan dengan revisi besar.
0% - 39%	Tidak Menarik	Produk tidak dapat digunakan

⁵¹ “Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R\&D)*.”

Tabel 3. 4 Kriteria Kemenarikan Bahan Ajar

Persentase	Tingkat kevalidan
80% - 100%	Valid/ Tidak Revisi
60% - 79%	Cukup Valid/ Tidak Revisi
40% - 59%	Kurang Valid/ Revisi Sebagian
0% - 39%	Tidak Valid/ Revisi

2) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa deskripsi naratif, kritik, dan saran non-numerik yang bersumber dari validator (ahli materi, ahli media), guru PAI, serta siswa selama uji coba. Analisis dilakukan melalui pendekatan deskriptif dengan langkah: (1) kategorisasi respons, (2) ringkasan tema relevan, dan (3) ekstraksi rekomendasi untuk revisi media pembelajaran haji/umrah. Hasilnya dimanfaatkan memperbaiki kekurangan produk sebelum implementasi luas di pembelajaran, memastikan kualitas optimal. Dalam menentukan persentasenya digunakan rumus persentase 3.1

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \quad (3.1)$$

P = Presentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Skor jawaban oleh responden

$\sum x_i$ = Skor jawaban tertinggi⁵²

⁵² Sugiyono.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Media ular tangga haji/umrah dirancang khusus untuk siswa kelas VIII MTs SA Al Hidayah Batu. Penggunaan media akan dilakukan dalam satu pertemuan pelajaran (2 x 40 menit) dengan prosedur: (1) implementasi permainan media secara kelompok, (2) pengisiakn angket kemenarikan media ular tangga oleh siswa. Berikut penjelasan lengkap tentang media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan peneliti:

1. Deskripsi media ular tangga

Media inovatif ini merupakan permainan ular tangga edukatif untuk materi Haji dan Umrah kelas VIII SMP/MTs. Media ini mengintegrasikan hafalan, pemahaman prosedural, serta elemen keseruan belajar secara holistik. Komponen media terdiri dari: (1) panduan permainan A5 landscape (aturan, kompetensi inti, tips guru); (2) papan banner 110 x 115 cm dari bahan flexi tahan lama; (3) pion berwarna dari pot cream bulat dengan stiker bertuliskan H, A, J, I ; (4) dadu 2 x 2 cm; serta (5) kartu soal 8 x 5 cm (berjumlah 30 soal) Cara bermain mengharuskan siswa lempar dadu lalu jawab soal atau jelaskan rangkaian haji/umrah dari gambar untuk maju jika salah atau gagal berarti "geser mundur" ular, melatih akurasi dan kerja tim.

Cara penggunaan media ular tangga ini antara lain:

- a. Pilih salah satu pion, lemparan dadu pertama pemain untuk menentukan urutan bermain.
- b. Mulai permainan dengan bacaan basmalah bersama-sama.
- c. Pemain menjawab 1 kartu soal jika berhenti di kotak kartu soal.
- d. Pemain menjelaskan rangkaian Haji sesuai gambar jika berhenti di kotak hijau bergambar.
- e. Semua pemain harus menyelesaikan permainan hingga kotak ke 100.
- f. Akhiri permainan dengan membaca talbiyah bersama-sama.

2. Komponen media ular tangga

a. Banner ular tangga

Banner ular tangga berukuran lebar 100 cm x tinggi 110 cm, dicetak pada bahan banner flexi. Ukuran yang besar ini dipilih agar dapat dengan jelas dilihat oleh sekelompok siswa, memungkinkan pembelajaran kolaboratif di kelas atau di luar ruangan. Material *flexi* dipilih karena sifatnya yang ringan, mudah digulung, dan tahan lama, praktis untuk disimpan.

Desain dari ular tangga yang dikembangkan dilengkapi dengan ikon/gambar. Ikon ini berfungsi sebagai penanda visual untuk setiap rukun haji dan momen penting, mulai dari niat, tawaf, hingga tahallul, mengubah setiap langkah menjadi sebuah pelajaran baru. Yang paling menarik, konsep ular dan tangga diinterpretasikan ulang menjadi elemen yang mendalam. Tangga diubah menjadi "Tangga Kebaikan" yang digambarkan dengan warna emas. Setiap tangga yang mengarahkan

pemain maju melambangkan sebuah perbuatan baik atau ketulusan niat yang akan dibalas dengan kemudahan dan pahala. Sebaliknya, ular melambangkan "Ular Peringatan" yang berfungsi sebagai peringatan bahwa perbuatan keliru, seperti bersikap sombong atau melanggar larangan haji, akan membawa pemain mundur dan harus memperbaiki diri. Desain banner ular tangga dapat dilihat pada Gambar4.1.



Gambar 4. 1 Banner Ular Tangga

b. Aturan permainan dan panduan penggunaan media

Aturan permainan disajikan dalam kertas A5 (*landscape*) dilaminating agar kokoh dan lebih tahan lama. Aturan dan cara bermain dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Aturan Permainan & Cara Bermain

c. Pion dan dadu

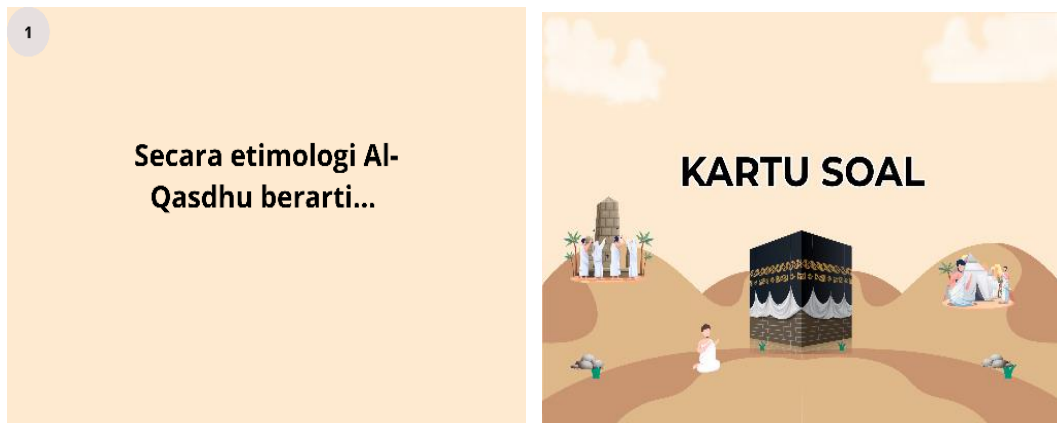
Pion terbuat dari *pot cream mini* yang dipercantik dengan stiker abjad karakter H,A,J,I, sedangkan dadu terbuat dari bahan plastik ukuran 2 x 2 cm berukuran besar agar seimbang dengan banner ular tangga dan pion yang disiapkan. Pion dan dadu dalam media ular tangga dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Pion dan Dadu

d. Kartu soal

kartu soal dibuat dengan 2 sisi, satu sisi bertuliskan kartu soal dan di sisi lainnya bertuliskan soal, terdapat 30 soal yang di cetak untuk mendukung media ular tangga. Contoh kartu soal dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Kartu Soal.

3. Desain Media Ular Tangga

a. Ukuran Media Ular Tangga

Papan banner media ini berukuran 110 cm x 115 cm, kategori sedang yang ideal untuk 25 siswa kelas VIII. Dimensi tersebut memungkinkan permainan kelompok efektif (4-6 siswa/team) sekaligus praktis dilipat/gulung untuk penyimpanan.

b. Warna Media Ular Tangga

Skema warna dipilih berdasarkan prinsip psikologi warna karakteristik remaja MTs usia 13-14 tahun, guna maksimalkan daya tarik visual, keterbacaan teks/gambar, serta stimulasi motivasi belajar.

1. Data Hasil Validasi Ahli

Penelitian pengembangan media ular tangga ini menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif, data ini diperoleh melalui dua tahap utama: uji validasi ahli dan uji coba lapangan. Proses validasi melibatkan tiga ahli (1) ahli materi/isi (dosen PAI UIN Malang) untuk validasi materi fiqih haji/umrah; (2) ahli media (dosen desain pembelajaran) untuk aspek visual/teknis; serta (3) ahli pembelajaran (guru fiqih MTs). Data kualitatif diperoleh dari komentar serta saran perbaikan para validator, sedangkan data kuantitatif bersumber dari instrumen angket penilaian berbasis skala *Likert*. Penskoran angket validasi ahli desain media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa. Indikator penilaian dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Indikator Penilaian

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

Berikut adalah penyajian data hasil penilaian angket validasi dari ahli desain media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

a. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

1) Profil ahli desain

Media pembelajaran ular tangga dari aspek desain divalidasi oleh Ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs., selaku dosen PAI Fakultas Tarbiyah yang memiliki pengalaman mendalam dalam pembuatan desain media pembelajaran.

2) Hasil validasi ahli desain media

Hasil data validasi dari ahli desain media disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Ular Tangga Berdasarkan Data Kuantitatif

No	Aspek Media Yang Dinilai	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Keefisienan dalam pengembangan	✓				
2	Mudah dikelola/dipelihara	✓				
3	Mudah digunakan	✓				
4	Ketepatan memilih media	✓				

No	Aspek Media Yang Dinilai	Nilai				
		5	4	3	2	1
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
6	Variasi alat permainan		✓			
7	Reliabilitas (konsisten & stabil saat digunakan berulang kali)	✓				
8	Dapat digunakan kembali	✓				
9	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	✓				
10	Kreatif (luwes dan menarik)	✓				
11	Inovatif (cerdas dan unik)	✓				
12	Sederhana	✓				
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan		✓			
14	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	✓				
15	Keterbacaan teks	✓				
16	Tampilan gambar disajikan	✓				
17	Keseimbangan proporsi gambar	✓				
18	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	✓				
19	Pengaturan tata letak	✓				
20	Komposisi warna	✓				
Jumlah		98				
Skor Maksimal		100				

Data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli desain media terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga disajikan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Ular Tangga Berdasarkan Data Kualitatif

Komponen	Komentar
Saran	Sudah baik, tinggal perbaiki peletakan fontnya, dan ganti warna tulisan

3) Analisis data

Data yang diperoleh sesuai Tabel 4.3 menunjukkan jumlah penilaian ahli media sebesar 98 data ini kemudian diolah untuk menentukan tingkat validitas desain media ular tangga pada materi Haji dan Umrah menurut ahli media. Rumus perhitungan digunakan (3.1)

$$P = \frac{98}{100} \times 100 \quad (3.1)$$

Hasil perhitungan sebesar 98% juga berada pada kategori valid (rentang 80%–100%). Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga sangat layak digunakan dan tidak memerlukan revisi.

b. Validasi Ahli Materi

1) Profil ahli materi

Media pembelajaran ular tangga dari aspek materi divalidasi oleh Bapak Shidqi Ahyani, M.Ag., selaku dosen PAI Fakultas Tarbiyah yang berpengalaman luas dalam penyusunan soal, khususnya mata pelajaran Fiqih.

2) Hasil validasi ahli materi

Hasil data validasi dari ahli materi disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran Ular Tangga Berdasarkan Data Kuantitatif

No	Aspek Materi Yang Dinilai	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			

No	Aspek Materi Yang Dinilai	Nilai				
		5	4	3	2	1
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
4	Interaktivitas siswa dengan media		✓			
5	Penumbuhan motivasi belajar		✓			
6	Aktualitas materi yang disajikan		✓			
7	Kecukupan jumlah soal		✓			
8	Kelengkapan cakupan soal		✓			
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
10	Variasi soal		✓			
11	Kedalaman soal sesuai materi			✓		
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami		✓			
13	Bahasa soal yang mudah dipahami		✓			
14	Keruntutan penyajian soal		✓			
15	Kejelasan uraian soal		✓			
16	Kejelasan petunjuk belajar		✓			
17	Kecocokan soal sesuai teori dan konsep		✓			
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan		✓			
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal		✓			
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi				✓	
Jumlah		77				
Skor Maksimal		100				

Data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli materi terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran Ular Tangga Berdasarkan Data Kualitatif

Komponen	Komentar
Saran	Perlu lengkapi dengan indikator sebagai penanda ketercapaian kompetensi

3) Analisis data

Data yang diperoleh sesuai Tabel 4.4 dengan jumlah soal 20 dan bobot maksimal per poin 5 adalah 77 data ini kemudian diolah untuk menentukan tingkat validitas materi media ular tangga pada materi Haji dan Umrah oleh ahli materi. Rumus perhitungan validitas yang digunakan adalah rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{77}{100} \times 100 \quad (3.1)$$

Hasil perhitungan sebesar 77% menunjukkan bahwa media ular tangga berada pada kategori cukup valid (rentang 60%–79%). Hal ini berarti media sudah layak digunakan dalam pembelajaran dan tidak memerlukan revisi.

c. Validasi ahli pembelajaran

1) Profil ahli pembelajaran

Media pembelajaran ular tangga dari aspek materi divalidasi oleh Bapak Ahmad Miftahul Mubin, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Fiqih di MTs SA Al-Hidayah Batu.

2. Hasil validasi ahli pembelajaran

Hasil data validasi dari ahli materi disajikan pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Media Ular Tangga Berdasarkan Data Kuantitatif

No	Aspek Materi Yang Dinilai	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indikator	✓				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
4	Interaktivitas siswa dengan media	✓				
5	Penumbuhan motivasi belajar	✓				
6	Aktualitas materi yang disajikan	✓				
7	Kecukupan jumlah soal	✓				
8	Kelengkapan cakupan soal	✓				
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
10	Variasi soal		✓			
11	Kedalaman soal sesuai materi	✓				
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	✓				
13	Bahasa soal yang mudah dipahami		✓			
14	Keruntutan penyajian soal	✓				
15	Kejelasan uraian soal	✓				
16	Kejelasan petunjuk belajar	✓				
17	Kecocokan soal sesuai teori dan konsep	✓				
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan	✓				
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	✓				
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			
Jumlah		96				
Skor Maksimal		100				

Data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli desain media terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga disajikan pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Ular Tangga Berdasarkan Data Kualitatif

Komponen	Komentar
Saran	Beri alokasi waktu pada kegiatan intinya

2) Analisis data

Data yang diperoleh sesuai Tabel 4.6 sejumlah 96 data ini kemudian diolah untuk menentukan tingkat persentase validitas materi media ular tangga pada materi Haji dan Umrah menurut pembelajaran.

$$P = \frac{96}{100} \times 100\% = 96\% \quad (3.1)$$

Hasil perhitungan sebesar 96% termasuk dalam kategori valid (rentang 80%–100%). Dengan demikian, media ular tangga memiliki kualitas yang sangat baik dan tidak memerlukan revisi

2. Data hasil uji coba lapangan

Pelaksanaan uji coba media pembelajaran ular tangga dilakukan dalam situasi pembelajaran yang berlangsung secara tatap muka sebanyak 2 kali pertemuan, Pada setiap pertemuan tersebut peneliti menggunakan waktu 2 x 45 menit untuk pembelajaran menggunakan media ular tangga

dan menyebar angket kemenarikan, motivasi belajar dan angket karakter kepada siswa.

Angket yang diisi oleh siswa kelas VIII MTs SA Al-Hidayah diakumulasikan dan dianalisis untuk mengungkap respons siswa terhadap media. Instrumen ini dilengkapi oleh 24 siswa sebagai responden penelitian. Data kuantitatif beserta hasil uji coba lapangan terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi Haji dan Umrah di MTs SA Al-Hidayah Batu disajikan sebagai berikut:

a. Profil Siswa

Daftar nama siswa responden dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Haji dan Umrah disajikan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Daftar Nama Responden Penelitian

RESPONDEN	NAMA	KODE
1	Abdullah Iqyan	X1
2	Afinda Olivia	X2
3	Ahmad Almuttaqin	X3
4	Aldipiyman Firmansa	X4
5	Aqila Dizanka	X5
6	Arziki Aditya	X6
7	Fathir Farihatan	X7
8	Febiy Ilham Firmansah	X8
9	Frizya Zahra	X9
10	Inas Aghnia	X10
11	Jihan Nadhifatul	X11

RESPONDEN	NAMA	KODE
12	M. Alfin Hidayat	X12
13	Meilinda Ayu	X13
14	Moh. Fahri Abdullah	X14
15	M. Ali Mukti	X15
16	M. Khoirul Rizki	X16
17	Muhammad Wildan	X17
18	Nathania Juniandhistya	X18
19	Rafata Kanaya	X19
20	Salma Feby	X20
21	Siti Wahida	X21
22	Tabina Syahda	X22
23	Virli Izatul	X23
24	Zhaqinah Balqist	X24

b. Kemenarikan media pembelajaran ular tangga

Setelah Setelah uji coba produk terhadap responden, diperoleh data tingkat kemenarikan media pembelajaran ular tangga pada materi Haji dan Umrah. Data ini berasal dari penilaian responden yang mencakup 21 aspek penilaian. Ringkasan hasil skor kualifikasi kemenarikan media disajikan pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Kemenarikan Media Pembelajaran

Responden (N)	Total Skor (ΣX)	Skor Maksimal (XI)	Persentase (%)	Kategori
X1	45	50	90%	Sangat Menarik
X2	46	50	92%	Sangat Menarik

Responden (N)	Total Skor (ΣX)	Skor Maksimal (XI)	Persentase (%)	Kategori
X3	43	50	86%	Sangat Menarik
X4	47	50	94%	Sangat Menarik
X5	48	50	95%	Sangat Menarik
X6	50	50	100%	Sangat Menarik
X7	45	50	90%	Sangat Menarik
X8	50	50	100%	Sangat Menarik
X9	48	50	96%	Sangat Menarik
X10	41	50	82%	Sangat Menarik
X11	41	50	82%	Sangat Menarik
X12	43	50	86%	Sangat Menarik
X13	40	50	81%	Sangat Menarik
X14	50	50	100%	Sangat Menarik
X15	46	50	91%	Sangat Menarik
X16	45	50	90%	Sangat Menarik
X17	50	50	100%	Sangat Menarik
X18	43	50	86%	Sangat Menarik
X19	49	50	98%	Sangat Menarik
X20	44	50	88%	Sangat Menarik
X21	49	50	97%	Sangat Menarik
X22	49	50	98%	Sangat Menarik
X23	49	50	97%	Sangat Menarik
X24	45	50	90%	Sangat Menarik
TOTAL (ΣX)	1106	1200	92%	Sangat Menarik

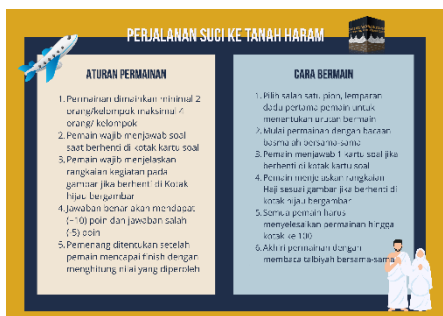
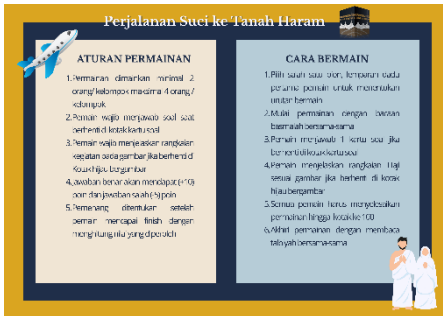
Berdasarkan tabel 4.9, 24 responden terhadap media pembelajaran ular tangga secara keseluruhan menunjukkan respons sangat positif. Skor

tertinggi 50 diraih oleh empat responden, sementara skor terendah 81%. Secara kumulatif, total skor aktual $\sum X = 1106$ dari maksimal ideal $XI = 1200$, menghasilkan rata-rata persentase kemenarikan 92%. Nilai ini berada dalam rentang 80%–100%, sehingga media ular tangga dikategorikan sebagai Sangat Menarik.

B. Revisi Produk

Peneliti melakukan revisi terhadap media ular tangga berdasarkan kritik, saran, dan tanggapan konstruktif dari tiga validator ahli (materi, media, dan pembelajaran), guna menyempurnakan kualitas dan kesesuaian produk sebelum implementasi lapangan). Masukan tersebut berfungsi sebagai pembenahan sistematis untuk menyempurnakan kualitas produk, mencakup aspek konten, desain visual, mekanisme permainan, dan kegunaan pedagogis. Evaluasi digunakan untuk memastikan media mencapai standar layak sebelum uji lapangan. Revisi tersaji pada Tabel 4.18.

Tabel 4.10 Revisi Produk

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 Tulisan dalam panduan permainan sebelum revisi terlihat kurang rapi	 Tulisan dalam panduan permainan setelah direvisi terlihat lebih rapi

BAB V

PEMBAHASAN

A. Spesifikasi Media Pembelajaran Ular Tangga

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah satu set media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk memvisualisasikan ibadah Haji dan Umrah secara kontekstual. Adapun spesifikasi detail dari komponen media tersebut adalah sebagai berikut:

1. Papan Permainan (*Banner* Ular Tangga) Papan permainan dicetak di atas material *banner flexi* berukuran 110 cm x 115 cm. Material ini dipilih karena daya tahannya yang baik dan kemudahan penyimpanan. Secara fungsional, dimensi yang besar memungkinkan penggunaan dalam pembelajaran kolaboratif berkelompok. Desain papan mengintegrasikan rukun haji dan momen penting sebagai penanda langkah siswa. Keunggulan filosofisnya meliputi tangga kebaikan, visualisasi tangga melambangkan kemudahan akibat perbuatan baik atau ketulusan niat. Ular peringatan melambangkan peringatan atas kekeliruan atau pelanggaran menyebabkan pemain harus mundur untuk memperbaiki diri.
2. Aturan dan Panduan Penggunaan Aturan permainan disajikan dalam kertas berukuran A5 (landscape) yang dilaminasi agar kokoh. Panduan ini memuat langkah-langkah teknis, mulai dari penentuan urutan pemain hingga diakhiri

dengan pembacaan *talbiyah* bersama-sama. Adanya panduan ini memudahkan guru dan siswa dalam mengoperasikan media secara mandiri.

3. Komponen Pendukung (Pion dan Dadu) Aksesori permainan dirancang secara kreatif untuk memperkuat identitas materi:

Pion Karakter: Terbuat dari pot krim mini yang dipercantik dengan stiker abjad karakter H-A-J-I, memudahkan identifikasi setiap pemain.

Dadu: Terbuat dari bahan plastik berukuran 2 x 2 cm yang proporsional dengan besarnya papan permainan.

4. Instrumen Evaluasi (Kartu Soal) Media ini dilengkapi dengan 30 kartu soal yang dicetak dua sisi. Satu sisi berfungsi sebagai identitas kartu dan sisi lainnya berisi pertanyaan terkait materi Haji dan Umrah. Kartu ini berfungsi sebagai instrumen evaluasi kognitif di sela-sela permainan untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai.
5. Tipografi dan Psikologi Warna Desain keseluruhan menggunakan skema warna yang disesuaikan dengan karakteristik remaja usia 13–14 tahun (MTs). Penggunaan ilustrasi yang menarik dan teks yang jelas bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan serta motivasi belajar siswa dalam memahami materi ibadah yang kompleks.

Penelitian ini mengembangkan media ular tangga sebagai solusi inovatif untuk materi Haji dan Umrah bagi siswa kelas VIII MTs SA Al-Hidayah Batu. Implementasi dilakukan dalam dua pertemuan pembelajaran penuh (2 × 40 menit). Pengembangan mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design,*

Development, Implementation, Evaluation). Keunggulannya terletak pada fleksibilitas revisi berbasis *feedback* ahli/siswa, menghasilkan produk valid, efektif, dan kontekstual sesuai karakteristik siswa MTs usia 13–14 tahun dengan tantangan hafalan ibadah kompleks.

Analisis, pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran siswa kelas VIII MTs SA Al-Hidayah Batu pada materi Haji dan Umrah. Melalui wawancara guru PAI teridentifikasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa, rendahnya pemahaman ketentuan haji dan umrah, minimnya keterlibatan siswa serta urgensi media interaktif, visual, dan kontekstual. Temuan ini menegaskan kebutuhan *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

Design, tahap perancangan meliputi pembuatan konsep permainan, penyusunan aturan, serta desain visual. Media ular tangga dirancang menggunakan aplikasi Canva (ukuran 110 cm × 115 cm), dilengkapi kartu soal (8 cm × 5 cm), panduan penggunaan (A5), pion dari pot krim bulat dengan stiker H-A-J-I, serta dadu (2 cm × 2 cm). Pemilihan warna mengikuti prinsip psikologi warna dan karakteristik peserta didik MTs, guna optimalisasi daya tarik visual, keterbacaan, dan motivasi belajar.

Development, desain direalisasikan menjadi prototipe nyata, banner ular tangga, kartu soal, pion, dadu, dan panduan. Implementasi, Media diterapkan dalam satu pertemuan kelas VIII. Siswa bermain sambil menjawab soal atau menjelaskan rangkaian manasik Haji/Umrah sesuai gambar dalam banner.

Evaluasi menilai efektivitas media melalui validasi ahli, uji coba, dan revisi formatif. Proses ini menghasilkan produk layak dengan penyempurnaan berbasis *feedback*, memvalidasi kesesuaian untuk pembelajaran. Pengembangan media ular tangga berjalan sistematis melalui model ADDIE, menghasilkan produk interaktif yang menarik.

B. Analisis Kelayakan Media Ular Tangga

Kelayakan media ular tangga dievaluasi melalui proses validasi komprehensif oleh tiga ahli kompeten, yaitu ahli desain media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Proses ini dirancang untuk menentukan tingkat kesesuaian dan kualitas media sebelum implementasi di kelas, khususnya dalam mengoptimalkan kemenarikan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendukung pengembangan karakter secara efektif. Data validasi terdiri dari kuantitatif dan kualitatif (komentar/saran validator). Data kuantitatif menghasilkan persentase kelayakan, sementara data kualitatif jadi bahan utama revisi dan penyempurnaan produk agar optimal mendukung pembelajaran haji/umrah. Data yang dikumpulkan mencakup jenis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian berbasis skala *Likert*, sementara data kualitatif berupa komentar, saran, dan masukan konstruktif dari para validator yang dijadikan dasar perbaikan dan penyempurnaan media.

1. Kelayakan Media Berdasarkan Ahli Desain Media

Validasi desain media ular tangga dilakukan oleh Ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs., dosen PAI Fakultas Tarbiyah UIN Malang yang ahli dalam desain media pembelajaran. Hasil angket *Likert* menunjukkan skor

kelayakan sebesar 98% (kategori sangat layak/valid), yang mengindikasikan kualitas desain produk prima dengan elemen visual yang atraktif, proporsional, serta siap pakai tanpa memerlukan revisi mayor. Tingkat validitas tinggi ini semakin memperkuat kepercayaan terhadap implementasi media di kelas VIII MTs.

Berdasarkan hasil penilaian, media memiliki keunggulan dalam aspek keefisienan, kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, serta tampilan visual yang menarik, komunikatif, kreatif, dan inovatif. Hal ini mengindikasikan bahwa media mampu mendukung kemenarikan pembelajaran. Adapun saran yang diberikan yaitu perbaikan pada peletakan font agar tampilan media menjadi lebih optimal.

2. Kelayakan Media Berdasarkan Ahli Materi

Validasi aspek materi dilakukan oleh Bapak Shidqi Ahyani, M.Ag., selaku dosen Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah yang berpengalaman dalam pengembangan materi pembelajaran Fiqih. Hasil penilaian menghasilkan persentase validitas sebesar 77%, yang termasuk dalam kategori cukup valid. Temuan ini menyatakan bahwa media telah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran, meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan minor. Secara umum, konten materi telah selaras dengan capaian pembelajaran indikator pencapaian, serta tujuan pembelajaran.

3. Kelayakan Media Berdasarkan Ahli Pembelajaran

Penilaian aspek pembelajaran diserahkan kepada Bapak Ahmad Miftahul Mubin, S.Pd., guru Fiqih berpengalaman di MTs SA Al-Hidayah

Batu. Hasil validasi angket *Likert* mencapai persentase 96% (kategori sangat valid/layak), membuktikan media siap optimal dalam proses belajar mengajar. Skor tinggi ini mencerminkan pemenuhan kriteria esensial, yaitu: kesesuaian pedagogis dengan kurikulum, interaktivitas tinggi melalui mekanisme *gameplay*, stimulasi motivasi intrinsik siswa, serta kemampuan menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan khusus untuk materi Haji dan Umrah.

Secara keseluruhan, media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi minor. Kelayakan ini menggarisbawahi potensi unggul media dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran, memotivasi siswa secara efektif, serta turut mendukung pembentukan karakter siswa secara holistik.

C. Kemenarikan Media Ular Tangga

Setelah uji coba produk dilakukan terhadap 24 responden, diperoleh data mengenai tingkat kemenarikan media pembelajaran ular tangga pada materi Haji dan Umrah. Penilaian ini memanfaatkan instrumen berisi 10 butir pertanyaan yang mencakup tiga aspek utama: pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual. Hasil pengolahan data menunjukkan total skor aktual sebesar 1106 dari skor maksimal ideal 1200, sehingga persentase kemenarikan mencapai 92%. Nilai ini termasuk dalam rentang 80% – 100%, yang dikategorikan sebagai sangat menarik. Secara rinci, tingkat kemenarikan berdasarkan masing-masing aspek penilaian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Aspek Pembelajaran

Pada aspek pembelajaran yang meliputi kesesuaian materi, penumbuhan motivasi belajar, kelengkapan konten, kemudahan pemahaman, serta kejelasan penyajian media pembelajaran ular tangga menunjukkan performa yang sangat baik. Respons siswa mengonfirmasi bahwa materi Haji dan Umrah tersaji secara relevan, mudah dicerna, dan disampaikan dengan jelas. Integrasi soal-soal serta aktivitas interaktif dalam format permainan berhasil merangsang partisipasi aktif siswa, sehingga secara implisit meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.

2. Aspek Rekayasa Media

Pada aspek rekayasa media yang mencakup kemudahan pengelolaan (*maintainability*), kemudahan penggunaan (*usability*), serta kelengkapan dokumentasi media pembelajaran ular tangga memperoleh respons yang sangat positif dari para validator dan pengguna. Media ini dinilai sangat user-friendly, sehingga siswa dapat menggunakannya dengan mudah tanpa memerlukan penjelasan rumit atau pelatihan khusus, menjadikannya solusi praktis untuk pembelajaran mandiri. Petunjuk penggunaan yang jelas serta bentuk permainan yang sederhana membuat siswa dapat langsung memahami alur permainan. Selain itu, media juga mudah disiapkan dan digunakan kembali dalam pembelajaran berikutnya.

3. Aspek Komunikasi Visual

Aspek komunikasi visual mencakup elemen-elemen seperti komunikatif, kesederhanaan, tipografi, gambar, tata letak, warna, dan desain secara keseluruhan. Pada dimensi ini, media pembelajaran ular tangga menunjukkan daya tarik visual yang sangat tinggi. Pemilihan palet warna yang atraktif, integrasi gambar relevan dengan konteks materi Haji dan Umrah, serta tata letak yang terstruktur dan rapi memastikan kemudahan pemahaman secara visual. Selain itu, penerapan tipografi dengan huruf yang jelas dan ukuran proporsional turut meningkatkan keterbacaan bagi siswa.

Konsep desain berbasis permainan ular tangga mengubah proses pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bebas kebosanan, sehingga berhasil mempertahankan perhatian siswa sepanjang sesi. Secara keseluruhan, sinergi ketiga aspek utama tersebut menghasilkan media pembelajaran yang superior. Tingginya persentase kemenarikan tidak hanya mencerminkan estetika tampilan, tetapi juga efektivitasnya dalam mendorong pembelajaran aktif, interaktif, dan bermotivasi tinggi.

Pengembangan media ular tangga ini secara substantif menerapkan prinsip Active Learning, di mana spesifikasi komponen seperti papan permainan berukuran besar dan kartu soal interaktif berhasil mengubah peran siswa dari objek menjadi subjek pembelajaran. Melalui keterlibatan fisik saat melempar dadu dan memindahkan pion, serta keterlibatan mental saat menjawab 30 tantangan kartu soal, media ini menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan memicu konstruksi pengetahuan secara sosial melalui

interaksi antar kelompok. Hal ini sejalan dengan teori belajar aktif yang menekankan bahwa retensi informasi akan jauh lebih tinggi ketika siswa terlibat langsung dalam prosesnya.⁵³

⁵³ Prih Utami, "Active Learning Untuk Mewujudkan Pembelajaran Efektif."

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan hasil pengembangan, validasi, uji coba, serta analisis data mengenai media pembelajaran ular tangga untuk materi Haji dan Umrah di kelas VIII MTs SA Al-Hidayah Batu, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ular tangga materi Haji dan Umrah yang dikembangkan menggunakan model ADDIE menghasilkan spesifikasi fisik berupa papan *banner flexi* (110x115 cm), kartu soal interaktif, pion berkarakter H-A-J-I, dan panduan penggunaan. Produk ini dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli dengan rincian skor: ahli media sebesar 98%, ahli pembelajaran sebesar 96%, dan ahli materi sebesar 77%. Spesifikasi ini dirancang untuk mengubah materi prosedural yang abstrak menjadi lebih konkret dan interaktif.
- 2) Media ular tangga ini memperoleh tingkat kemenarikan sebesar 92% berdasarkan respon siswa kelas VIII MTs SA Al-Hidayah Batu, yang menempatkannya dalam kategori "Sangat Menarik". Keberhasilan ini didukung oleh penerapan prinsip *Active Learning* dan *game-based learning* yang mampu meningkatkan keterlibatan fisik serta mental siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

kompetitif, dan tidak membosankan dalam memahami materi Haji dan Umrah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi Haji dan Umrah, peneliti merumuskan sejumlah rekomendasi bagi berbagai pihak terkait, guna memaksimalkan kemanfaatan dan efektivitas produk ini secara optimal.:

1. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi literatur dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam pengembangan media berbasis permainan (*game-based learning*).

2. Bagi Sekolah (MTs SA Al-Hidayah)

Pihak sekolah disarankan untuk menggunakan media ular tangga ini sebagai alternatif perangkat pembelajaran tetap di perpustakaan atau kelas, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa dalam proses penguasaan materi.

3. Bagi Guru

Guru diharapkan memanfaatkan momen permainan untuk menyelipkan penguatan nilai-nilai karakter (seperti antre, jujur, dan kerja sama) serta terus memantik motivasi siswa melalui apresiasi selama permainan berlangsung.

4. Bagi Siswa

Melalui penggunaan media ular tangga ini, siswa hendaknya tidak hanya terfokus pada sisi permainannya saja, namun juga aktif memahami inti materi yang disajikan.

5. Bagi Penulis

Penelitian ini menjadi pengalaman berharga dalam memahami dinamika pengembangan media dan psikologi belajar siswa, dan dapat dijadikan bekal untuk terus berinovasi dalam menciptakan solusi edukatif yang relevan.

6. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mengingat penelitian ini masih terbatas pada materi Haji dan Umrah, peneliti selanjutnya sangat disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI) lainnya yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi, guna memperluas penerapan inovasi pendidikan yang lebih inklusif dan efektif. Peneliti selanjutnya juga bisa mengukur keefektifan media ini apabila diimplementasikan kepada siswa, apakah berpengaruh pada hasil belajar, motivasi siswa ataupun karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. (2024). Tafsir Surat An-Nahl Ayat 125 Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Integratif*.
- Anjani, Pratiwi Citra. (2012.). Media Pembelajaran Ular Tangga. [Http://Pracitra.Blogspot.Com/2012/11/Media-Pembelajaran-Permainan-Ulartangga](http://Pracitra.Blogspot.Com/2012/11/Media-Pembelajaran-Permainan-Ulartangga).
- Ardi, SDK, & A Dessty. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa Di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat*, 5(1): 1–9. <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>.
- Arief S. Sadiman, Dkk. (2011). *Media Pendidikan Dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahriyah, B. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 3 Madiredo Pujon. [Tesis/Skripsi]. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/68011/>.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Dalyono, B, & DA Agustina. (2016). Guru Profesional Sebagai Faktor Penentu Pendidikan Bermutu. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan*.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Siti Aqila Septiyani, & Usep DR Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Ejurnal.Stie-Trianandra.Ac.Id*, 1(1): 282–94. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/993>.
- Faiz, A, & P Purwati. (2022). Peran Guru Dalam Pendidikan Moral Dan Karakter. *Neliti.Com*.
- Febriansyah, H. (2022). Penelitian Implementasi Metode Demonstrasi Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Haji Di MTs. [Tesis/Skripsi]. [T.tp: T.p].
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2018). *Tafsir Al-Muyassar*. [T.tp: T.p].
- Kurniawan, DH. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Game-Based Learning Berbantuan Media Gamecard Di Kelas V SD Negeri 2. [Tesis/Skripsi]. Semarang: UNISSULA.
- Luqmanul Hakim. (2012). Sejarah Permainan Dam Ular. [Http://Www.Carigold.Com/Portal/Forums/Archive/Index.Php/t-371618.Html](http://Www.Carigold.Com/Portal/Forums/Archive/Index.Php/t-371618.Html).
- Malikah, Fatwatul. (2024, April 26). Pengembangan Media Ular Tangga Materi Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII Di MTsN 4 Blitar. [Tesis/Skripsi].

- Mudjiono, & Dimyati. (2006). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munawir, Munawir, Zuha Prisma Salsabila, & Nur Rohmatun Nisa'. (2022, February 22). Tugas, Fungsi Dan Peran Guru Profesional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1): 8–12. <https://doi.org/10.29303/JIPP.V7I1.327>.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan*. [Buku Google]. Pendidikan Bahasa, Jurnal, Muh Rijalul Akbar, & Shutan Arie Shandi. Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Ejourna.Upi.Edu*.
- “ProsidingKonferensi Pendidikan Nasional “PenguatanKarakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan Di Era Digi.Pdf,” n.d
- Q.S An-Nahl 125 (t.t.). <https://www.Quranexplorer.Com/Quran/>.
- Q.S An-Nahl 89 (t.t.). <https://www.Quranexplorer.Com/Quran/>.
- Rahman Faizal. (2010). Rahman Faizal, Ular Tangga. Makalah Politeknik. Yogyakarta: Tidak Diterbitkan.
- Rosidin, MPd, I. (t.t.). *E- BookFikih Kelas X*.
- Sari, Vivi Angelia. (2025, June 24). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun. [Tesis/Skripsi].
- Satya. (2012). Permainan Ular Tangga. <https://Sayasatya.Files.Wordpress.Com/2012/04/Pkm-Ulartangga>.
- Setiawati, Eka, & Elih Solihatulmilah. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Journal.Institutpendidikan.Ac.Id*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Teaching, SD Taka. (2019). Teaching Speaking by Using Snake and Ladder Board Game. *Ejournal.Iainpalopo.Ac.Id*. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/1021>.
- Tim Pusat Penilaian Pendidikan, “Model Penilaian Karakter,” *Pusat Penilaian Pendidikan Jakarta*, 2019, 1–53
- Uno, Hamzah B. (2006.). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utama, Setria M, Rizal Isma Nastiti Maharani, Nizar Ramadhan, Dwi Wisuda Rizqiawan, Jodi Abdurachman. (2016). *Media Pembelajaran*. Serang: C V Nurani Damayanti
- Wahono, Romi Satria. (2006). Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Wahyuni, S.W. (2024). Analisis Integrasi Nilai Spiritual Dalam Pembelajaran Haji Dan Umrah. *Mecca: Journal of Hajj and Umrah Studies*.
- Wandini, Rora Rizky, Emeliya Sukma, Dara Damanik, Sholihatul Hamidah Daulay, & Wahyu Iskandar. (2021). The Effect of Snake and Ladder

- Game on Student Learning Outcomes in Studying of Islamic History 'Fathu Mecca' At the Elementary School Muhammadiyah, North. *Ejournal.Uin-Suka.Ac.Id*, 13(1).
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah*, 2(1)
- Yuniarno, M. (2019). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Haji Dan Umrah Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Madrasah*.

LAMPIRAN

Lampiran 1

SURAT IZIN PENELITIAN

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id . email : fitk@uin-malang.ac.id
Nomor : 494/Un.03.1/TL.01.04/01/2026 Sifat : Penting Lampiran : - Hal : Izin Penelitian	29 Januari 2026
Kepada Yth. Kepala MTs SA Alhidayah Batu di Batu	
Assalamu'alaikum Wr. Wb. Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:	
Nama NIM Jurusan Semester - Tahun Akademik Judul Skripsi Lama Penelitian	: Yulia Fatimah Alzahra : 2201011110055 : Pendidikan Agama Islam (PAI) : Genap - 2025/2026 : Pengembangan Media Pembelajaran Materi Haji dan Umrah di MTs SA Al Hidayah Batu : Februari 2026 sampai dengan April 2026 (3 bulan)
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu. Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.	
	
Tembusan : 1. Yth. Ketua Program Studi PAI 2. Arsip	

Lampiran 2

SURAT BUKTI PENELITIAN



PENDIDIKAN PONDOK PESANTREN
“YAYASAN AL – HIDAYAH”
MTs SATU ATAP AL-HIDAYAH
 NSM : 121235790003 NPSN : 20583898
 Jl Patimura No 300 Gg VI RT/RW 08/07 Kel Temas Kota Batu 65315 Tlp 0341 592937
 Email : mtssa_alhidayahbatu@yahoo.co.id mtssa.alhidayahbatu@gmail.com
<http://mtssaalhidayahbatu.blogspot.com>

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No : 0429/MTs.SA-AH/SK/IV/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : HABIB MAULANA, SE

NIP : -

Jabatan : Kepala MTs SA Al – Hidayah Kota Batu

Menerangkan bahwa

Nama : YULIA FATIMAH ALZAHRA

NIM : 220101110055

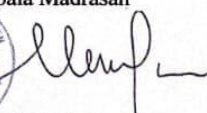
MAHASISWA : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama yang tersebut adalah benar – benar telah melaksanakan penelitian dengan judul
“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Haji dan Umrah di MTs SA Al Hidayah Batu”

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kota Batu, 06 April 2026

Kepala Madrasah



 HABIB MAULANA, SE

Lampiran 3

BUKTI KONSULTASI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 551354, Fax (0341) 572531
 Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110055
 Nama : YULIA FATIMAH ALZAHRA
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Dosen Pembimbing 1 : AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs
 Dosen Pembimbing 2 :
 Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Haji dan Umroh di MTs SA Al Hidayah Batu

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	28 Agustus 2025	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	1. Pengajuan ganti Lokasi Penelitian 2. membahas outline bab 1-3 3. Fokus Lokasi Penelitian 1 sekolah saja 4.Koreksi Desain Produk	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	04 September 2025	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	1. Dari unsur tipografi bahasa tidak konsisten, sebaiknya dipilih salah 1 english/Indonesia agar mudah dipahami anak2. Atau keduanya, jd versi Inggris dan versi indo 2. Dari sisi simbol/ikon sebaiknya ada simbol khusus, misal warna ungu untuk Dare, putih untuk kartu soal 3. Ilustrasi bahwa ular tangga tsb untuk media haji dan umroh blm terlihat mb, jd masih terlalu umum 4. Dari sisi keseimbangan, instruksi bisa dibuat lebih ringkas dengan ikon+ teks singkat atau ad kartu sendiri untuk penjelasan tata cara permainan 5. Dari sisi konsistensi warna kotak bervariasi, namun tidak pola yang jelas (misal kotak hijau= soal, kuning= dare, dll) 6. Kontras warna masih ad yang kurang jelas 7. Tambah elemen visual yang menggambarkan haji umroh 8. Ular dan tangga bisa dijadikan makna edukatif, misal ketika lupa berdoa maka ketemu ular	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	11 September 2025	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	1. Dianjurkan segera melakukan observasi ke madrasah yang dituju 2. penelitian belum terfokus mau membahas Motivasi, Hasil Belajar atau pemahaman 3. struktur kepenulisan belum standart, kasih daftar tabel dan gambar sesuai pedoman kepenulisan 4. cari apa yang dibutuhkan oleh madrasah apakah memang membutuhkan media yang diajukan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	08 Oktober 2025	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	1. Tulisan tabel berada diatas tabel, sedangkan gambar berada dibawah 2, perbaiki kata-kata dari terlarang untuk digunakan menjadi media tidak bisa digunakan 3. Rumusan kedua Kata apakah diganti dengan bagaimana agar menunjukkan proses 4. cari teori untuk pendidikan karakter untuk mengangkat research gap yang diajukan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	11 Oktober 2025	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	1. Perlu difokuskan meningkatkan minat dan motivasi atau motivasi saja? 2. Tambah teori Belajar behavioristik terkait reward dan punishment pada permainan atau teori active learning yang mendukung efektivitas media 3. Alasan memilih Addie 4. Cek font dan spasi	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	13 Oktober 2025	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	1. Jarak, spasi diperhatikan lagi 2. Penggunaan huruf kapital diteliti lagi 3. Perhatikan kata yang seharusnya italic	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	26 Januari 2026	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Menunjukkan Desain media pembelajaran yang telah dibuat ditunjukkan kepada dosen pembimbing. masukan terkait desain (saran ukuran, dan menunjukkan arketipe sebelum validasi media.)	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	29 Januari 2026	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	menunjukkan arketipe desain media berupa konsep tampilan menggunakan kertas HVS jadi tergambar ukuran banner nantinya, saran Bu Aina untuk menambahkan pion yang sekiranya muat dalam satu kotak yang melambangkan tema media, saran merapikan font dalam aturan main	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	07 Februari 2026	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	bimbingan online, konfirmasi media yang sudah dicetak dan dilengkapi sesuai arahan pembimbing (kartu soal sudah diberi kotak plastik agar mudah menyimpannya, pion dari pot cream berstiker H,A,I,I serta pembekalan sebelum uji lapangan).	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	10 April 2026	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Bimbingan offline, menunjukkan progres olah data menggunakan SPSS, menginterpretasikan serta menyimpulkan hasil yang didapat dari data penelitian, saran untuk tidak menunda bab 5 dan bab 6 ditunggu progres minggu depan oleh Bu Aina	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

11	17 April 2026	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	menunjukkan progres draft skripsi bab 5 dan 6, lanjut melengkapi lampiran-lampiran dan abstrak sambil menunggu koreksi pembimbing pada bab pembahasan, dan kesimpulan saran.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	24 April 2026	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Abstrak untuk tulisan Addie ataupun hasil tdk perlu di bold, tulisan normal saja Tabel lanjutan atasnya jangan terputus, bab 6 penutupnya dijadikan paragraf saja jangan penerom paragraf 1 abstrak perlu disesuaikan lagi dengan hasilnya	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	01 Mei 2026	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Bimbingan Online, mengirim draft skripsi yang sudah di revisi, penulisan T tabel menggunakan huruf kapital, penyajian kesimpulan tidak per poin dan dijadikan paragraf, merapikan tabel yang terpotong dan penyesuaian tujuan dan rumusan masalah di abstrak.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	03 Mei 2026	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Bimbingan online, draft skripsi di lengkapi dengan menyantumkan dosen wali dalam kata pengantar, lanjut dikoreksi dan disempurnakan untuk bimbingan lanjutan Rabu 6 Mei	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	06 Mei 2026	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Melakukan revisi pada draf fokus utama perbaikan sistematika penulisan dan konsistensi format sesuai pedoman. memberi judul serta nomor pada setiap tabel hasil olah data SPSS, mengintegrasikan narasi interpretasi ke dalam analisis dat, serta melengkapi deskripsi pada komponen media dengan menyertakan gambar produk media	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	07 Mei 2026	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	cek naskah, memastikan semua poin revisi telah direvisi dengan benar, serta memvalidasi keselarasan antara isi bab dengan kesimpulan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1


AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs

Kajur / Kaprodi,



Lampiran 4

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Materi Haji dan Umrah di MTs SA Al Hidayah Batu

Sasaran program : Siswa MTs Kelas VIII

Mata Pelajaran : Fiqih

Peneliti : Yulia Fatimah Alzahra

Ahli Materi : Shidqi Ahyani M.Ag.

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Ular Tangga untuk siswa kelas VIII ditinjau aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Materi Yang Dinilai	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
4	Interaktivitas siswa dengan media		✓			
5	Penumbuhan motivasi belajar		✓			
6	Aktualitas materi yang disajikan		✓			
7	Kecukupan jumlah soal		✓			
8	Kelengkapan cakupan soal		✓			
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
10	Variasi soal		✓			
11	Kedalaman soal sesuai materi			✓		
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami		✓			
13	Bahasa soal yang mudah dipahami		✓			
14	Keruntutan penyajian soal		✓			
15	Kejelasan uraian soal		✓			
16	Kejelasan petunjuk belajar		✓			
17	Kecocokan soal sesuai teori dan konsep		✓			
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan		✓			
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal		✓			
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi siswa				✓*	

*Tidak ditemukan umpan balik

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Pada Modul Ajar tidak ditemukan indikator.	Perlu melengkapi dengan indikator sebagai penanda ketercapaian kompetensi
2.		

C. Komentar/ Saran

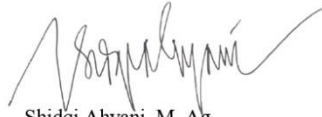
[illegible]

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan (Nomor ini dilingkari)
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Malang, 2 Februari 2026
Ahli Materi



Shidqi Ahyani, M. Ag.

CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI
HAJI DAN UMRAH DI MTS SA AL HIDAYAH BATU

Nama : Shidqi Ahyani, M. Ag.
 NIP : 198304252018011001
 Tempat/ Tanggal Lahir : Sumenep, 25 April 1983
 Alamat Rumah : Jl. Sunan Ampel Gg. II No. 2 Dinoyo Malang
 Email : shidqiahyani@uin-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan Formal

No	Tingkat Pendidikan	Instansi Pendidikan	Tahun Lulus
1	S2 Studi Ilmu Agama Islam	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	2013
2			
3			
4			

Riwayat Pengalaman Mengajar/ Melatih

No	Lembaga	Jabatan	Tahun
1	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Dosen	2018 - sekarang
2			
3			
4			

Karya Tulis

No	Jenis	Judul
1	Bisa diakses pada:	https://scholar.google.com/citations?user=jhjchucAAAJ&hl=id
2		
3		
4		

Lampiran 5

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA/ DESAIN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Gajayana 50, Telp. 0341-552398, Fax. 0341-552398 Malang <http://www.fik.uin-malang.ac.id>

SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Hal : Permohonan Validasi Ahli Media

Lampiran : Instrumen Uji Validasi Ahli Media

Kepada Yth.
 Ibu Ainatul Mardhiyah M.Cs

di Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulia Fatimah Alzahra
 NIM : 220101110055
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini mengajukan permohonan kesediaan Ibu untuk melakukan validasi media terhadap media yang saya kembangkan dalam rangka penyusunan tugas akhir yang berjudul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Materi Haji dan Umrah di MTs SA Al Hidayah Batu"**. Adapun instrumen uji validasi materi telah saya lampirkan bersama surat ini. Besar harapan saya, Ibu berkenan memberikan penilaian, kritik, dan saran yang membangun demi penyempurnaan media pembelajaran yang saya dan tim buat.

Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,

Validator



Ainatul Mardhiyah M.Cs

Malang, 28 Januari 2026

Peneliti



Yulia Fatimah Alzahra

A. Penilaian Ahli Media

No	Aspek Media Yang Dinilai	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Keefisienan dalam pengembangan media	✓				
2	Mudah dikelola/dipelihara	✓				
3	Mudah digunakan	✓				
4	Ketepatan memilih media	✓				
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
6	Variasi alat permainan		✓			
7	Reliabilitas (konsisten & stabil saat digunakan berulang kali)	✓				
8	Dapat digunakan kembali	✓				
9	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	✓				
10	Kreatif (luwes dan menarik)	✓				
11	Inovatif (cerdas dan unik)	✓				
12	Sederhana	✓				
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	✓				
14	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)		✓			
15	Keterbacaan teks	✓				
16	Tampilan gambar disajikan	✓				
17	Keseimbangan proporsi gambar	✓				
18	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	✓				
19	Pengaturan tata letak	✓				
20	Komposisi warna	✓				

B. Catatan Media**Petunjuk:**

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentor/ Saran

Sudah baik, tinggal perbaiki peletakan font

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan (Nomor ini dilingkari)
- ② Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Malang,

Ahli Media



Ainatullah Mardhiyoh, M. Cs

CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI
HAJI DAN UMRAH DI MTS SA AL HIDAYAH BATU

Nama : Atnatul Mardhiyah, M.Cs
 NIP : 198603302020122003
 Tempat/ Tanggal Lahir : Malang, 30 Maret 1986
 Alamat Rumah : Perum Graha Tirta Asri No.D2 Malang
 Email : atnatul.mardhiyah@uin-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan Formal

No	Tingkat Pendidikan	Instansi Pendidikan	Tahun Lulus
1	S1	UIN Malang	2008
2	S2	UGM Yogyakarta	2012
3			
4			

Riwayat Pengalaman Mengajar/ Melatih

No	Lembaga	Jabatan	Tahun
1			
2			
3			
4			

Karya Tulis

No	Jenis	Judul
1		
2		
3		
4		

Lampiran 6

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN FIQIH

A. Penilaian Guru Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII

No	Aspek Materi Yang Dinilai	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indikator	✓				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
4	Interaktivitas siswa dengan media	✓				
5	Penumbuhan motivasi belajar	✓				
6	Aktualitas materi yang disajikan	✓				
7	Kecukupan jumlah soal	✓				
8	Kelengkapan cakupan soal	✓				
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
10	Variasi soal		✓			
11	Kedalaman soal sesuai materi	✓				
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	✓				
13	Bahasa soal yang mudah dipahami		✓			
14	Keruntutan penyajian soal	✓				
15	Kejelasan uraian soal	✓				
16	Kejelasan petunjuk belajar	✓				
17	Kecocokan soal sesuai teori dan konsep	✓				
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan	✓				
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	✓				
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi siswa		✓			

B. Kebenaran Materi**Petunjuk:**

5. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
6. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar/ Saran

Kegiatan ini lebih diperjelas alih-alih waktunya

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- 7. Layak untuk diujicobakan (Nomor ini dilingkari)
- 8. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 9. Tidak layak untuk diujicobakan

Malang, 30 Januari 2026

Ahli Materi


Ahmad Miftahul Munir

**CURRICULUM VITAE VALIDATOR GURU MATA PELAJARAN FIQIH
KELAS VIII**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULANG TANGGA MATERI
HAJI DAN UMRAH DI MTS SA AL HIDAYAH BATU**

Nama : AHMAD MIFTAHUL MUBIN

NIP :

Tempat/ Tanggal Lahir : Lamongan, 18 Mei ~~2022~~ 1995

Alamat Rumah : Pendem - Junrejo - Batu

Email : ahmad.mubin3@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

No	Tingkat Pendidikan	Instansi Pendidikan	Tahun Lulus
1		MIMA Kendal	2008
2		MTsN Model Babat	2011
3		MAN Tambakberas	2019
4		IAI Bafa Jombang	2019

Riwayat Pengalaman Mengajar/ Melatih

No	Lembaga	Jabatan	Tahun
1	MTs MA Fatah Husyini	Guru	2018 - sekarang
2	MTs SA Al-Hidayah	"	2020 - "
3			
4			

Karya Tulis

No	Jenis	Judul
1		
2		
3		
4		

Lampiran 7

Angket Kemenarikan Media (Siswa)

ANGKET KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN

ULAR TANGGA HAJI DAN UMRAH

Nama : Aqila Dzanka Kahula Syara

Kelas : VIII

Sekolah : MTs SA Al Hidayah Batu

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah dengan cermat pertanyaan yang ada
2. Instrumen terdiri dari kolom jawaban
3. Keterangan makna pada angka pilihan sebagai berikut

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Sangat Kurang Setuju

B. Kriteria-kriteria Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Menggunakan media ular tangga mampu memudahkan pembelajaran					✓
2	Materi dan soal pada media ular tangga mudah dipahami					✓
3	Gambar pada media ular tangga menarik				✓	
4	Penjelasan dan soal pada media ular tangga jelas					✓
5	Warna yang digunakan pada media ular tangga menarik					✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7	Saya bersemangat dan tertarik menggunakan media ular tangga					✓
8	Panduan permainan disajikan menarik					✓
9	Langkah-langkah terstruktur dengan jelas				✓	
10	Saya cepat memahami materi menggunakan media ular tangga					✓
Jumlah						

Lampiran 8

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Yulia Fatimah Alzahra
Instansi	: MTs SA Al Hidayah
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SMP/ MTs
Mata Pelajaran	: FIQIH
Fase / Kelas	: D/ VIII
Semester	: II (GENAP)
Unit / Tema	: Haji dan Umrah
Alokasi Waktu	: 2 Minggu (2 X 40 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Siswa Dapat Menyebutkan pengertian Haji dan Umrah ❖ Siswa dapat Menyebutkan rukun haji	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA & PPRA	
P5 (Proyek penguatan profil pelajar pancasila) ❖ Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia ❖ Bergotong Royong ❖ Bernalar Kritis PPRA (Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin) ❖ Taaddub (berkeadaban) ❖ Qudwah (keteladanan) ❖ Tawazun (berimbang) ❖ Syura (musyawarah) ❖ Musawah (kesetaraan)	
D. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Sumber Belajar : (Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA 2020, FIQIH KELAS VIII, Penulis : Zainul Ma'arif), Lembar kerja peserta didik, UKBM ❖ Peralatan Pembelajaran : Laptop, Alat Bantu Audio (Speaker), Proyektor, Papan Tulis, Dan Alat Tulis, Seperti Spidol Atau Kapur Tulis. ❖ Media pembelajaran: PPT, Peta Konsep, Wordwall, Quizzis, wheel of names	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	

F. JUMLAH PESERTA DIDIK
❖ Minimum 25 Peserta didik, Maksimum 30 Peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN
❖ Pembelajaran Tatap Muka, Inquiry learning, Joyfull Learning
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ Capaian Pembelajaran : Peserta didik memahami ketentuan ibadah haji dan umrah sehingga memiliki kesadaran penghambaan dan ketaatan kepada Allah Swt secara mutlak dalam mengikuti aturan syari'at dalam kehidupan sehari-hari dalam konteks berbangsa dan bernegara untuk menggapai ridla Allah Swt. ❖ Tujuan Pembelajaran: • Siswa dapat menjelaskan ketentuan, dalil dan tata cara Haji dan Umrah dengan benar. • Siswa dapat Mengimplementasikan tata cara Haji dan Umrah • Siswa dapat menyebutkan larangan Haji dan Umrah ❖ Indikator Pembelajaran - Siswa dapat menyebutkan syarat, rukun, sunnah beserta dalil Haji dan Umrah dengan baik dan benar - Siswa dapat menjelaskan alur pelaksanaan haji dan umrah beserta bacaan-bacaan yang dibaca saat pelaksanaan haji dan umrah - Siswa dapat menyebutkan berbagai larangan dalam haji dan umrah beserta denda atau konsekuensinya
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Apa saja Rukun dan Wajib Haji dan Umrah? Ihram, Wukuf (Khusus Haji), Thawaf Ifadah, Sa'I, Tahallul.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
❖ Apa perbedaan pelaksanaan Haji dan Umrah?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan (10 menit) 1. Guru Mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa (PPK Religius) sebelum memulai aktifitas/pembelajaran 2. Guru Menanyakan kabar peserta didik, dilanjutkan mengabsensi/presensi 3. Guru memotivasi peserta didik untuk bersyukur karena bisa bersekolah. 4. Guru Mendiskusikan materi/kompetensi yang telah dipelajari sebelumnya, dengan mengkaitkan materi yang akan dipelajari (appersepsi) 5. Guru Menjelaskan kompetensi yang akan dicapai, serta tujuan dan manfaat mempelajari materi/tema dalam kehidupan sehari-hari 6. Guru Menjelaskan garis besar pembelajaran/cakupan materi serta langkah kegiatan yang akan dilaksanakan

7. Guru Menjelaskan lingkup dan tehnik penilaian yang akan digunakan

Kegiatan Inti Pertemuan 1 (60 menit)

1. Siswa menyimak, penjelasan materi haji dan umrah
2. Guru melakukan tanya jawab mengenai alur pelaksanaan haji dan umrah
3. Siswa Mengumpulkan informasi dan berdiskusi dengan teman sebangku mengenai ketentuan-ketentuan haji dan umrah,
4. Menalar/mengasosiasi (mengolah informasi yang sudah dikumpulkan, menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, mengasosiasi atau menghubungkan fenomena/informasi yang terkait dalam rangka menemukan suatu pola, dan menyimpulkan)
5. Siswa menjelaskan alur pelaksanaan haji dan umrah beserta ketentuannya sebagai hasil diskusi sebelumnya

Kegiatan Inti Pertemuan 2 (60 menit)

1. Guru memantik peserta didik untuk mereview ketentuan Haji dan Umrah
2. Guru melakukan tanya jawab mengenai alur pelaksanaan haji dan umrah beserta ketentuannya
3. Siswa memainkan media pembelajaran ular tangga haji dan umrah yang disediakan guru, sekaligus menjawab kartu soal dan menerangkan rangkaian rukun haji dan umrah sesuai petunjuk media
4. Mendiskusikan kembali ketentuan-ketentuan haji yang belum dijelaskan/ lengkap terjawab saat bermain media ular tangga jika ada
5. Mengerjakan latihan soal yang ada di buku LKS setelah memahami dan mengetahui ketentuan, dalil beserta tata cara haji dan umrah lewat media ular tangga sebelumnya.

Diferensiasi

1. Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca materi menganalisis ketentuan sedekah, hibah dan sedekah dari berbagai referensi dan literatur lain yang relevan.
2. Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (*joyfull learning*) sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
3. Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali tentang materi sedekah, hibah dan hadiah dari berbagai referensi dan literatur lain yang relevan. Pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepakatan antara guru dengan peserta didik. Peserta didik juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran
2. Guru mengadakan refleksi dan umpan balik hasil pembelajaran
3. Guru mengadakan tes hasil pembelajaran
4. Guru mengadakan remidi bagi peserta didik yang belum tuntas, serta memberikan pengayaan bagi peserta didik yang tuntas lebih awal
5. Guru memberikan tugas mandiri, baik individu maupun kelompok
6. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
7. Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan keimanan dan akhlakul karimah Guru mengajak berdoa akhir majlis, dilanjutkan salam

E. REFLEKSI

Refleksi Guru

1. Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada tema ini?
2. Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada tema ini?
3. Bagaimana pencapaian Keberhasilan dalam pembelajaran tema ini?
4. Apa poin penting yang menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada tema ini?
5. Satu kata atau kalimat yang menggambarkan pencapaian pembelajaran pada tema ini?

Refleksi Peserta Didik:

Siswa menyebutkan kembali kembali pengertian, ketentuan, dalil

Kunci jawaban

Kondisional

F. ASESMEN / PENILAIAN

Asesmen diagnostik dilakukan sebelum mulai pembelajaran

- Apa yang kalian ketahui tentang haji dan umrah
- Sebutkan apa saja rukun Haji dan Umrah

Asesmen formatif yang dapat dilakukan saat proses pembelajaran

Ketika sedang kegiatan pembelajaran guru mencatat keaktifan peserta didik Memberikan test/tanya jawab kepada peserta didik sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran

- Pada unit ini dilakukan penilaian menjelaskan ketentuan Haji dan Umrah

Rubrik penilaian sikap berbicara

Aspek yang dinilai; intonasi, Kejelasan, penguasaan materi

No.	Name	Kecakapan berbicara beri tanda centang				
		5	4	3	2	1
1	Shohib					
2	Salwa					
3						
4						

Keterangan :
 5 = jelas dan sangat mudah dipahami
 4 = mudah dipahami walau dengan aksen khusus
 3 = ada masalah dalam pengucapan, sehingga kurang jelas didengar
 2 = sulit dipahami dan harus diulang ulang
 1 = tidak bisa dipahami

Rubrik penilaian penjelasan materi

No.	Rubrik penilaian berbicara	Rentang		
		1-10	1-10	1-10
1	Kesesuaian Materi			
2	Intonasi			
3	Pemahaman Peserta didik			

Lampiran 9

DOKUMENTASI PENELITIAN



Lampiran 10

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026
diberikan kepada:

Nama	: Yulia Fatimah Alzahra
NIM	: 220101110055
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis	: Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Haji dan Umrah di MTs Sa Al Hidayah Batu

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



6 Mei 2026



Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 11**RIWAYAT MAHASISWA****A. IDENTITAS**

NAMA : Yulia Fatimah Alzahra

NIM : 2201011110055

TTL : 19 Juli 2004

ALAMAT : JL. Munif, No 11 Batu

EMAIL : Yuliaazzahra1907@gmail.com

NO HP : 085692792320

B. RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

1. TK Muslimat Hajjah Mariyam
2. MI Baiturrahmah
3. MTsN Batu
4. MAS Almaarif Singosari