

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA
PEMBELAJARAN PAI MODEL BORG & GALL**

(STUDI KASUS : KELAS X IPA 1 SMA LABSCHOOL JAKARTA)

NUNUNG SUPARWATI

4715131258



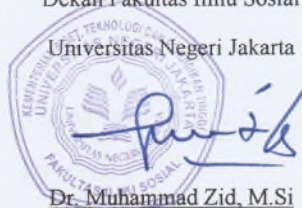
Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Agama (S.Ag)

**PRODI ILMU AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Jakarta



Dr. Muhammad Zid, M.Si

NIP. 19630412.199403.1.002

TIM PENGUJI

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Ketua	<u>Dr. Abdul Fadhil, M.Ag</u> NIP. 197112212001121001		9 Agustus 2017
2	Sekretaris	<u>Rudi M. Barnansyah, M.Pd.I</u> NIP.		9 Agustus 2017
3	Penguji Ahli	<u>Yusuf Ismail, M.Ag</u> NIP. 19640403.200112.1.001		8 Agustus 2017
4	Pembimbing I	<u>Rihlah Nur Aulia, M.A</u> NIP. 19790912.200801.2.018		9 Agustus 2017
5	Pembimbing II	<u>Dr. Amalayah, M.Pd</u> NIP.		9 Agustus 2017

Tanggal Lulus : 14 Juni 2017

SURAT PERNYATAAN

Nama : Nunung Suparwati
No. Registrasi : 4715131258
Judul Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran PAI Model Borg & Gall (Studi Kasus : Kelas X IPA 1 SMA Labschool Jakarta)*

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang saya tulis adalah murni karya orisinil saya. Semua teori dan konsep yang saya ambil dari penulis lebih baik langsung maupun tidak langsung ditulis sebagai kutipan.

Saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ini adalah jiplakan atau terjemahan karya orang lain

Jakarta, 14 Juni 2017



Nunung Suparwati

MOTTO

Dan katakanlah, “Bekerjalah kamu, maka Allah akan Melihat pekerjaanmu, begitu juga Rasul-Nya dan orang-orang Mukmin, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui yang ghaib dan yang nyata, lalu Diberitakan-Nya kepadamu apa yang telah kamu kerjakan

(QS. At-Taubah ayat 105)

-Seayat Ilmu-

Menuntut ilmu karena Allah adalah bukti ketundukan pada-Nya. Mempelajarinya dari seorang guru adalah ibadah, melangkah menuju majelisnya adalah pembuka jalan surga. Duduk di tengah kajiannya adalah taman Firdaus. Membahasnya adalah bagian dari jihad. Mengajarkannya adalah tasbih. Menyampaikannya kepada orang yang tidak tahu adalah shadaqah. Mencurahkan kepada orang yang berhak menerimanya adalah qurbah

(Muadz bin Jabal ra)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Untuk Bapak dan Ibu tersayang,

Alm. Suparno dan Martingah atas segala dukungan doa dan kasih sayang
yang tak pernah berhenti untuk anak-anaknya.

Untuk almamater kebanggaanku

Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Nunung Suparwati, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Pembelajaran PAI Model Borg & Gall (Studi Kasus : Kelas X IPA 1 SMA Labschool Jakarta)*, Konsentrasi Ilmu Pendidikan Islam, Prodi Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, 2017.

Latar belakang penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran PAI yang monoton di kelas X IPA 1 SMA Labschool Jakarta sehingga membuat siswa jenuh dalam proses KBM. Hal ini mengakibatkan guru harus berinovasi mengembangkan media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui respon siswa terhadap permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI. Landasan teori pada penelitian ini berasal dari buku *Strategi Pembelajaran ; Berorientasi Standar Proses Pendidikan* oleh Wina Sanjaya, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif* oleh Emzir, *Media Pembelajaran* oleh Cecep Kustandi dan *Strategi Belajar Mengajar* oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain.

Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) model Borg & Gall. Dalam proses pengembangannya terdapat tiga uji coba yaitu uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah 89,02%, hal ini menandakan bahwa media pembelajaran layak digunakan.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga*

ABSTRACT

Nunung Suparwati, *Development of Snake Stage Learning Media on PAI (Case Study : SMA Labschool Jakarta), Islamic Education Concentration, Department of Islamic Studies, Faculty of Social Sciences, 2017.*

The background of this research is the use of PAI monotonous learning media in class X IPA 1 SMA Labschool Jakarta to make students bored in the process of KBM. This has resulted in teachers having to innovate in developing learning media.

This study aims to find out how to develop learning media and to know the response of students to the game of snakes ladder as a medium of learning PAI. The theoretical foundation of this research comes from the Book of Learning Strategy; Oriented Standards of Education Process by Vienna Sanjaya, Qualitative Quantitative Research Methodology by Emzir, Learning Media by Cecep Kustandi and Teaching Learning Strategy by Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain.

The research methodology used in this research is the research and development (R & D) model of Borg & Gall. In the development process there are three trials of one to one test, small group, and field test. The results obtained from this study is 89.02%, this indicates that the learning media worthy to use.

Keywords: Learning Media, Snake Game Ladder

نونونج سوفرواتي، تطوير الوسيلة التعليمية سلم الأفعى في تدريس علوم الدين الإسلامي، قسم التعليم الديني الإسلامي، كلية العلوم الاجتماعية، 2017 م.

هذا البحث العلمي خلفية إلى حاجة الوسيلة التعليمية لتدريس علوم الدين الإسلامي في المدرسة الثانوية Labschool. استعمال الوسيلة التعليمية الرتبية تجعل الطلاب مللا وضجرا في تدريس علوم الدين الإسلامي.

وهدف لهذا البحث لحصول على نتائج الوسيلة التعليمية سلم الأفعى في تدريس علوم الدين الإسلامي التي تحتوي على مادة وإستراتيجية لدعوة رسول الله صلى الله عليه وسلم في المدينة المنورة. ومناهج البحث التي تستعملها الباحثة في هذا البحث هي الدراسة النظرية من الكتب وهي Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan و Strategi Belajar Mengajar و Media Pembelajaran لججيف كستاندي، و Metodologi Penelitian، لأمزير، لسيف البحر جمرة وأسوان زين.

وهذا البحث لتطوير الوسيلة التعليمية تبنى نموذج البحث لبروغ وغال. وتركيز البحث هو طريقة لتطوير الوسيلة التعليمية واستجابة الطلاب للوسيلة التعليمية المستخدمة. ونتائج البحث من هذا البحث 89,02%، وهذا دالة على أن الوسيلة التعليمية مستحق في استعمالها.

الكلمة: الوسيلة التعليمية، لعبة السلم الأفعى.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji syukur ke hadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya penelitian skripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Pembelajaran PAI Model Borg & Gall (Studi Kasus : kelas X IPA 1 SMA Labschool Jakarta) ini dapat terselesaikan. Peneliti menyadari bahwa atas bantuan sejumlah pihak karya ini dapat terselesaikan, maka pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, Rasul-Nya, Malaikat-Nya serta jajaran penduduk langit yang sudah memuluskan perjalanan membuat skripsi. Karena-Nya perjuangan terasa sangat mungkin.
2. Almarhum Ayahanda Suparno, cinta pertamaku yang tetap romantis dengan caranya. Terima kasih sudah banyak mengajarkan hal yang tidak bisa didapatkan di tempat lain. Aku rindu.
3. Ibunda terkasih yang selalu ada dalam setiap peristiwa mengharukan, sosok yang tidak pernah berhenti berdoa untuk setiap perjuangan anaknya. Moga Bunda disayang Allah SWT.
4. Ibu Rihlah Nur Aulia, MA selaku Ketua Prodi Ilmu Agama Islam sekaligus Dosen Pembimbing 1 yang selalu siaga membantu dalam proses mengerjakan skripsi.

5. Ibu Dr. Amaliyah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang sudah seperti Ibu Kandung atas bekal ilmunya selama ini.
6. Kakak Tercinta Endang Wahyuni, Amd.Keb serta suami Briptu. Joko Fitriyanto, S.H dan Nuryono, Amd.Kom, yang telah mendukung dan membantu baik secara materi maupun rohani. Dan juga keponakan tersayang Nadifa Shanum Abiyyah, yang sudah mewarisi mata besarku, terima kasih nak sudah mencegah stress itu datang ke otak ini.
7. Keluarga besar Alm. Bpk Suparno dan Ibu Martingah yang telah mendukung dan membantu baik secara materi maupun rohani.
8. Aminah Juwita Sari, S.Pd, Nurhayati, S.Pd dan Siti Nurul Hidayah, S.Si yang telah memberikan doa dan restu untuk dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
9. Adik adik Halaqoh Bidadari, Atul, Alia, Lyana, Dian, Sobi, Savira, Kimal, dan Ismah yang sudah memberikan banyak warna dalam hidupku. Adik-adik Lingkaran Cinta, Miku, Ati, Fiya, Lela, Rifda, Upi, Muti, Purma, dan Umisa yang sudah memberikan banyak pelajaran dalam hidupku. Terima kasih adik-adik sudah selalu memberikan semangat. Jangan lupa untuk saling mengingat rupa dan kata.
10. Saudara seperjuangan BPH/I LDK SALIM UNJ 2007, Angkatan 554, Mujahid Robbani, Heri Samtani, M.Azka, Ahmad Firdaus, Fauzi Nurrahman, Iyan, Muchlis Mudzofar, Ahmad Roki, Romie Hendra, Sayyidatu Luthfiyah, Dinda My Twin, Annisa Hidayati, Siti Salimatussa'diyah, Rizki Hamahliah, Lailatul Rifqo, Rizky Sukaesih, Nofita

Ayu, Novya Eka, Rana Kabbani, Rica Oktoria, Ummu Kulsum yang sudah membantu menyelesaikan studi tepat waktu. Terima kasih sudah banyak memberi inspirasi untuk menjadi Jundi Hebat dan Pasukan Siap.

11. Squad Meteor Garden, Saudara/I kece yang tidak pernah lelah berdakwah. Terima kasih sudah membuat malam mingguku menjadi sempurna.
12. Seluruh punggawa LDK SALIM UNJ 2017 dan Pasukan BSO ICA FIS UNJ yang telah mendoakan agar skripsi bisa selesai tepat waktu.
13. Ibu Eri Murniasih, S.Ag, Ibu Rahmawati, S.Ag dan Drs. H. Taslim selaku guru PAI SMA Labschool Jakarta yang telah membimbing selama pembuatan skripsi dilakukan.
14. Semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu per satu.

Semoga Allah memberikan balasan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti sesudahnya. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan karya penelitian ini. Oleh karena itu kritik, saran dan pendapat sangat diharapkan untuk meningkatkan kualitas penelitian ini.

Jakarta, 11 Juni 2017

Penulis,

Nunung Suparwati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN ABSTRAK.....	v
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
HALAMAN DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Hakikat Penelitian Pengembangan.....	12
1. Pengertian Penelitian Pengembangan	12
2. Model-model Pengembangan.....	12
B. Hakikat Media Pembelajaran	19
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	20
3. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	21

4. Macam-macam Media Pembelajaran.....	23
C. Hakikat Permainan Ular Tangga.....	25
D. Pengembangan Permainan Ular Tangga.....	26
1. Permainan Ular Tangga.....	26
2. Rasional Pengembangan	27
3. Penerapan dalam Materi Pelajaran.....	28
4. Desain Produk Pengembangan Permainan Ular Tangga	29

BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN MEDIA

PEMBELAJARAN 32

A. Strategi Pengembangan.....	32
1. Tujuan Pengembangan	32
2. Metode Pengembangan	32
3. Responden.....	33
4. Instrumen Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	38
1. Langkah-langkah Pengembangan	38
2. Teknik Analisis Data.....	44

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN49

A. Nama Produk.....	49
B. Karakteristik Produk	49
C. Prosedur Pemanfaatan Produk	51
D. Analisis Kebutuhan	52
E. Desain Awal Produk	54
F. Validasi Pakar	56
G. Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	62
H. Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	72
I. Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	83
J. Revisi Final	96
K. Pembahasan Produk	96

BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

3.1 Rincian Instrumen Pengumpulan Data	35
3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Uji Coba Ahli Materi	36
3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Uji Coba Ahli Media.....	36
3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Uji Coba Siswa	37
3.5 Kriteria Pemberian Skor pada Skala Likert	45
3.6 Konversi Penilaian Rata-rata pada Skala Likert	45
3.7 Kriteria Pemberian Skor pada Skala Likert	46
3.8 Kriteria Prosentase Penilaian Skala Likert.....	47
4.1 Validasi Pakar Ahli Materi dan Analisis Data Secara Kuantitatif.....	56
4.2 Konversi Penilaian pada Skala Likert.....	57
4.3 Validasi Pakar Ahli Materi dan Analisis Data Secara Kualitatif.....	57
4.4 Validasi Pakar Ahli Media dan Analisis Data Secara Kuantitatif.....	59
4.5 Validasi Pakar Ahli Materi dan Analisis Data Secara Kualitatif.....	61
4.6 Instrumen Uji Coba <i>One to One</i>	63
4.7 Kategori Penilaian Prosentase Skala Likert	64
4.8.1 Skor yang diberikan responden untuk butir 1	64

4.9.2 Skor yang diberikan responden untuk butir 2	65
4.10.3 Skor yang diberikan responden untuk butir 3	66
4.11.4 Skor yang diberikan responden untuk butir 4	66
4.12.5 Skor yang diberikan responden untuk butir 5	67
4.13.6 Skor yang diberikan responden untuk butir 6	68
4.14.7 Skor yang diberikan responden untuk butir 7	69
4.15.8 Skor yang diberikan responden untuk butir 8	69
4.16.9 Skor yang diberikan responden untuk butir 9	70
4.17.10 Skor yang diberikan responden untuk butir 10	71
4.18 Prosentase Keseluruhan Uji Coba <i>One to One</i>	71
4.19.11 Skor yang diberikan responden untuk butir 1	72
4.20.12 Skor yang diberikan responden untuk butir 2	73
4.21.13 Skor yang diberikan responden untuk butir 3	74
4.22.14 Skor yang diberikan responden untuk butir 4	75
4.23.15 Skor yang diberikan responden untuk butir 5	76
4.24.16 Skor yang diberikan responden untuk butir 6	77
4.25.17 Skor yang diberikan responden untuk butir 7	78

4.26.18 Skor yang diberikan responden untuk butir 8	79
4.27.19 Skor yang diberikan responden untuk butir 9	80
4.28.20 Skor yang diberikan responden untuk butir 10	81
4.29 Prosentase Keseluruhan Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	82
4.30.21 Skor yang diberikan responden untuk butir 1	84
4.31.22 Skor yang diberikan responden untuk butir 2	85
4.32.23 Skor yang diberikan responden untuk butir 3	85
4.33.24 Skor yang diberikan responden untuk butir 4	86
4.34.25 Skor yang diberikan responden untuk butir 5	87
4.35.26 Skor yang diberikan responden untuk butir 6	88
4.36.27 Skor yang diberikan responden untuk butir 7	89
4.37.28 Skor yang diberikan responden untuk butir 8	90
4.38.29 Skor yang diberikan responden untuk butir 9	91
4.39.30 Skor yang diberikan responden untuk butir 10	92
4.40 Prosentase Keseluruhan Uji Coba <i>Field Test</i>	93

DAFTAR GAMBAR

2.1 Model Jolly & Bolitho	16
2.2 Langkah-Langkah Penggunaan Metode R&D	16
2.3 Rasional Pengembangan	27
3.1 Langkah-langkah Pengembangan Produk.....	39
4.1 Desain Awal Produk	55
4.2 Revisi Final	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru memiliki peranan yang cukup penting dalam dunia pendidikan di Indonesia. Peranan guru diantaranya yaitu proses transfer ilmu atau informasi dan nilai-nilai kepada siswa, dalam hal ini bisa dikatakan peranan guru adalah sebagai pengajar. Namun guru juga berperan sebagai pembimbing siswa. Dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar yang mentransfer ilmu atau informasi kepada siswa, namun guru juga bertindak sebagai pembimbing siswa dalam kegiatan belajar. Guru dikatakan sebagai pembimbing saat mengawasi, menemani dan membimbing siswa didalam kelas maupun diluar kelas namun tetap dalam wilayah sekolah. Guru juga dianggap sebagai sosok panutan siswa. Apa yang guru katakan dan perintahkan, siswa cenderung akan mengikutinya. Oleh karena itu, tugas guru bukan hanya mentransfer ilmu, namun juga memberikan teladan yang baik.

Guru Pendidikan Agama Islam bisa dikatakan memiliki peran utama dalam proses pembentukan akhlak siswa di sekolah. Karena jika bicara soal akhlak siswa, maka yang dicari untuk solusinya adalah Guru Pendidikan Agama Islamnya. Salah satu hal yang sering terabaikan dalam dunia pendidikan Indonesia adalah guru hanya fokus memberikan pengetahuan yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotoriknya saja. Artinya guru mengedepankan cerdas secara akademiknya saja kepada siswa dan melupakan kecerdasan spiritual. Maka dari

itu, hal yang mungkin terjadi adalah siswa hanya berprestasi secara akademik (contoh, dalam bidang matematika, geografi, ekonomi, fisika, kimia, tari, music, olahraga, dll) namun dari segi spiritualnya kurang terimplementasi dalam kehidupannya sehari-hari. Guru dan siswa merupakan komponen yang saling terkait. Jika tidak ada guru, maka siswa tidak memiliki panutan, teladan, contoh, pembimbing, atau bahkan pengajar. Dan sebaliknya jika tidak ada siswa, maka informasi atau ilmu yang dimiliki guru tidak akan tersalurkan. Dengan begitu, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan semestinya.

Faktor pendukung dalam proses KBM lainnya di antara lain yaitu sumber belajar dan media pembelajaran. Sumber belajar yang banyak digunakan oleh sekolah-sekolah yang ada di Indonesia berupa Buku Panduan belajar diantaranya; Buku Utama (Buku Cetak), Buku LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Buku Modul. Dan juga masih banyak referensi sumber belajar yang berasal dari internet yang terkadang digunakan oleh beberapa guru. Media pembelajaran juga merupakan faktor pendukung yang penting. Karena di era modern ini, siswa akan cenderung cepat sekali merasakan kejenuhan dalam belajar apabila guru tidak berinovasi dalam kegiatan KBM. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga hal pokok yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa) dan komponen pesan itu sendiri (biasanya berupa materi pelajaran).¹ Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Misalnya dalam kegiatan KBM materi pelajaran, ilmu pengetahuan, informasi yang diberikan oleh guru tidak

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Kencana), h. 162

dapat diterima oleh siswa secara optimal. Untuk mencegah hal tersebut terjadi maka guru patut berinovasi dalam proses KBM. Kiat-kiat yang dapat dilakukan dalam proses inovasi tersebut, guru bisa memanfaatkan berbagai media yang ada. Apabila guru PAI akan mengajarkan tentang wudhu, maka tidak perlu praktik secara langsung didalam kelas dengan repot membawa air kedalam kelas, guru cukup memanfaatkan media belajar yang ada, contohnya guru dapat menampilkan video atau film tentang wudhu. Atau jika guru akan mengajarkan tentang ibadah haji dan umroh, guru tidak perlu membawa siswa langsung untuk beribadah umroh dan haji ke Mekkah namun guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan membuat miniatur Ka'bah didalam kelas. Banyak cara yang dapat digunakan guru untuk membuat siswa tetap belajar dalam kondisi apapun.

Walaupun banyak sekali ide-ide inovatif yang dapat dilakukan dan dikembangkan oleh guru dalam mengajarkan siswa, namun pada kenyataannya di lapangan banyak guru yang menggunakan media pembelajaran itu-itu saja. Atau bahkan guru tidak memanfaatkan media apapun dalam proses belajar mengajar. Artinya guru sedikit sekali berinovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini berimbas kepada kejenuhan siswa dalam belajar sehingga siswa cepat sekali bosan dan akhirnya siswa malas belajar. Biasanya guru PAI mengajar dengan media power point atau bahkan tidak menggunakan media apapun dalam proses KBM. Padahal dalam materi pelajaran PAI banyak sekali hal yang harus diajarkan guru kepada siswa contoh guru akan mengajarkan kepada siswa materi tentang Puasa, maka yang menjadi sub bab pada materi tersebut adalah ayat Al-Quran dan Hadits tentang puasa, hukum puasa, syarat sah puasa,

hal yang membatalkan puasa dan macam-macam puasa. Jika sub bab dari materi tersebut disampaikan oleh guru dengan cara langsung (misal melalui ceramah saja) tanpa menggunakan media, maka keberhasilan belajar akan sulit dicapai karena siswa bisa dikatakan tidak menyerap informasi secara optimal. Membuat siswa belajar, bertambah pengalamannya dan bertambah ilmunya memang pekerjaan yang sulit bagi setiap guru. Oleh karena itu keberhasilan belajar harus diupayakan oleh setiap guru dengan pemanfaatan sumber dan media pembelajaran. Ditambah lagi perkembangan teknologi saat ini sudah sangat pesat, sehingga tidak ada alasan bagi guru untuk tidak berinovasi dalam kegiatan mengajar. Jika perkembangan teknologi sudah dimanfaatkan oleh guru secara optimal, maka tidak menutup kemungkinan siswa akan menyerap ilmu atau informasi-informasi dengan optimal.

Salah satu fungsi dan peranan media pembelajaran ialah menambah gairah dan motivasi belajar siswa.² Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan pengertian zakat, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topic tersebut, maka guru memutar film atau video yang bersangkutan dengan materi zakat. Namun membuat media pembelajaran juga tidak hanya bisa memanfaatkan teknologi modern. Ternyata pemanfaatan media pembelajaran melalui permainan sederhana juga dapat dilakukan.

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Kencana), h. 171

Dalam proses pembelajaran guru harus menyiapkan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran meliputi kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tentunya disetiap tahap tersebut memiliki komponen pendukungnya. Dalam kegiatan pembuka, tugas guru ialah menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar mau belajar. Setelah kegiatan pembuka guru melanjutkan pada tahap berikutnya yaitu kegiatan inti dalam pembelajaran. Tugas guru pada kegiatan inti ialah menyampaikan ilmu, informasi-informasi atau materi pelajaran yang akan diajarkan. Dan yang menjadi tahap terakhir dalam proses pembelajaran adalah kegiatan penutup. Kegiatan penutup meliputi kegiatan memberikan kesimpulan oleh guru dan evaluasi. Evaluasi merupakan proses menilai atau mengukur kemampuan siswa terhadap materi yang sudah diajarkan oleh guru. Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk melihat ketercapaian guru dalam mengajar dan ketercapaian siswa dalam menerima informasi. Dalam kegiatan evaluasi juga guru dapat melihat tujuan pembelajaran yang sudah tercapai atau belum. Jika tujuan pembelajaran pada hari itu sudah tercapai, maka keesokan harinya guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas mengajarnya kepada siswa. Namun sebaliknya jika tujuan pembelajaran belum bisa optimal dicapai, maka guru bisa mengetahui evaluasinya untuk memperbaiki kinerja mengajar guru kepada siswa disekolah. Evaluasi dapat dilakukan dengan test dan non test, lisan dan tulisan, dan masih banyak cara lainnya. Evaluasi secara test biasanya dilakukan dengan cara siswa menjawab pertanyaan kepada guru diatas kertas lalu kertasnya dikumpulkan. Sedangkan evaluasi non test bisa dilakukan dengan cara guru memberi pertanyaan secara langsung kepada siswa lalu kemudian siswa

menjawab pertanyaan dari guru, artinya pertanyaan disampaikan secara lisan oleh guru. Ragam pertanyaan pada proses evaluasi pembelajaran juga berbeda-beda, bisa essay atau pilihan ganda namun tetap pada koridor materi yang diajarkan pada hari itu.

Apabila kebanyakan guru menggunakan media pembelajaran di kegiatan inti pada saat menerangkan materi pembelajaran, dalam hal ini penulis akan menggunakan media permainan ular tangga di kegiatan penutup, tepatnya pada proses evaluasi pembelajaran. Alasan peneliti memilih media pembelajaran permainan ular tangga yang akan diaplikasikan pada proses evaluasi pembelajaran diantaranya yaitu pada proses evaluasi pembelajaran, siswa cenderung sudah mulai lelah dan bosan karena evaluasi pembelajaran berada pada akhir proses pembelajaran. Terlebih lagi pelajaran PAI yang terkesan banyak teori, jika guru tidak mensiasati melalui media pembelajaran maka siswa tidak akan menyerap informasi secara optimal. Jika di kegiatan pembuka dan kegiatan inti siswa masih fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru, maka pada saat proses evaluasi pembelajaran di akhir siswa sudah merasa jenuh. Media pembelajaran ular tangga juga merupakan permainan yang sudah tidak asing lagi ditelinga anak-anak Indonesia.. Ular tangga merupakan permainan yang bisa dilakukan oleh banyak orang (tidak terbatas jumlah pemain). Permainan ular tangga memiliki daya tarik tersendiri jika diaplikasikan sebagai media pembelajaran.

Penulis akan mengaplikasikan media permainan ini di SMA Labschool Jakarta. Sebagian besar siswa di SMA Labschool Jakarta *melek teknologi*. Bisa dikatakan hampir semua siswa memiliki *gadget* dan sangat mengikuti

perkembangan sosial media seperti *twitter, facebook, Instagram, path, dll*. Dan mereka cenderung tidak terlalu mengenal permainan sederhana seperti ular tangga. Dengan ini siswa diharapkan mampu belajar PAI dengan baik, tidak cepat merasa bosan dan jenuh, sehingga siswa tidak lagi malas belajar PAI disekolah, mampu menerima dan menyerap ilmu pengetahuan, informasi-informasi dan materi pelajaran secara optimal. Peneliti akan menerapkan media pembelajaran Ular Tangga di kelas X IPA 1 SMA Labschool Jakarta.

Berdasarkan judul penelitian diatas, penulis akan menuliskan argumentative literature review dengan mengambil dua penelitian yang serupa yaitu “ **Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman**”. Penelitian ini ditulis pada bulan Agustus 2014 oleh **Nafiah Nurul Ratnaningsih**, Mahasiswi Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga dengan Classroom Action Research (CAR). Tujuan penelitian ini adalah menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III A SDN Nogopuro. Hasil penggunaan media ular tangga dalam penelitian tersebut ialah membuat siswa aktif dan antusias mengikuti pembelajaran dan tidak lagi bosan dalam mengerjakan soal IPS. Pemberian bintang untuk siswa yang menjawab kuis dengan benar membuat siswa semakin termotivasi dalam belajar. Peningkatan persentase motivasi belajar IPS rata - rata yaitu, pada pratindakan persentase motivasi belajar rata-rata adalah 62,96%, setelah diberi tindakan pada siklus I

persentase motivasi belajar rata-rata meningkat menjadi 73,89 %, dan setelah diberi tindakan pada siklus II persentase rata-rata meningkat menjadi 85,74% hingga penelitian dikatakan layak.

Kemudian pada bulan Februari 2016, Penelitian dengan variabel yang sama ini (media permainan ular tangga) kembali diteliti oleh Mardiana Fahriani Ratsih, Mahasiswi Jurusan Ilmu Agama Islam UNJ. Judul terang dari penelitian tersebut adalah **“Peningkatan Prestasi Belajar PAI pada Siswa SMA melalui Media Ular Tangga (Penelitian PTK di SMA Diponegoro 1 Jakarta)”**. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut (1) untuk mengetahui penerapan pembelajaran PAI melalui media ular tangga (2) untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar PAI setelah penerapan pembelajaran PAI melalui ular tangga. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran PAI di SMA Diponegoro 1 Jakarta, dengan prosentase 44% (pada siklus 1), 56 % (pada siklus 2) dan 91 % (pada siklus 3).

Persamaan penelitian tersebut adalah media permainan ular tangga diterapkan disaat kegiatan inti pembelajaran, artinya media ular tangga digunakan sebagai media pembelajaran utama saat pembelajaran. Pada penelitian pertama hal yang diukur adalah motivasi siswa sedangkan penelitian kedua adalah prestasi belajar. Dari kedua penelitian tersebut ditindak pada dua mata pelajaran yang berbeda (peneliti pertama, mata pelajaran IPS, penelitian kedua PAI).

Maka dari itu, penulis fokus pada penelitian skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Pembelajaran PAI Model Borg & Gall (Studi Kasus : Kelas X IPA 1 SMA Labschool Jakarta)”** dengan menjadikan media ular tangga sebagai bahan evaluasi (bukan media utama) dengan subyek pelajaran PAI.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pokok yang akan dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini secara lebih lanjut, antara lain:

1. Guru kelas lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab selama Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga siswa cepat bosan
3. Dalam rangka membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti, diperlukan media pembelajaran yang baru dan interaktif yaitu dengan menggunakan Permainan Ular Tangga

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti akan membatasi masalah dalam hal pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas X IPA 1 di SMA Labschool Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan permainan ular tangga di kelas X IPA 1?
2. Bagaimana respon siswa kelas X IPA 1 terhadap media pembelajaran permainan ular tangga pada saat pembelajaran PAI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan permainan ular tangga di kelas X IPA
2. Untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa mengenai media pembelajaran permainan ular tangga

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang Islam, terutama seputar substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Madinah
 - b. Dapat digunakan sebagai referensi penelitian pengembangan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti lebih lanjut
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti
 - 1) Peneliti berkesempatan untuk berinovasi lebih lanjut dalam mengembangkan permainan menjadi media pembelajaran

- 2) Mendapatkan pengalaman lapangan yang dapat dijadikan bekal mengajar kelak
- b. Bagi Guru
- 1) Mempermudah proses evaluasi pembelajaran pada materi substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Madinah
 - 2) Sebagai pertimbangan guru untuk menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Madinah
- c. Bagi Siswa
- 1) Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Madinah
 - 2) Dapat menghilangkan rasa bosan dalam belajar PAI
- d. Bagi Sekolah
- 1) Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada pelajaran PAI
 - 2) Hasil penelitian dapat dijadikan bahan pertimbangan atau evaluasi oleh pihak sekolah pada pelajaran PAI

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Penelitian Pengembangan

1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Menurut Gay, Mills dan Airasian (2009:18) dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.³ Prof. Dr. Sugiyono menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴ Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.⁵

Berdasarkan beberapa definisi penelitian pengembangan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk secara sistematis. Produk yang dikembangkan bisa berupa produk lama kemudian disempurnakan menjadi produk baru.

2. Model-Model Pengembangan

a) Model Dick & Carey (Borg & Gall, 1979)

³ Emzir; *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif*, (Rajawali Pres), h. 263

⁴ Sugiyono; *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Alfabeta Bandung), h. 297

⁵ Nana Syaodih Sukmadinata; *Metode Penelitian Pendidikan*, (Remaja Rosdakarya), h. 164

Borg & Gall (1979) pada catatan kakinya tentang “produk” menjelaskan “*Our use of the term “product” includes not only material objects, such as textbooks, instructional film and so forth, but it also intended to refer to established procedures and proses, such as method of teaching or method for organizing instruction*”. Menurut Borg & Gall produk pendidikan yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan itu tidak terbatas pada bahan-bahan pembelajaran seperti buku teks, film pendidikan dan sebagainya, akan tetapi juga bisa berbentuk prosedur atau proses seperti metode mengajar atau metode mengorganisasi pembelajaran⁶.

Mengacu kepada percobaan-percobaan yang telah dilakukan pada Far West Laboratory, secara lengkap menurut Borg & Gall (1989) ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu:⁷

- (1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan, studi literature, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- (2) Perencanaan (*planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai, desain atau langkah-langkah penelitian.

⁶ Wina Sanjaya; *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Kencana), h. 129

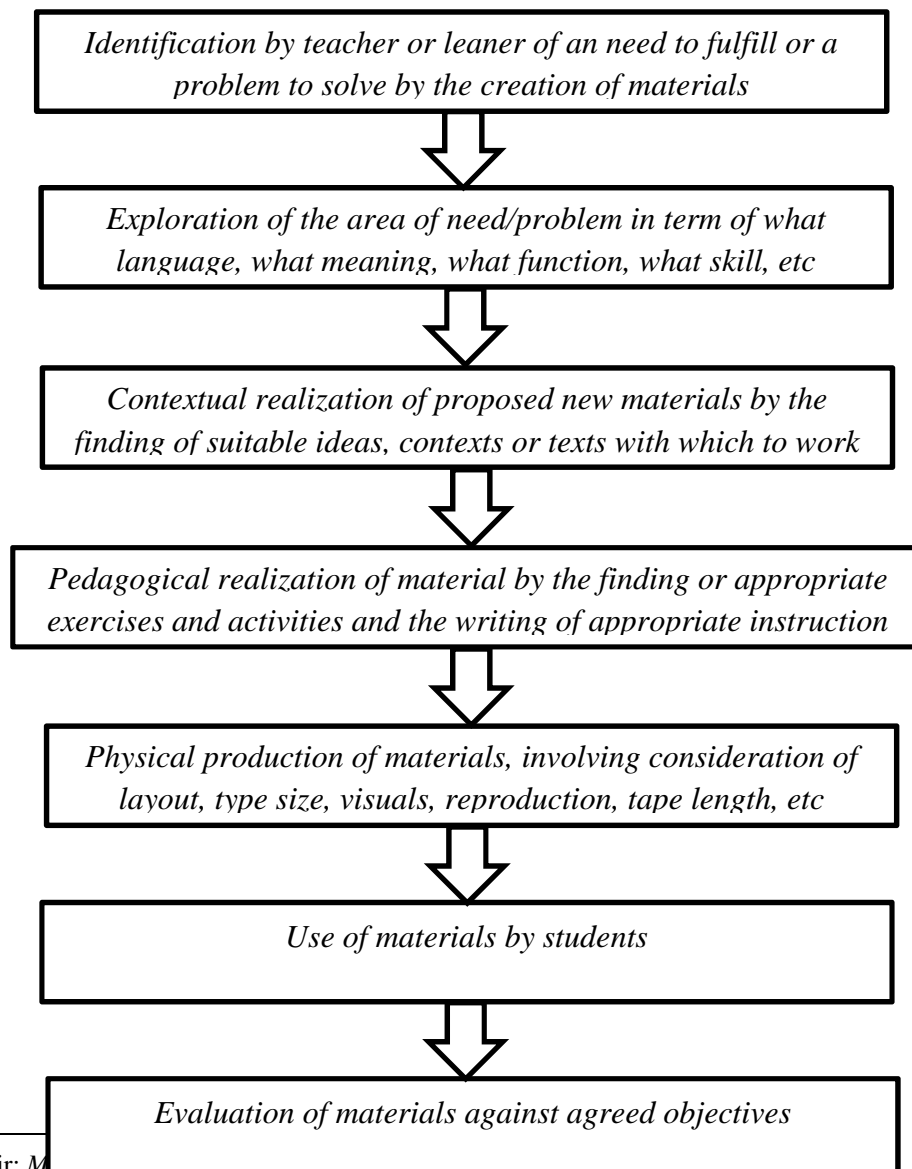
⁷ Nana Syaodih Sukmadinata; *Metode Penelitian Pendidikan*, (Remaja Rosdakarya), h. 169-170

- (3) Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrument validasi.
- (4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba di lapangan pada satu sampai tiga sekolah dengan enam sampai dua belas subjek uji coba (guru). Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.
- (5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
- (6) Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada lima sampai dengan lima belas sekolah dengan 30 sampai 100 subjek uji coba. Data kuantitatif guru sebelum dan sesudah uji coba dikumpulkan. Hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding.
- (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*). Menyempurnakan produk hasil uji lapangan.
- (8) Uji pelaksanaan lapangan (*opeasional field testing*). Dilaksanakan pada 10 sampai 30 sekolah melinatkan 40 samapi 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara dan observasi dan analisis lainnya.
- (9) Penyempurnaan produk (*final product revision*). Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
- (10) Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Melaporkan hasilnya dalam pertemuan professional dan dalam jurnal.

Bekerja sama dengan penerbit untuk penerbitan. Memonitor penyebaran untuk pengontrolan kualitas.

b) Model Jolly & Bolitho

Jolly dan Bolitho dalam Tomlinson (1998:97-98) merangkum berbagai langkah yang dilibatkan dalam proses pengembangan dalam bentuk sebuah *flowchart* berikut⁸:

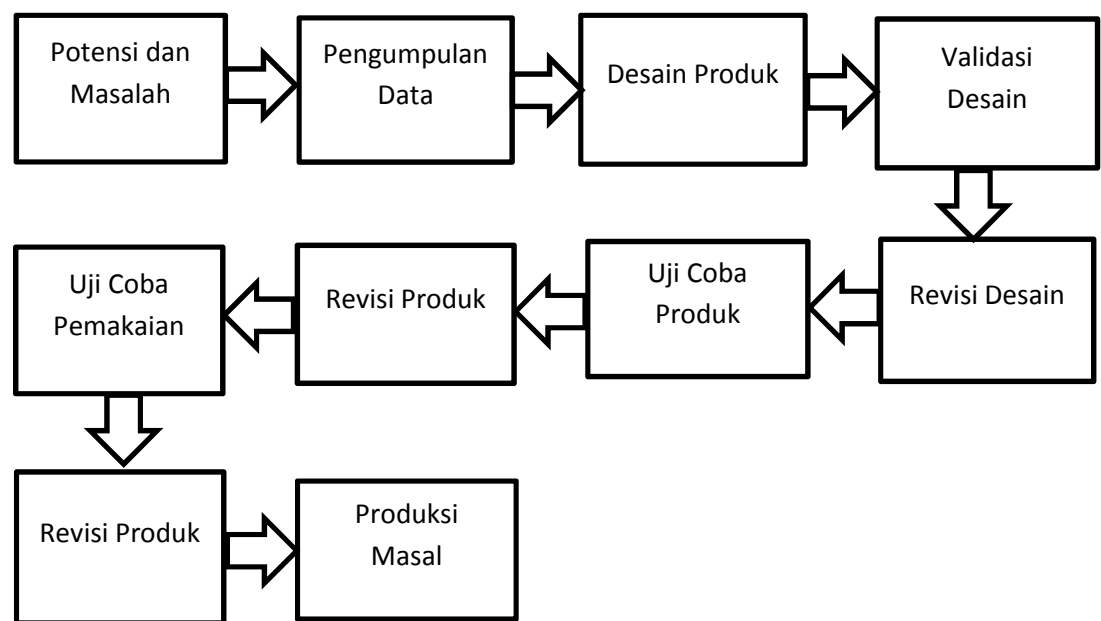


⁸ Emzir, M

Gambar 2.1 Model Jolly & Bolitho

c) Model Prof. Sugiyono

Prof. Sugiyono memberikan penekanan pada terciptanya sebuah produk dalam hal penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut. Berdasarkan gambar tersebut dapat diberikan penjelasan sebagai berikut⁹.



Gambar 2.2 Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development (R&D)*

(1) Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah.

⁹ Sugiyono; *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Alfabeta Bandung), h. 298-311

Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang *maish up to date*.

(2) Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah berikut. Di sini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

(3) Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

(4) Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk bisa dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang tersebut.

(5) Perbaiki Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang menghasilkan produk tersebut.

(6) Uji Coba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba, tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan barang dan barang tersebut yang akan diuji coba. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan system kerja tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diuji coba pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan produk lama atau produk yang lainnya.

(7) Revisi Produk

Apabila produk sudah digunakan dalam jangka waktu setengah tahun atau satu tahun perlu dicek kembali, mungkin ada kelemahannya, kalau ada perlu segera diperbaiki lagi.

(8) Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya produk

tersbeut harus tetap dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

(9) Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian kondisi nyata ternyata kekurangan dan kelemahan.

(10) Pembuatan Produk Masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

Berdasarkan model-model penelitian dan pengembangan milik Borg & Gall, Jolly & Bolitho dan Prof. Sugiyono. Maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan diawali dari proses analisis kebutuhan terlebih dahulu sebelum membuat produk. Produk yang dihasilkan juga tidak terbatas hanya pada bahan pembelajaran, buku teks atau media pembelajaran namun bisa juga mengembangkan prosedur atau prosesnya. Pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang diterapkan oleh tiga model tersebut adalah sama-sama ada masa untuk uji coba dan revisi produk atau evaluasi. Oleh karena itu tiga tahap yang paling penting dilakukan dalam penelitain dan pengembangan ialah analisis kebutuhan, uji coba produk dan proses revisi atau evaluasi produk.

B. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Suparman (1977), media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.¹⁰ Degeng (1989) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya membelajarkan pembelajar (anak, siswa, peserta didik)¹¹. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.¹²

Berdasarkan uraian diatas, maka media pembelajaran merupakan alat bantu berupa apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dari guru kepada siswa dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna.

2. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Secara umum, kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai berikut¹³:

- a. Alat bantu.
- b. Alat penyalur pesan.
- c. Alat penguatan
- d. Wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.

¹⁰ Rayandra Asyhar; *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (CP Press), h. 4

¹¹ Rayandra Asyhar; *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (CP Press), h. 7

¹² Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto; *Media Pembelajaran*, (Ghalia Indonesia), h. 8

¹³ Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto; *Media Pembelajaran*, (Ghalia Indonesia), h. 19

Berdasarkan paparan diatas maka media pembelajaran memiliki fungsi untuk¹⁴ :

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Maka fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu, penyalur informasi guru kepada siswa, menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan paparan diatas, maka tidak ada alasan lagi bagi setiap guru untuk tidak memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dikelas. Media pembelajaran memiliki nilai praktis, artinya media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa dan media juga dapat mengatasi batas ruang kelas.

3. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media hendaknya guru memerhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik.

Prinsip-prinsip itu menurut Dr. Nana Sudjana adalah¹⁵ :

- a. Menentukan jenis media dengan tepat, artinya sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan

¹⁴ Wina Sanjaya; *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Kencana), h. 169

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain; *Strategi Belajar Mengajar*, (Rineka Cipta), h. 127-128

- b. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan anak didik
- c. Menyajikan media dengan tepat, artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu dan sarana yang ada
- d. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan.

Drs. Sudirman N (1991) mengemukakan beberapa prinsip pemilihan media pengajaran yang dibaginya kedalam tiga kategori yaitu¹⁶ :

- a. Tujuan pemilihan. Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas.
- b. Karakteristik media pengajaran. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Disamping itu, memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi.

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain; *Strategi Belajar Mengajar*, (Rineka Cipta), h. 126

- c. Alternatif pilihan. Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternative pilihan. Guru bisa menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan. Sedangkan apabila media pengajaran itu hanya satu, maka guru tidak bisa memilih tetapi menggunakan apa adanya.

Berdasarkan uraian diatas, maka guru harus memerhatikan prinsip-prinsip dalam mengaplikasikan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi sarana prasarana yang tersedia disekolah.

4. Macam-Macam Media Pembelajaran

Berikut akan dijelaskan macam-macam media pembelajaran¹⁷ :

- a) Dilihat dari Jenisnya, Media dibagi kedalam :
- (1) Media auditif, adalah media yang hanya mengandalkan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.
 - (2) Media visual, adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip, slides, foto, gambar, lukisan atau cetakan. Adapula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu atau film kartun.

¹⁷ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain; *Strategi Belajar Mengajar*, (Rineka Cipta), h. 124-126

(3) Media audiovisual, adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar.

Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi kedalam :

- Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara dan cetak suara.
- Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette

b) Dilihat dari daya liputnya, media dibagi kedalam :

(1) Media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contohnya adalah radio dan televisi.

(2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai yang harus menggunakan ruang tertutup dan gelap.

(3) Media untuk pengajaran individual. Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri yang termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui computer.

c) Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi kedalam :

- (1) Media sederhana. Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.
- (2) Media Kompleks. Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatnya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

Format klasifikasi media pengajaran diantaranya sebagai berikut:¹⁸

- (a) Grafis, bahan cetak, dan gambar diam
- (b) Media proyeksi diam
- (c) Media audio
- (d) Media gambar hidup/film
- (e) Media televisi
- (f) Multimedia

Setelah dipaparkan macam-macam media pembelajaran diatas maka sebelum guru mengaplikasikan media tersebut, guru harus dapat menyesuaikan kebutuhan siswa pada saat proses belajar mengajar terlebih dahulu. Tidak semua media pembelajaran dapat diaplikasikan sekaligus, guru harus melihat kondisi siswa. Guru bisa memanfaatkan media visual untuk anak-anak yang memiliki gaya belajar melihat dan lain sebagainya. Media pembelajaran juga bisa dibuat secara sederhana, bukan berarti media pembelajaran harus yang rumit dan kompleks.

¹⁸ Dina Indriana; *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Diva Pres), h. 55-56

C. Hakikat Permainan Ular Tangga

Dalam skripsi Charina Amalia (UNS : 2009), salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah permainan. Permainan adalah setiap konteks pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Permainan juga dapat menjadi sumber belajar atau media pembelajaran apabila permainan tersebut mempunyai tujuan pendidikan atau pembelajaran.

Ular tangga merupakan salah satu permainan sederhana yang banyak dikenal oleh anak-anak Indonesia. Didalamnya terdapat ikon ular dan tangga. Ular menandakan pemain harus turun ke posisi yang telah ditentukan. Dan sebaliknya jika pemain menempati kotak yang terdapat ikon tangga maka harus naik ke tempat yang telah ditentukan. Ular tangga mulai dikenal pada abad ke-16 dengan nama *Vaikuntapali* atau juga dikenal dengan sebutan *Leela* atau *Moksha Patam* dari India¹⁹. Cara mengoperasikan permainan ini sama, yaitu menggunakan pion, dadu dan dijalankan di atas papan permainan.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka permainan dapat dijadikan sebagai media penunjang dalam pembelajaran. Pengembang memilih permainan ular tangga untuk dijadikan media pembelajaran karena media permainan tersebut sudah banyak dikenal oleh anak-anak Indonesia dan tergolong sebagai media permainan sederhana yang mudah untuk dimainkan dan diperoleh.

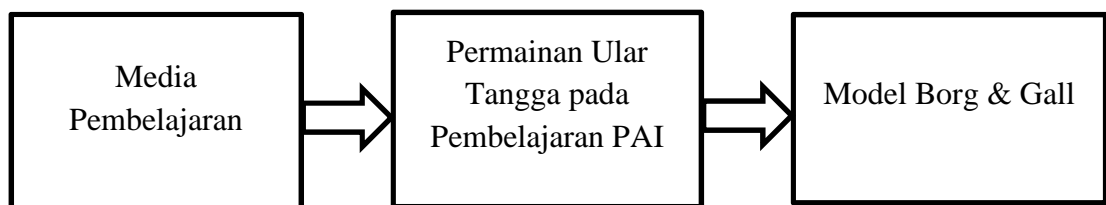
D. Pengembangan Permainan Ular Tangga

¹⁹ <https://en.wikipedia.org> diakses pada 30 mei 2017 23:15

- **Permainan Ular Tangga**

Permainan ular tangga adalah suatu permainan papan yang terdiri dari kotak-kotak yang berisikan angka satu sampai seratus. Dalam permainan ini biasanya terdapat simbol ular dan tangga. Simbol ular menandakan pemain harus turun ke kotak yang tersedia dan simbol tangga menandakan pemain harus naik ke kotak yang telah disediakan. Permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan dimulai dari kotak kiri paling bawah bernomor satu dan berakhir di kotak kiri paling atas bernomor seratus. Pemain harus mengocok dadu terlebih dahulu sebagai acuan melewati kotak-kotak yang ada. Para pemain berlomba-lomba untuk mencapai garis akhir (*finish*) sebagai pertanda kemenangan dalam permainan ini.

- **Rasional Pengembangan**



Gambar 2.3 Rasional Pengembangan

Keberadaan media pembelajaran tentunya dapat menjadi alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media pembelajaran yang digunakan sekarang ini tidak terbatas hanya papan tulis, buku pelajaran dan alat praktikum, tetapi telah berkembang menggunakan sarana yang mudah. Kejadian sehari-hari yang sering dilakukan oleh siswa seperti menonton film atau bermain sebenarnya

banyak mengandung aspek pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan juga karakteristik peserta didik, yang akan diterapkan adalah media permainan pada pembelajaran PAI.

Permainan ular tangga ini dapat dikembangkan melalui adaptasi permainan ular tangga yang sudah ada sebelumnya. Permainan ular tangga merupakan permainan yang terdiri dari seratus kotak dan terdapat simbol ular dan tangga sebagai penanda pemain naik atau turun. Begitu juga permainan ular tangga pada materi Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah yang terdiri atas alas berbahan *banner* dan bergambar seperti pada permainan ular tangga pada umumnya. Dan pada permainan ular tangga ini terdapat lima buah kotak dengan *background* gambar Masjid.

Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan model Borg & Gall, karena model Borg & Gall ini merupakan model yang berorientasi pada pengembangan produk. Model ini juga memiliki beberapa tahapan yang disebutkan sebagai revisi produk. Dengan adanya tahapan revisi produk tersebut sangat cocok dengan produk yang akan penulis kembangkan.

▪ **Penerapan dalam Materi Pelajaran**

Ular tangga merupakan permainan sederhana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Semua mata pelajaran dapat menggunakan permainan ular tangga ini sebagai media pembelajaran. Namun dalam penelitian ini, peneliti membatasi permainan ular tangga digunakan dalam pembelajaran

Pendidikan Agama Islam dengan materi Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah. Aturan permainan yang berlaku akan sedikit berbeda dengan aturan yang biasa digunakan dalam permainan tersebut.

Permainan ular tangga yang dikembangkan ini tidak sekedar untuk membuat peserta didik merasa senang dalam belajar PAI, namun juga diarahkan untuk kerjasama antar siswa dan melatih siswa untuk berstrategi dalam menyelesaikan permainan. Siswa harus bersikap jujur dalam menjawab pertanyaan yang didapatkannya, bekerja sama dalam menjawab semua pertanyaan dan pandai berstrategi dalam memenangkan permainan secara sportif.

▪ **Desain Produk Pengembangan Permainan Ular Tangga**

Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran PAI pada materi Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW memiliki aturan bermain yang sedikit berbeda pada aturan permainan ular tangga pada umumnya, yakni:

a) **Peralatan Ular Tangga**

Peralatan ular tangga ini terbuat dari alas berbahan *banner* dan bergambar seperti pada permainan ular tangga pada umumnya. Namun pada permainan ular tangga ini terdapat simbol ular, tangga dan masjid. Ketiganya memiliki instruksi permainan yang berbeda diantaranya sebagai berikut :

- (1) Apabila terdapat ikon Ular, sebanyak sepuluh ikon, menandakan pemain harus menjawab pertanyaan teka-teki

- (2) Apabila terdapat ikon Tangga sebanyak 5 buah menandakan pemain harus menjawab soal cerita
 - (3) Apabila terdapat Kotak bergambar Masjid sebanyak 5 buah menandakan pemain harus mengikuti gaya yang diperintahkan
- b) Syarat Bermain dan Aturan Permainan

Sebelum permainan ular tangga pada materi Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah ini dilakukan ada syarat-syarat yang perlu diperhatikan yaitu :

- (1) Pertama, permainan ular tangga ini diberikan saat mata pelajaran PAI
- (2) Kedua, permainan ini dilakukan secara berkelompok. Satu kelompok berjumlah delapan orang.

Aturan permainan dalam penelitian ini sedikit berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, yaitu :

- (1) Setiap kelompok akan diberikan giliran menjawab pertanyaan wajib dari guru sejumlah satu soal, selanjutnya permainan akan dilanjutkan secara berebutan
- (2) Pemain bisa melanjutkan permainan apabila berhasil menjawab pertanyaan, apabila pemain tidak bisa menjawab pertanyaan maka posisinya tidak berubah
- (3) Jika posisi pemain sudah menduduki kotak nomor 50-70 maka pertanyaan yang diberikan bukan dari guru melainkan dari kelompok lain

- (4) Permainan akan terus berlanjut dengan cara yang sama. Namun ada pengecualian di nomor yang terdapat simbol ular, tangganya dan kotak yang bergambar masjid.
- (5) Kelompok yang lebih dulu sampai di kotak nomor 100, maka setiap personel kelompok mendapatkan point 100

c) Kriteria Pemenang

Kriteria pemenang diberikan kepada kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dan sampai ke garis akhir (kotak nomor seratus) terlebih dahulu. Apabila sampai batas waktu yang telah ditentukan belum ada kelompok yang mencaapi kotak nomor seratus, maka pemenangnya adalah kelompok yang memiliki posisi terjauh. Posisi pion pada angka yang paling besar itu ditetapkan sebagai pemenang. Bagi kelompok yang berhasil meraih nilai tertinggi dari hasil menjawab soal-soal akan diberikan penghargaan khusus. Siswa yang aktif juga akan mendapatkan penghargaan khusus.

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran permainan ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang memuat materi Susbtansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah. Selain itu media pembelajaran ini dapat menjadi salah satu media penunjang yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Media pembelajaran ular tangga ini digunakan untuk tingkat Sekolah Menengah Atas Kelas X.

Tujuan lain dari pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini adalah untuk memperoleh masukan dari para ahli. Para ahli tersebut diantaranya ahli materi dan ahli media yang didasarkan pada kelengkapan struktur dan kelengkapan materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran permainan ular tangga.

2. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Borg & Gall menjelaskan R&D dalam pendidikan yaitu penelitian dan pengembangan yang tidak terbatas pada bahan-bahan pembelajaran seperti buku teks, film pendidikan dan sebagainya,

akan tetapi juga bisa berbentuk prosedur atau proses seperti metode mengajar atau metode mengorganisasi pembelajaran²⁰. Adapun menurut Prof. Dr. Sugiyono menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²¹

Jenis penelitian ini bersifat pengembangan (*development*) jika dilihat dari tujuannya, yaitu menghasilkan produk media pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini menerapkan tahap-tahap dalam model Borg & Gall. Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan produk berupa media pembelajaran permainan ular tangga dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas. Model pengembangan produk yang dipilih mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Model ini membagi proses pengembangan dalam 10 tahap, yaitu 1). Melakukan penelitian pendahuluan, 2). Melakukan perencanaan, 3). Mengembangkan jenis atau bentuk produk awal, 4). Melakukan uji coba lapangan awal, 5). Melakukan revisi terhadap produk utama, 6). Melakukan uji coba lapangan utama, 7). Melakukan revisi terhadap produk operasional, 8). Melakukan uji coba lapangan operasional, 9). Melakukan revisi terhadap produk akhir, dan 10). Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan.²²

3. Responden

²⁰ Wina Sanjaya; *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Kencana), h.129

²¹ Sugiyono; *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Alfabeta Bandung), h. 297

²² Nana Syaodih Sukmadinata; *Metode Penelitian Pendidikan*, (Remaja Rosdakarya), h.169-170

Pengembangan ini melibatkan beberapa responden yang meliputi ahli media, ahli materi dan pengguna. Adapun responden dalam penelitian pengembangan ini yang dapat dirinci sebagai berikut :

a) Ahli Media dan Ahli Materi (*Expert Review*)

Ahli media dan ahli materi yang dipilih merupakan saran dari dosen pembimbing yaitu dengan ketentuan untuk ahli media dan ahli materi harus orang yang sudah berpengalaman dibidangnya. Ahli media adalah orang yang menguasai teori dan konsep media. Fungsi ahli media adalah memberikan penilaian dan masukan terhadap media yang akan dikembangkan. Ahli media yang terlibat pada penelitian ini adalah dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang menguasai teori dan konsep media pembelajaran yaitu Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si. Sedangkan ahli materi pada penelitian ini adalah dosen Prodi Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta yaitu Sari Narulita, Lc, M.Si yang menguasai materi Pendidikan Agama Islam khususnya bab Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah. Ahli materi memberikan penilaian terhadap ketepatan materi yang disajikan.

b) Pengguna

Pengguna adalah siswa yang akan menggunakan media ini. Pengguna permainan ular tangga pada penelitian ini tentunya siswa kelas X SMA. Dalam hal ini diwakili oleh kelas X IPA 1 SMA Labschool Jakarta. Jumlah pengguna ialah 2 siswa untuk evaluasi *one to one*, 16 siswa untuk evaluasi

small group evaluation dan 33 siswa untuk *field test*. Dengan melibatkan pengguna, maka diharapkan ada masukan-masukan guna menjadikan media ini lebih baik.

4. Instrumen Pengembangan

Instrumen yang akan digunakan dalam pengembangan ini memiliki berbagai macam cara. Bentuk instrumen tersebut diantaranya wawancara untuk analisis kebutuhan siswa dan guru mata pelajaran (dalam penelitian ini guru Pendidikan Agama Islam), angket untuk validasi pakar (ahli materi dan media pembelajaran), uji coba *one to one*, *small group* dan *field test*.

Skala pengukuran pada angket validasi produk pengembangan menggunakan skala Likert. Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu obyek atau fenomena tertentu²³.

Berikut adalah rincian instrument pengumpulan data :

Tabel 3.1. Rincian Instrumen Pengumpulan Data

No.	Kegiatan	Sumber	Bentuk Instrumen
1.	Analisis Kebutuhan	Guru PAI Kelas X dan Siswa	Wawancara
2.	Validasi Pakar	Dosen ahli materi dan media pembelajaran	Angket

²³ Syofian Siregar; *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Bumi Aksara), h. 50

3.	Uji Coba siswa	Siswa kelas X IPA 1	Angket
----	----------------	---------------------	--------

Berikut ini adalah kisi-kisi instrument pengembangan :

- a. Kisi-kisi Instrumen untuk uji coba ahli materi dan media pembelajaran

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen untuk uji coba ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No
1	Penyajian Materi	Kesesuaian soal terhadap materi yang diajarkan	1
		Kesesuaian soal terhadap tujuan pembelajaran	2
		Soal bervariasi	3
2	Kebahasaan	Struktur kalimat yang digunakan jelas	4
		Menggunakan bahasa baku	5
		Tingkat bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak SMA	6

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk uji coba ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No
1	Tampilan	Tampilan gambar	1
		Ketepatan memilih <i>background</i>	2
		Komposisi ukuran, warna dan letak	3

		gambar terhadap warna latar belakang (<i>background</i>)	
		Gambar menarik perhatian	4
		Kerapihan desain	5
2	Kepenulisan	Penulisan jenis huruf atau angka	6
		Kesesuaian jenis huruf atau angka dengan konsep tampilan	7
		Pengaturan jarak, baris dan karakter pada teks	8
3	Keterlaksanaan	Kemudahan penggunaan media	9

b. Kisi-kisi Instrumen untuk uji coba siswa

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen untuk uji coba siswa

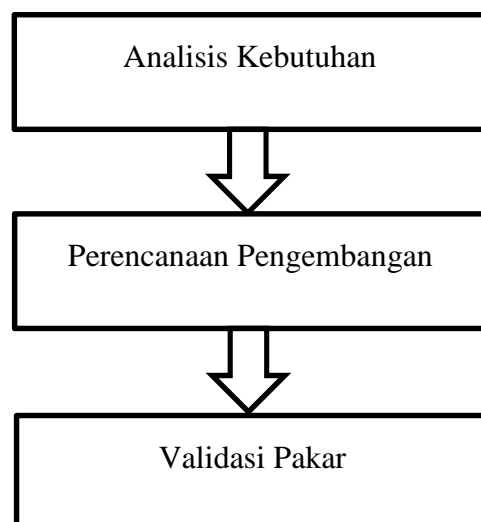
No	Aspek yang dinilai	Indikator	No
1	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam permainan mudah dimengerti	1
		Alur permainan tersampaikan dengan jelas	2
		Maksud dari pertanyaan yang diajukan oleh guru dan kelompok lain dapat dimengerti	3

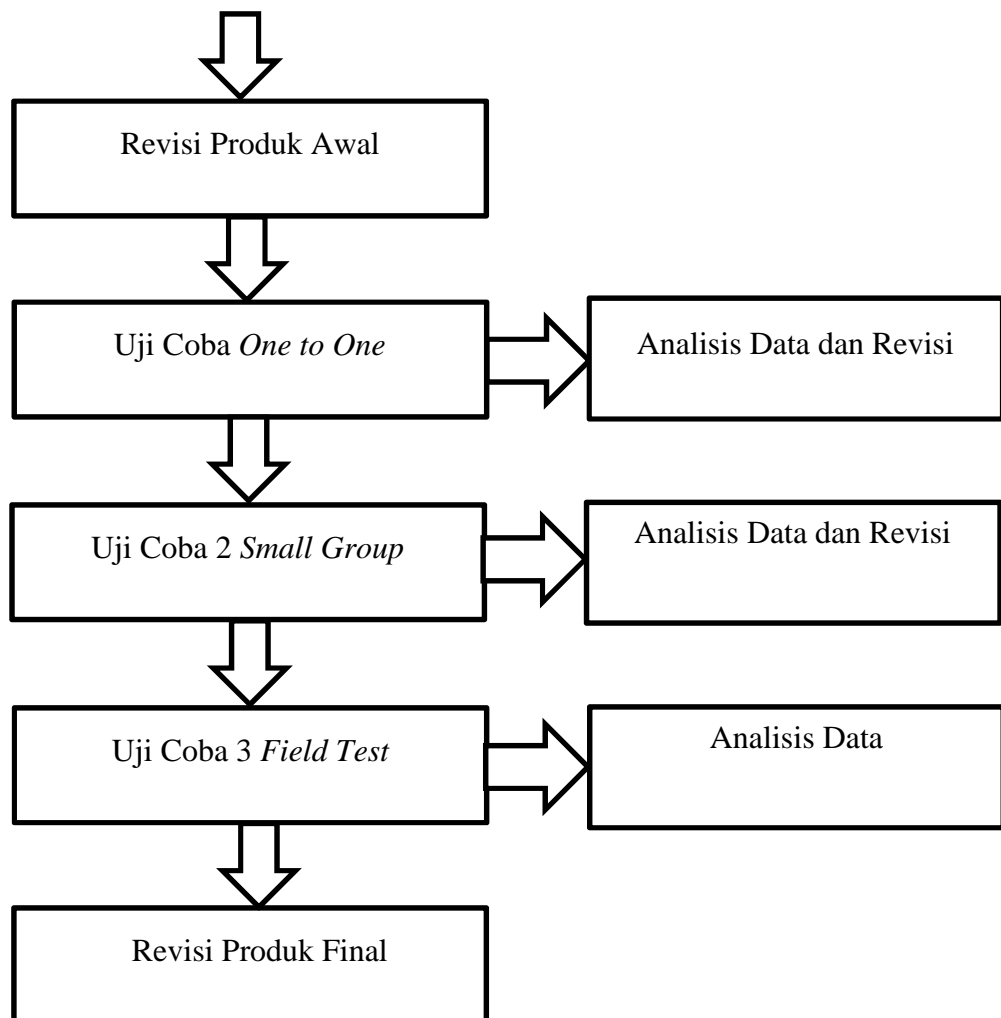
		Soal yang disajikan bervariasi	4
2	Tampilan	Adanya gambar di papan permainan tidak mengganggu jalannya permainan	5
		Penggunaan <i>font</i> atau angka pada papan permainan mudah dibaca	6
		Tampilan papan permainan menarik	7
		Komposisi warna pada papan permainan cocok	8
3	Keterlaksanaan	Media pembelajaran permainan ular tangga mudah digunakan	9
		Perangkat permainan (seperti dadu dan pion) mudah digunakan	10

B. Prosedur Pengembangan

1. Langkah-langkah Pengembangan

Berikut langkah-langkah dalam mengembangkan produk penelitian ini :





Bagan 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Produk

a) Analisis kebutuhan

Tujuan dilakukannya analisis kebutuhan adalah untuk menentukan apa yang dibutuhkan oleh siswa selaku subjek dalam penelitian dan pengembangan ini. Hasil dari analisis kebutuhan ini akan menghasilkan informasi-informasi yang dibutuhkan pengembang. Tahap awal yang dilakukan oleh pengembang dalam proses pengembangan adalah dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa.

Dari hasil pengamatan awal saat pengembang melakukan wawancara. Narasumber dalam wawancara analisis kebutuhan pada penelitian ini adalah Guru PAI kelas X SMA Labschool Jakarta yaitu Ibu Eri Murniasih, S.Ag dan juga 10 orang siswa kelas X IPA 1 SMA Labschool Jakarta. Pengembang melihat dari kondisi siswa saat belajar terkesan bosan dalam mengikuti pelajaran. Pembelajarannya cenderung monoton karena guru hanya berceramah. Hal ini disebabkan karena terbatasnya media pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran yang sama pada setiap materinya yaitu *Power Point*. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar dengan baik dan tidak bosan.

Dari hasil wawancara pada siswa kelas X IPA 1 SMA Labschool Jakarta dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sangat menyukai permainan. Namun permainan yang biasa mereka gunakan adalah permainan yang terdapat dalam *gadget* masing-masing. Berdasarkan hal tersebut pengembang merasa sangat penting untuk mengembangkan media permainan sederhana. Dengan adanya permainan membuat suasana belajar menjadi lebih fokus, antusias dan tidak kaku.

b) Perencanaan Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan perencanaan yang akan dilaksanakan selama proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga. Adapun perencanaan tersebut dilakukan beberapa hal terkait, yaitu :

- (1) Analisis soal evaluasi

Dalam mengembangkan produk permainan ular tangga, maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah menelaah materi yang akan dikembangkan. Materi yang dikembangkan harus sesuai dengan panduan RPP.

(2) Menentukan judul

Penentuan judul didasarkan pada jenis media, pokok bahasan serta sasaran pengguna. Jenis media yang akan dikembangkan merupakan permainan ular tangga, pokok bahasan yang akan dikembangkan adalah Substansi dan Strategi dakwah Rasulullah SAW di Madinah untuk siswa kelas X SMA Labschool Jakarta. Berdasarkan rincian diatas maka judul yang didapatkan adalah Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PAI

(3) Proses mendownload gambar

Proses mendownload gambar dilakukan melalui internet. Gambar yang didownload dari internet merupakan gambar penunjang dalam papan permainan ular tangga.

(4) Membuat desain papan permainan

Desain papan permainan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw* dengan ukuran 70x60 cm. Dominasi warna *background* pada papan permainan adalah biru. Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam membuat papan permainan ular tangga yaitu :

- (a) Langkah pertama yang harus dilakukan yaitu membuat kerangka papan permainan ular tangga. Pada dasarnya papan permainan ini mengacu pada papan permainan ular tangga yang beredar pada umumnya, terdiri dari 100 kotak.
 - (b) Desain yang dikembangkan untuk permainan ular tangga ini harus sesuai dengan kondisi siswa SMA, tidak terlalu ramai dengan gambar.
 - (c) Papan permainan ular tangga juga harus dilengkapi dengan petunjuk jalan permainan agar siswa tidak langsung bermain dan mengikuti peraturan permainan yang ada.
- (5) Mengembangkan format produk awal

Tahap ini merupakan tahap perancangan awal produk media pembelajaran permainan ular tangga yang siap dilakukan untuk uji coba. Berikut adalah tahapannya :

- (a) Pencetakkan papan permainan ular tangga

Pencetakkan permainan dicetak melalui *Digital Printing* dengan menggunakan *banner* ukuran 70x60 cm.

- (b) Meletakkan perlengkapan permainan

Permainan dilengkapi dengan dadu, kocokan dadu dan pion.

- c) Validasi Pakar

Validasi pakar dilakukan oleh ahli (pengkaji), yaitu ahli media Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si dan ahli materi Sari Narulita, Lc, M.Si. Tahap ini dilakukan

bertujuan untuk memvalidasi media dan materi yang akan dikembangkan sudah layak untuk digunakan di lapangan atau belum.

d) Revisi produk awal

Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan masukan terkait desain media pembelajaran permainan ular tangga. Revisi dilakukan apabila desain belum mencapai tingkatan layak. Pihak pertama yang berperan penting pada tahap ini adalah ahli media dan ahli materi yang selanjutnya dapat menentukan apakah desain layak digunakan perlu direvisi atau sudah selesai.

e) Uji coba *One to One*

Uji coba *One to One* ini dilakukan oleh 2 responden kelas X IPA 1. Uji coba ini dilakukan dengan cara menampilkan kepada siswa produk media pembelajaran permainan ular tangga. Setelah uji coba *One to One* dilakukan, pengembang melakukan analisis data dan revisi jika diperlukan. Analisis data dilakukan berdasarkan angket yang telah diisi oleh responden.

f) Uji Coba *Small Group*

Uji coba *Small Group* ini dilakukan oleh 16 responden kelas X IPA 1. Uji coba ini dilakukan dengan cara menampilkan produk media pembelajaran berupa permainan ular tangga kepada siswa. Setelah uji coba *Small Group* dilakukan, pengembang melakukan analisis data dan revisi jika diperlukan. Analisis data dilakukan berdasarkan angket yang telah diisi oleh responden.

g) Uji coba *Field Test*

Uji coba *Field Test* merupakan uji lapangan tahap akhir. Uji coba pada taap in dilakukan dengan cara menerapkan media pembelajaran di kelas X IPA 1. Siswa diberikan instrument angket kelayakan media pembelajaran pada akhir pembelajaran. Setelah itu pengembang akan melakukan analisis data.

h) Revisi Final

Setelah diadakan uji coba *Field Test*, maka hasil dari analisis data tersebut akan dilakukan revisi akhir untuk menyempurnakan produk media pembelajaran permainan ular tangga. Hasil uji coba produk akhir didapatkan dari saran guru dan siswa yang menjadi responden dalam kegiatan uji coba tersebut.

2. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini data akan ditampilkan dalam bentuk deskriptif data. Data yang dikumpulkan dalam kegiatan pengumpulan data harus dideskripsikan. Deskripsi data adalah kegiatan menyajikan data baik dengan tabel ataupun grafik²⁴. Tujuan deskripsi data ini adalah untuk membantu pembaca mengetahui apa yang terjadi di lingkungan bawah pengamatan, seperti apa pandangan partisipan yang berada di latar penelitian dan seperti apa peristiwa atau aktivitas yang terjadi di latar penelitian²⁵. Sudjana (1996) menyatakan bahwa penyajian

²⁴ Purwanto; *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Pustaka Pelajar), h.279

²⁵ Purwanto; *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Pustaka Pelajar), h. 264

data adalah kegiatan menyusun data mentah yang berserakan menjadi lebih teratur sehingga mudah dibaca, dipahami dan dianalisis.

Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data yang didapatkan dari pakar ahli materi dan media :

- a) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif

Tabel 3.5 Kriteria Pemberian Skor pada Skala Likert

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

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2009 : 242)

- (1) Menghitung nilai rata-rata skor indikator dengan rumus;

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

Keterangan :

X : Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor

N : Jumlah Penilai

- (2) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut;

Tabel 3.6 Konversi Penilaian Rata-Rata pada Skala Likert

Skor	Nilai	Klasifikasi
$x > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$>4,2$	Sangat baik
$\bar{x}_i + 0,60 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$>3,4 - 4,2$	Baik
$\bar{x}_i - 0,60 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i + 0,6 \times sb_i$	$>2,6 - 3,4$	Cukup
$\bar{x}_i - 1,8 \times sb_i \leq x < \bar{x}_i - 0,6 \times sb_i$	$>1,8 - 2,6$	Kurang
$x \leq \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat kurang

Penentuan kriteria:

Skor maksimal ideal = 5

Skor minimal ideal = 1

Skor aktual = X

Rata-rata ideal = \bar{x}_i

Simpangan baku ideal = sb_i

$$\bar{x}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} (5+1)$$

$$= 3$$

$$sb_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (5+1)$$

$$= 0,67$$

Sedangkan untuk menganalisis data yang didapatkan dari uji coba siswa yang meliputi uji coba *One to One*, *Small Group* dan *Field Test*, dilakukan langkah-langkah berikut :

- a) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan :

Tabel 3.7 Kriteria Pemberian Skor pada Skala Likert

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

- (1) Menghitung nilai rata-rata skor dengan rumus prosentase berikut :

$$\frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Berikut kriteria prosentase pada skala likert:

Tabel 3.8 Kriteria Prosentase Penilaian Skala Likert²⁶

Jawaban	Keterangan
0 % - 19,99 %	Sangat Tidak Baik
20 % - 39,99 %	Tidak Baik
40 % - 59,99 %	Cukup atau netral
60 % - 79,99 %	Baik
80 % - 100 %	Sangat Baik

²⁶ <http://naufansapoetra.blogspot.co.id> dikutip pada 29-05-2017 pukul 16.18

Setelah penyajian data berupa prosentase, langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan dari masing-masing indikator.

Cara penyajian data dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu membuat tabel atau daftar dan grafik atau diagram²⁷.

a) Tabel

Penyajian data menggunakan tabel adalah penyusunan data untuk memudahkan membaca dan menganalisis data. Data mentah berserakan ditata dan diatur dalam sebuah tabel.

b) Grafik

Penyajian data dalam bentuk grafik adalah menggambarkan data secara visual dalam sebuah gambar. Penyajian data dalam bentuk ini lebih mudah dibaca daripada deretan mentah. Penggambaran data dalam sebuah grafik dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai jenis grafik, tergantung sifat datanya. Bila data yang hendak disajikan merupakan data nominal, maka penyajian data menggunakan grafik batang, lambing, garis atau lingkaran. Sedangkan bila bersifat kontinum maka penyajian data biasanya menggunakan histogram, poligon atau kurva.

²⁷ Emzir; *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, (Rajawali Press), h. 174

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Nama Produk

Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah berupa media permainan ular tangga untuk pembelajaran PAI kelas X SMA. Materi yang disajikan dalam media permainan ini adalah substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Madinah. Media permainan ular tangga ini dikembangkan sebagai media pembelajaran penunjang dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

B. Karakteristik Produk

1. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran ini merupakan permainan ular tangga yang dapat dimainkan secara manual. Perangkat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah

:

a) Papan permainan

Papan permainan ini dibuat dengan cara mencetak *banner* berukuran 70x60 cm. Berisikan petak-petak yang totalya berjumlah 100. Dominasi warna *background* pada papan permainan ini adalah biru dan terdapat lima kotak yang memiliki *background* berbeda, yaitu gambar masjid.

b) Dadu serta pion

Dadu merupakan alat pelengkap yang digunakan untuk menentukan berapa petak yang akan dijalani. Dadu yang digunakan pada penelitian ini sama dengan dadu pada umumnya terbuat dari plastik. Pion merupakan simbol untuk pemain yang terbuat dari plastic.

2. Kelebihan Produk

Kelebihan produk media pembelajaran ini terdapat pada cara kerja permainannya yang dibuat beragam, sehingga siswa bisa lebih fokus dan antusias terhadap materi yang diajarkan. Apabila permainan ular tangga pada umumnya hanya ada unsur ular yang berarti turun dan tangga yang berarti naik, dalam penelitian ini pengembang menambahkan unsur lainnya. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan pada materi yang berbeda bukan hanya pada materi substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Madinah saja.

3. Kelemahan Produk

Kelemahan produk ini adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam memainkannya minimal 40 menit pada waktu evaluasi pembelajaran (kegiatan penutup). Karena permainan dilakukan dengan cara memberi pertanyaan dahulu kemudian baru menjawab. Permainan ini juga dilakukan berkelompok dan memungkinkan terjadinya suasana ramai di kelas.

C. Prosedur Pemanfaatan Produk

Media ular tangga ini dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran PAI. Maka dari itu dibutuhkan pula rancangan kegiatan pembelajaran dalam menggunakan produk ini. Langkah-langkah pembelajaran yang dapat dilakukan antara lain mulai tahap pendahuluan, penyajian dan penutup. Selanjutnya akan dijelaskan dari setiap tahap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tang sebagai berikut :

a) Pendahuluan

Pada tahap ini tidak jauh berbeda dengan kegiatan pembuka pelajaran pada biasanya. Pembelajaran dimulai dengan berdoa, tadarus dan mengabsen siswa terlebih dahulu. Pada tahap ini guru juga menginformasikan kepada siswa terkait materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran dan media yang akan digunakan.

b) Penyajian

Pada tahap penyajian guru mulai menjelaskan materi yang akan diajarkan yaitu bab substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Madinah. Pada tahap ini juga terjadi tanya jawab antara guru dan siswa berkaitan dengan materi yang dibahas.

c) Penutup

Pada tahap penutup ini, media pembelajaran permainan ular tangga akan digunakan. Artinya media pembelajaran ini digunakan di waktu evaluasi

pembelajaran. Guru menjelaskan tata cara permainan terlebih dahulu di depan kelas. Tata cara permainan ular tangga akan dijelaskan sebagai berikut :

- (1) Setiap kelompok akan diberikan giliran menjawab pertanyaan wajib dari guru satu soal, selanjutnya permainan akan dilanjutkan secara berebutan
- (2) Pemain bisa melanjutkan permainan apabila berhasil menjawab pertanyaan, apabila pemain tidak bisa menjawab pertanyaan maka posisinya tidak berubah
- (3) Jika posisi pemain sudah menduduki kotak nomor 50-70 maka pertanyaan yang diberikan bukan dari guru melainkan dari kelompok lain
- (4) Permainan akan terus berlanjut dengan cara yang sama. Namun ada pengecualian di nomor yang terdapat simbol ular, tangganya dan kotak yang bergambar masjid.
- (5) Kelompok yang lebih dulu sampai di kotak nomor 100, maka setiap personel kelompok mendapatkan point 100

Semua langkah-langkah tersebut merupakan hal yang harus dilakukan untuk menggunakan media permainan ular tangga. Oleh sebab itu, untuk guru maupun siswa yang akan menggunakan media permainan ular tangga ini harus memperhatikan prosedur-prosedur penggunaan media tersebut.

D. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini pengembang melakukan dua tahap, yaitu mewawancarai guru PAI kelas X yang bernama Ibu Eri Murniasih, S.Ag dan sepuluh siswa kelas X IPA 1. Nama-nama siswa yang diwawancarai yaitu Zavier

Ganbetta, Muhammad Ardiyan, Rahmi Salsabila, Tarisa Aliyah, Cilla Yaghfiruni, Anisya Nurul, Nauval Yahya, Eivilya, Nadja, Rayhan Ekananto. Pertanyaan yang diajukan saat proses wawancara dengan masing-masing responden (guru dan siswa) disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Pertanyaan yang diajukan kepada guru PAI kelas X yaitu Ibu Eri Murniasih, S.Ag yaitu seputar pemanfaatan media pembelajaran; jenis media pembelajaran yang biasa digunakan; dan ketersediaan media pembelajaran di kelas. Sedangkan pertanyaan yang diajukan kepada sepuluh siswa meliputi pemanfaatan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru PAI; seberapa penting media pembelajaran digunakan dalam kegiatan belajar dan media pembelajaran seperti apa yang diinginkan oleh siswa saat belajar.

Pengembang mendapatkan informasi berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu Eri Murniasih, S.Ag mengenai media pembelajaran, bahwasannya media pembelajaran yang biasa digunakan pada saat proses KBM adalah *power point* . Bahkan jenis media PPT bukan hanya dimanfaatkan oleh guru PAI tapi juga guru pelajaran lainnya. PPT seringkali dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam banyak bab. Karena materi yang akan dipresentasikan melalui PPT akan lebih jelas tersalurkan ke siswa. Belum ada media pembelajaran selain PPT yang digunakan di kelas. Ketersediaan perangkat jika menggunakan media pembelajaran PPT juga mudah dan sudah ada di setiap kelas. Perangkat tersebut meliputi LCD, Proyektor dan Laptop. Namun kekurangannya jika media pembelajaran PPT terus-menerus digunakan adalah siswa akan cepat bosan dan cenderung tidak memperhatikan.

Pengembang juga mendapatkan informasi terkait kebutuhan media pembelajaran dari sepuluh siswa yang dijadikan responden. Pertanyaan yang diajukan oleh pengembang kepada siswa tidak jauh berbeda. Jika narasumber diatas (guru PAI kelas X) mengatakan bahwa media pembelajaran yang biasa digunakan adalah *power point*, siswa juga menjawab seperti itu. 8 dari 10 siswa mengatakan media pembelajaran sangat penting digunakan. Tujuannya adalah agar materi lebih cepat diingat di otak. Apabila guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran maka siswa akan cepat merasa bosan. Sebagian siswa menginginkan bentuk media pembelajaran berupa permainan. Permainan dipilih siswa untuk dijadikan media pembelajaran dengan alasan jika belajar dengan cara bermain maka tidak akan cepat merasa bosan dan materi yang disampaikan bisa lebih diingat.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran tersebut, maka pengembang memutuskan untuk memanfaatkan permainan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, yaitu permainan ular tangga.

E. Desain Awal Produk

Sebelum melakukan uji coba kepada para ahli dan siswa kelas X, pengembang terlebih dahulu membuat desain permainan ular tangga sebagai berikut :

1. Desain awal permainan ular tangga

Papan permainan ular tangga didesain dengan menggunakan aplikasi *corel draw* dengan ukuran cetak 60x40 cm. *Background* yang digunakan pada desain produk ini adalah gambar Masjid Nabawi. Hal ini berkaitan dengan materi yang akan diajarkan yaitu substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Madinah. Dominasi warna pada desain produk ini adalah hijau. Pengembang menambahkan tulisan “Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah” sebagai bentuk penjelasan dari judul materi yang akan diajarkan. Pada desain ini dapat dilihat terdapat ikon ular sebanyak sepuluh buah dengan warna yang berbeda-beda, dan juga terdapat ikon tangga sebanyak sepuluh buah dengan warna yang juga berbeda-beda.



Gambar 4.1 Desain awal produk

F. Validasi Pakar

Validasi pakar dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi apakah media yang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Pada tahap ini dilakukan juga analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Berikut validasi pakar ahli materi;

1. Validasi pakar ahli materi dan analisis data secara kuantitatif

Nama ahli materi : Sari Narulita, Lc., M.Si

Tabel 4.1 Validasi pakar ahli materi dan analisis data secara kuantitatif

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No	Skor
1	Penyajian Materi	Kesesuaian soal terhadap materi yang diajarkan	1	5
		Kesesuaian soal terhadap tujuan pembelajaran	2	4
		Soal bervariasi	3	5
2	Kebahasaan	Struktur kalimat yang digunakan jelas	4	5
		Menggunakan bahasa baku	5	5
		Tingkat bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak SMA	6	5
Jumlah skor yang diperoleh				29

Rata-rata penilaian $X = \frac{\sum x}{N}$	4,83
Kategori penilaian	Baik

Berdasarkan hasil validasi diatas, ahli materi memberikan skor 5 pada indikator berikut yaitu; kesesuaian soal terhadap materi yang diajarkan; variasi soal, kejelasan struktur kalimat, penggunaan bahasa baku; dan tingkat bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak SMA. Ahli materi memberikan skor 4 pada indikator kesesuaian soal terhadap tujuan pembelajaran. Rata-rata yang diperoleh dari ahli materi pelajaran diatas adalah 4,83 dengan kategori “BAIK”. Berikut adalah kriteria penilaian pada skala likert :

Tabel 4.2 Tabel konversi penilaian pada skala likert

Skor	Nilai	Klasifikasi
$x > \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$>4,2$	Sangat baik
$\bar{x}_i + 0,60 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i + 1,8 \times sb_i$	$>3,4 - 4,2$	Baik
$\bar{x}_i - 0,60 \times sb_i < x \leq \bar{x}_i + 0,6 \times sb_i$	$>2,6 - 3,4$	Cukup
$\bar{x}_i - 1,8 \times sb_i \leq x < \bar{x}_i - 0,6 \times sb_i$	$>1,8 - 2,6$	Kurang
$x \leq \bar{x}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat kurang

2. Validasi pakar ahli materi dan analisis data secara kualitatif

Tabel 4.3 Validasi pakar ahli materi dan analisis data secara kualitatif

No	Indikator	Saran
1	Kesesuaian soal terhadap materi yang diajarkan	

2	Kesesuaian soal terhadap tujuan pembelajaran	Pada RPP yang diberikan dituliskan bahwa salah satu tujuan pembelajarannya adalah siswa menganalisis faktor-faktor keberhasilan dakwah Nabi di Madinah, tapi pada soal evaluasi hal ini belum tercantum
3	Soal bervariasi	
4	Struktur kalimat yang digunakan jelas	
5	Menggunakan bahasa baku	
6	Tingkat bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak SMA	

Dalam tahap ini ahli media memberikan penilaian dengan rata-rata 4,83 dan dapat dikategorikan “BAIK”. Pada saat uji coba materi, pengembang membawa perangkat materi pelajaran berupa soal evaluasi yang beragam (meliputi soal untuk ikon ular, tangga, soal untuk ikon masjid, dan soal wajib untuk masing-masing kelompok), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan tata cara permainan ular tangga. Karena ketiga hal tersebut saling berkesinambungan dengan instrumen ini. Ahli materi memberikan satu saran

terhadap soal yang akan diajukan saat uji lapangan yaitu keterkaitan antara soal evaluasi dengan salah satu indikator yang tertera yaitu kesesuaian soal terhadap tujuan pembelajaran. Dalam RPP disebutkan bahwa salah satu tujuan pembelajarannya yaitu siswa mampu menganalisis faktor-faktor keberhasilan dakwah bagi Nabi saw di Madinah. Namun pada soal yang di uji coba belum tertera soal yang memuat tentang analisis faktor-faktor keberhasilan dakwah Nabi SAW di Madinah. Karena bagian kesalahannya hanya sedikit, maka dari itu ahli materi menyatakan bahwa materi ini layak digunakan tanpa revisi.

Sedangkan validasi pakar ahli media pembelajaran adalah sebagai berikut :

Nama Ahli Media : Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si

1. Validasi pakar ahli media dan analisis data secara kuantitatif

Tabel 4.4 Validasi pakar ahli media dan analisis data secara kuantitatif

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No	Skor
1	Tampilan	Tampilan gambar	1	3
		Ketepatan memilih <i>background</i>	2	3
		Komposisi ukuran, warna dan letak gambar terhadap warna latar belakang (<i>background</i>)	3	3
		Gambar menarik perhatian	4	3

		Kerapihan desain	5	5
2	Kepenulisan	Penulisan jenis huruf atau angka	6	5
		Kesesuaian jenis huruf atau angka dengan konsep tampilan	7	5
		Pengaturan jarak, baris dan karakter pada teks	8	5
3	Keterlaksanaan	Kemudahan penggunaan media	9	5
Jumlah skor yang diperoleh				37
Rata-rata penilaian $X = \frac{\sum x}{N}$				4,1
Kategori penilaian				Baik

Berdasarkan hasil validasi pakar media pembelajaran diatas, skor yang diperoleh adalah 4,1 dengan kategori “BAIK”. Pakar media meberikan skor 3 pada indikator berikut yaitu; tampilan gambar; ketepatan memilih *background*; komposisi ukuran; warna dan letak gambar terhadap warna latar belakang (*background*) dan gambar menarik perhatian. Skor 5 diberikan pada indikator berikut; kerapihan desain; penulisan jenis huruf atau angka; kesesuaian jenis huruf atau angka dengan konsep tampilan; pengaturan jarak, baris dan karakter pada teks dan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

2. Validasi pakar ahli media dan analisis data secara kualitatif

Tabel 4.5 Validasi pakar ahli media dan analisis data secara kualitatif

No.	Indikator	Saran
1	Tampilan gambar	Gambar ularnya terbalik posisinya, antara kepala dan ekornya. Karena hal itu berpengaruh pada aturan permainan
2	Ketepatan memilih <i>background</i>	
3	Komposisi ukuran, warna dan letak gambar terhadap warna latar belakang (<i>background</i>)	<i>Background</i> tidak terlalu jelas gambarnya
4	Gambar menarik perhatian	
5	Kerapihan desain	
6	Penulisan jenis huruf atau angka	
7	Kesesuaian jenis huruf atau angka dengan konsep tampilan	
8	Pengaturan jarak, baris dan karakter pada teks	
9	Kemudahan penggunaan media	

Berdasarkan kategori penilaian pada skala likert maka skor rata-rata yang diperoleh diatas 4,1 masuk ke dalam kategori “BAIK”. Hasil uji coba media pembelajaran, ahli media memberikan dua catatan mengenai tampilan media permainan ular tangga pada kolom komentar dan saran. Komentar dan saran tersebut yaitu “ Posisi ular dibuat kepala menunjukkan arah, *background* media dibuat menarik dan terlihat menggambarkan materi pelajaran”. Jika diperhatikan di desain produk awal pengembang meletakkan posisi ular dengan kepala menghadap ke atas dan tidak menunjukkan ke arah turunnya permainan. Gambar *background* yang digunakan di desain produk awal juga agak sedikit berbayang. Oleh karena itu ahli media menyarankan untuk merubah posisi ular dan gambar *background*. Berdasarkan perhitungan rata-rata penilaian uji coba media pembelajaran diatas, maka media pembelajaran permainan ular tangga layak digunakan dengan revisi

G. Hasil Uji Coba *One to One*

Uji Coba *One to One* dilakukan oleh 2 responden yang berasal dari kelas X IPA 1. Setelah Uji Coba *One to One* dilakukan, pengembang melakukan analisis data dengan cara mencari perolehan prosentase setiap butir pernyataannya dengan menggunakan aplikasi *SPSS*. Berikut adalah hasil uji coba *One to One* dengan 2 responden,

Tabel 4.6 Instrumen Uji Coba *One to One*

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No
1	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam	1

		permainan mudah dimengerti	
		Alur permainan tersampaikan dengan jelas	2
		Maksud dari pertanyaan yang diajukan oleh guru dan kelompok lain dapat dimengerti	3
		Soal yang disajikan bervariasi	4
2	Tampilan	Adanya gambar di papan permainan tidak mengganggu jalannya permainan	5
		Penggunaan <i>font</i> atau angka pada papan permainan mudah dibaca	6
		Tampilan papan permainan menarik	7
		Komposisi warna pada papan permainan cocok	8
		Kerapihan desain media	9
3	Keterlaksanaan	Media pembelajaran permainan ular tangga mudah digunakan	10

Berikut ini adalah analisis data prosentase uji coba *one to one* per butir pernyataan (akan disajikan dalam bentuk tabel dan diagram), dengan rumus

$\frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Jumlah responden}} \times 100\%$. Dibawah ini adalah kategori penilaian prosentase pada

skala Likert,

Tabel 4.7 Kategori Penilaian Prosentase pada Skala Likert

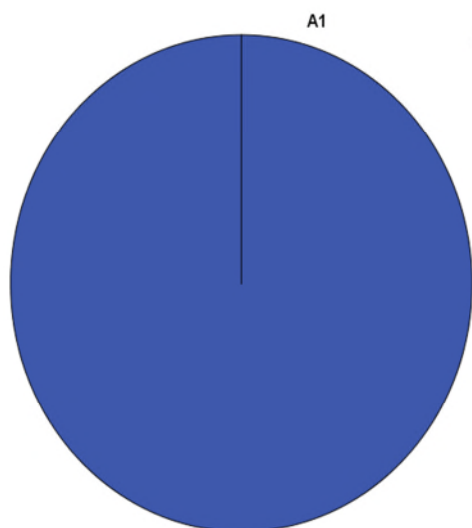
Jawaban	Keterangan
0 % - 19,99 %	Sangat Tidak Baik
20 % - 39,99 %	Tidak Baik
40 % - 59,99 %	Cukup atau netral
60 % - 79,99 %	Baik
80 % - 100 %	Sangat Baik

Dibawah ini adalah hasil prosentase pada tiap-tiap butir pada uji coba *one to one* :

1. Butir pernyataan I

Tabel 4.8.1 Skor yang dib

	Frequency	F
Valid 5	2	

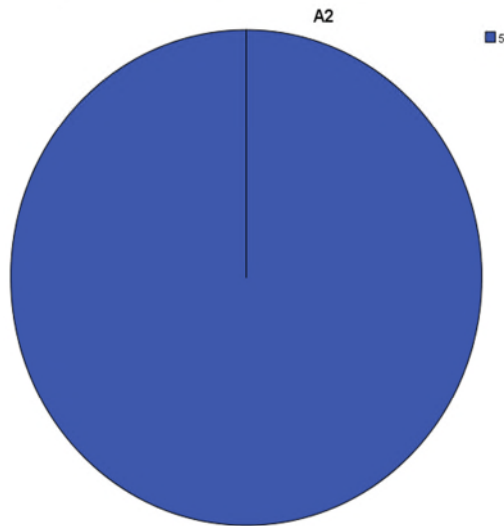


Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kedua responden memberikan skor 5 pada butir pernyataan nomor 1. Artinya, prosentase responden yang menjawab Sangat Setuju pada butir 1 adalah 100%

2. Butir pernyataan II

Tabel 4.9.2 Skor yang diberikan responden untuk butir 2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	2	100.0	100.0	100.0

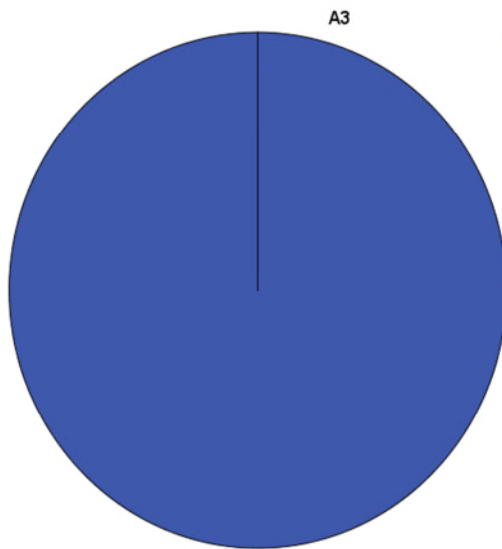


Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kedua responden memberikan skor 5 pada butir pernyataan nomor 2. Artinya, prosentase responden yang menjawab Sangat Setuju pada butir 2 adalah 100%

3. Butir pernyataan III

Tabel 4.10.3 Skor yang diberikan responden untuk butir 3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	2	100.0	100.0	100.0

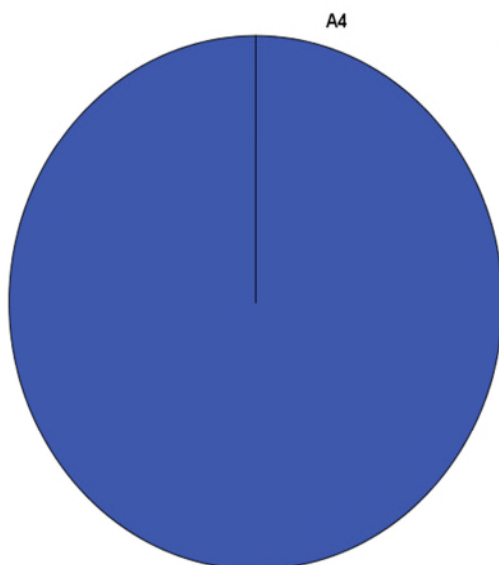


- 4 Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kedua responden memberikan skor 4 pada butir pernyataan nomor 3. Artinya, prosentase responden yang menjawab Setuju pada butir 3 adalah 100%

4. Butir pernyataan IV

Tabel 4.11.4 Skor yang diberikan responden untuk butir 4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	2	100.0	100.0	100.0

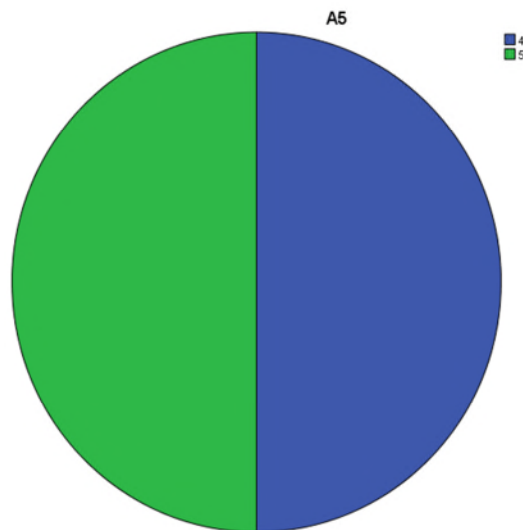


- 5 Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kedua responden memberikan skor 5 pada butir pernyataan nomor 4. Artinya, prosentase responden yang menjawab Sangat Setuju pada butir 4 adalah 100%

5. Butir pernyataan V

Tabel 4.12.5 Skor yang diberikan responden untuk butir 5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
4	1	50.0	50.0	50.0
Valid 5	1	50.0	50.0	100.0
Total	2	100.0	100.0	

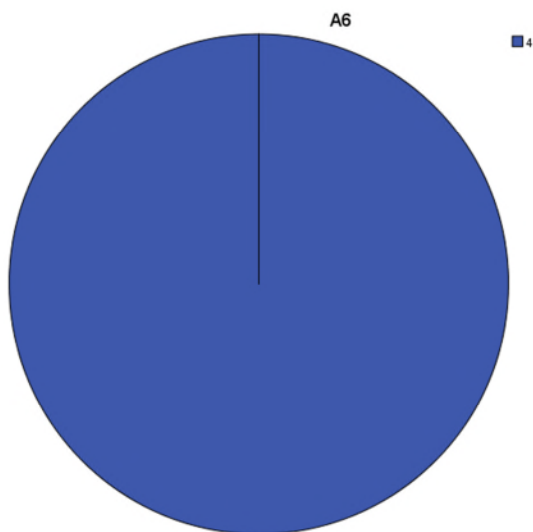


Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa masing-masing responden memberikan skor 4 dan 5 pada butir pernyataan nomor 5. Artinya, prosentase responden yang menjawab Sangat Setuju adalah 50% dan yang menjawab Setuju adalah 50%

6. Butir pernyataan VI

Tabel 4.13.6 Skor yang diberikan responden untuk butir 6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	2	100.0	100.0	100.0

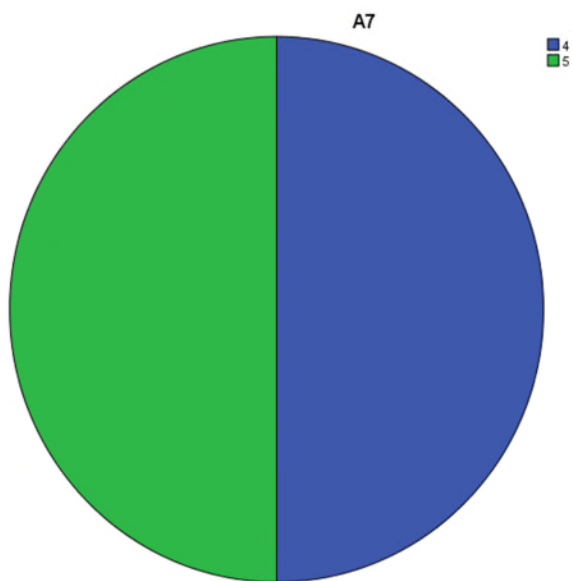


Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kedua responden memberikan skor 5 pada butir pernyataan nomor 6. Artinya, prosentase responden yang menjawab Sangat Setuju adalah 100%

7. Butir pernyataan VII

Tabel 4.14.7 Skor yang diberikan responden untuk butir 7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
4	1	50.0	50.0	50.0
Valid 5	1	50.0	50.0	100.0
Total	2	100.0	100.0	

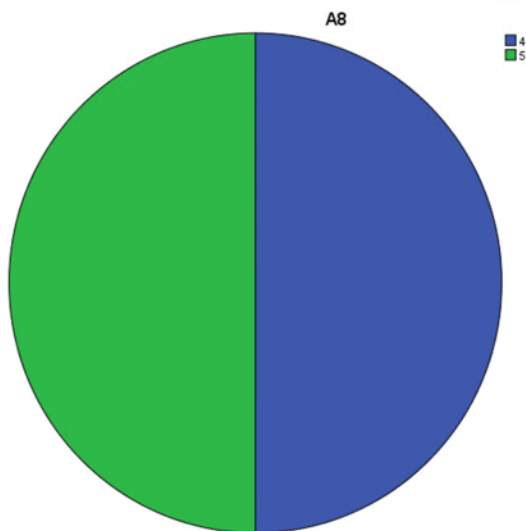


Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa masing-masing responden memberikan skor 4 dan 5 pada butir pernyataan nomor 7. Artinya, prosentase responden yang menjawab Sangat Setuju adalah 50% dan yang menjawab Setuju adalah 50%

8. Butir pernyataan VIII

Tabel 4.15.8 Skor yang diberikan responden untuk butir 8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
4	1	50.0	50.0	50.0
Valid 5	1	50.0	50.0	100.0
Total	2	100.0	100.0	

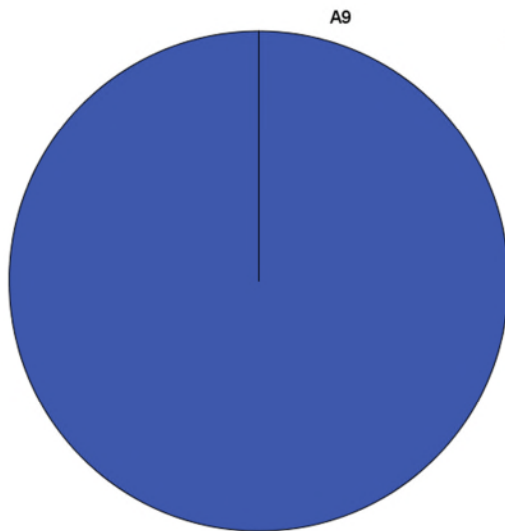


Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa masing-masing responden memberikan skor 4 dan 5 pada butir pernyataan nomor 8. Artinya, prosentase responden yang menjawab Sangat Setuju adalah 50 % dan yang menjawab Setuju adalah 50 %

9. Butir pernyataan IX

Tabel 4.16.9 Skor yang diberikan responden untuk butir 9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	2	100.0	100.0	100.0

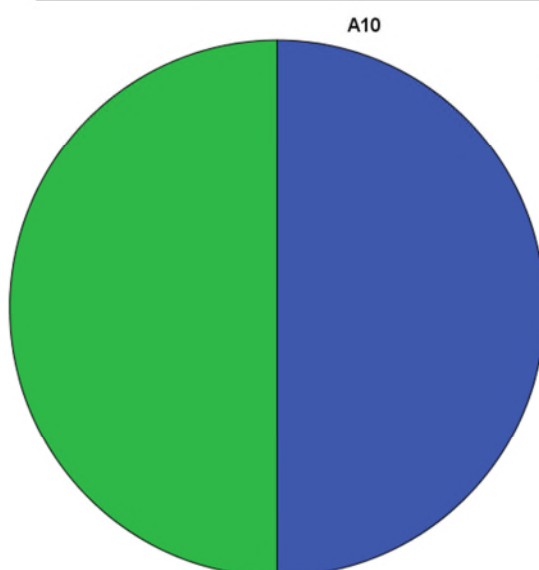


Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kedua responden memberikan skor 5 pada butir pernyataan nomor 9. Artinya, prosentase responden yang menjawab Sangat Setuju adalah 100%

10. Butir pernyataan X

Tabel 4.17.10 Skor yang diberikan responden untuk butir 10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	1	50.0	50.0	50.0
Valid 5	1	50.0	50.0	100.0
Total	2	100.0	100.0	



Dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa masing-masing responden memberikan skor 4 dan 5 pada butir pernyataan nomor 10. Artinya, prosentase responden yang menjawab Sangat Setuju adalah 50 % dan yang menjawab Setuju adalah 50%

Berdasarkan hasil analisis data pada uji coba *one to one*, maka didapatkan kesimpulan pada uji coba tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.18 Prosentase Keseluruhan Hasil Uji Coba *One to One*

Respon nden	Butir Pernyataan										Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	47
2	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5	45
Jumlah											92
Prosentase (Skor yang diperoleh/Skor maksimal) x 100%											92%
Kategori Penilaian											Sangat Baik

Maka media pembelajaran ular tangga dikategorikan Sangat Baik pada saat uji coba *one to one*. Dalam hal ini berarti media pembelajaran tersebut layak digunakan.

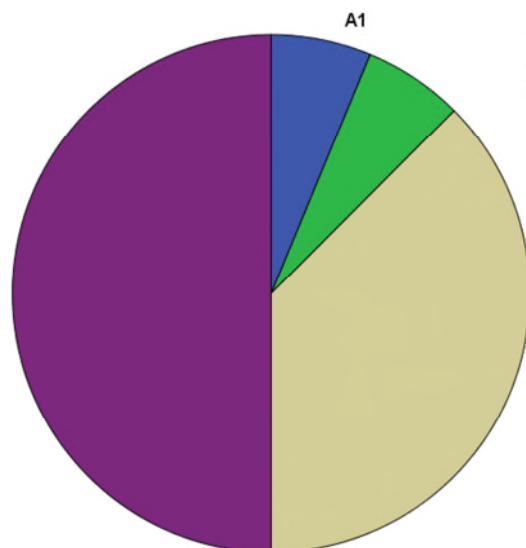
H. Hasil Uji Coba *Small Group*

Uji coba *small group* dilakukan kepada 16 siswa kelas X IPA 1. Uji coba pada tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakan produk sebelum uji coba lapangan dengan jumlah responden yang lebih banyak. Berikut adalah hasil uji coba *Small Group* dengan 16 responden,

1. Butir Pernyataan I

Tabel 4. 19.11 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	6.3	6.3	6.3
3	1	6.3	6.3	12.5
Valid 4	6	37.5	37.5	50.0
5	8	50.0	50.0	100.0
Total	16	100.0	100.0	

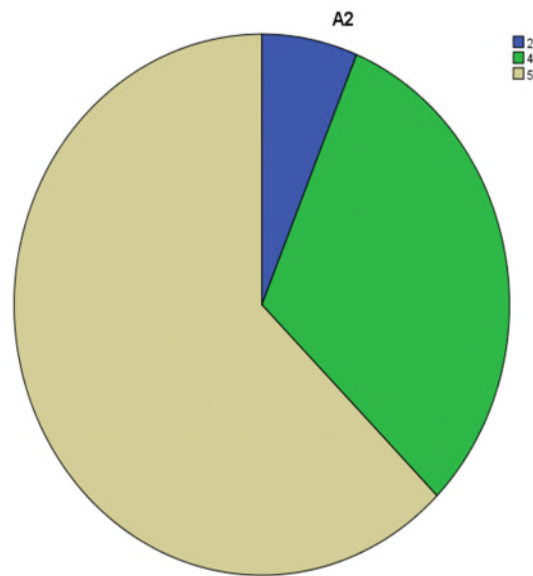


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 1 orang, skor 3 adalah 1 orang, skor 4 adalah 6 orang dan skor 5 adalah 8 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Tidak Setuju sebesar 6,3 %, Kurang Setuju 6,3 %, Setuju 37,5 % dan Sangat Setuju 50%

2. Butir Pernyataan II

Tabel 4.20.12 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	6.3	6.3	6.3
Valid 4	5	31.3	31.3	37.5
5	10	62.5	62.5	100.0
Total	16	100.0	100.0	

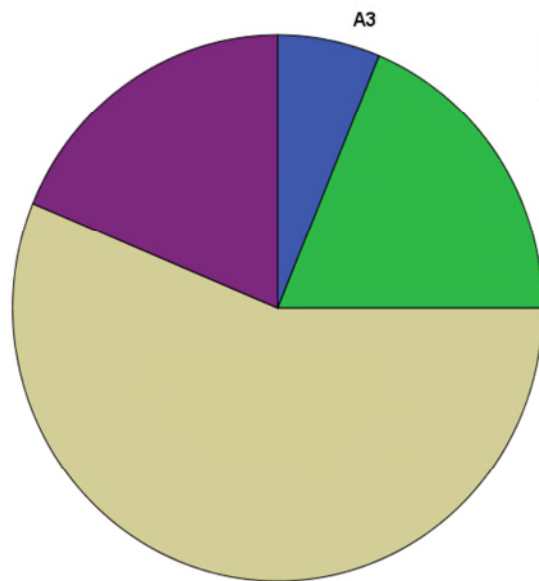


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 1 orang, skor 4 adalah 5 orang dan skor 5 adalah 10 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Tidak Setuju sebesar 6,3 %, Setuju 31,3 %, dan Sangat Setuju 62,5%

3. Butir Pernyataan III

Tabel 4.21.13 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	6.3	6.3	6.3
3	3	18.8	18.8	25.0
Valid 4	9	56.3	56.3	81.3
5	3	18.8	18.8	100.0
Total	16	100.0	100.0	

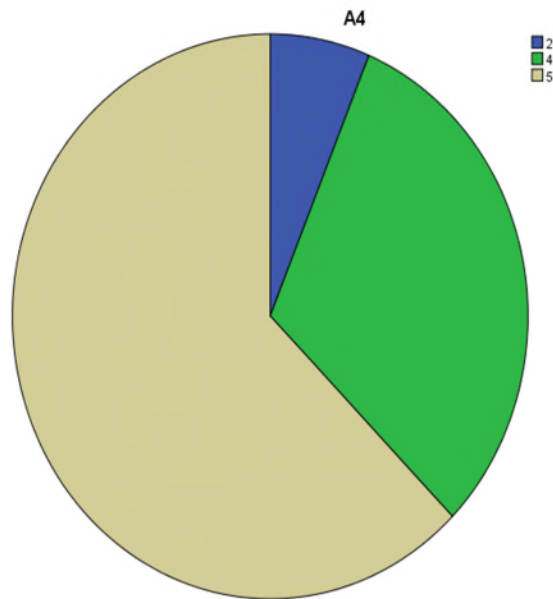


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 1 orang, skor 3 adalah 3 orang, skor 4 adalah 9 orang dan skor 5 adalah 3 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Tidak Setuju sebesar 6,3 %, Kurang Setuju 18,8 %, Setuju 56,3 % dan Sangat Setuju 18,8%

4. Butir Pernyataan IV

Tabel 4.22.14 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	6.3	6.3	6.3
Valid 4	5	31.3	31.3	37.5
5	10	62.5	62.5	100.0
Total	16	100.0	100.0	

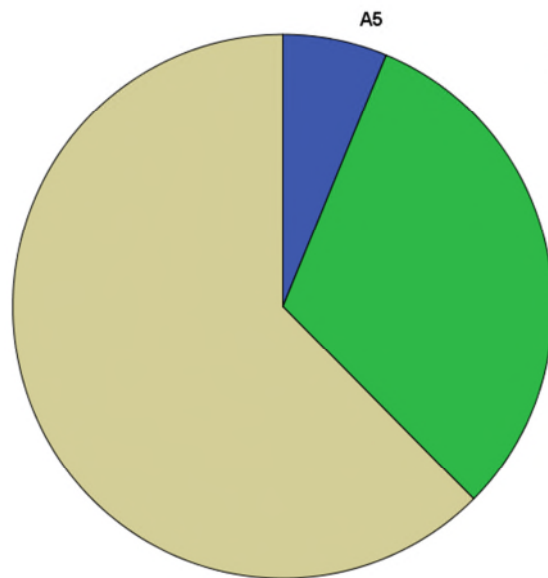


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 1 orang, skor 4 adalah 5 orang dan skor 5 adalah 10 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Tidak Setuju sebesar 6,3 %, Setuju 31,3 % dan Sangat Setuju 62,5%

5. Butir Pernyataan V

Tabel 4.23.15 Skor yang diberikan Responden untuk butir 5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	1	6.3	6.3	6.3
4	5	31.3	31.3	37.5
5	10	62.5	62.5	100.0
Total	16	100.0	100.0	

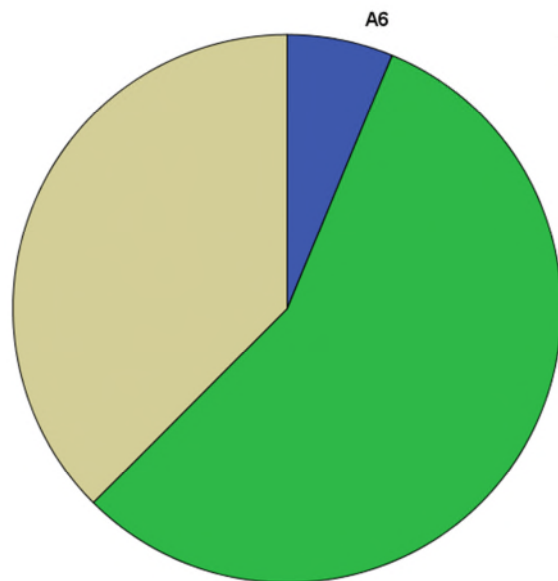


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 1 orang, skor 4 adalah 5 orang dan skor 5 adalah 10 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Tidak Setuju sebesar 6,3 %, Setuju 31,3 % dan Sangat Setuju 62,5%

6. Butir Pernyataan VI

Tabel 4.24.16 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	6.3	6.3	6.3
4	9	56.3	56.3	62.5
5	6	37.5	37.5	100.0
Total	16	100.0	100.0	

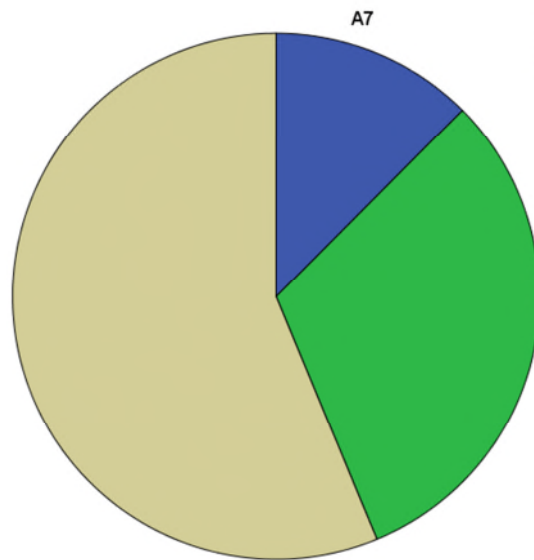


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 1 orang, skor 4 adalah 9 orang dan skor 5 adalah 6 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Tidak Setuju sebesar 6,3 %, Setuju 56,3 % dan Sangat Setuju 37,5%

7. Butir Pernyataan VII

Tabel 4.25.17. Skor yang diberikan Responden untuk Butir 7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	2	12.5	12.5	12.5
4	5	31.3	31.3	43.8
5	9	56.3	56.3	100.0
Total	16	100.0	100.0	

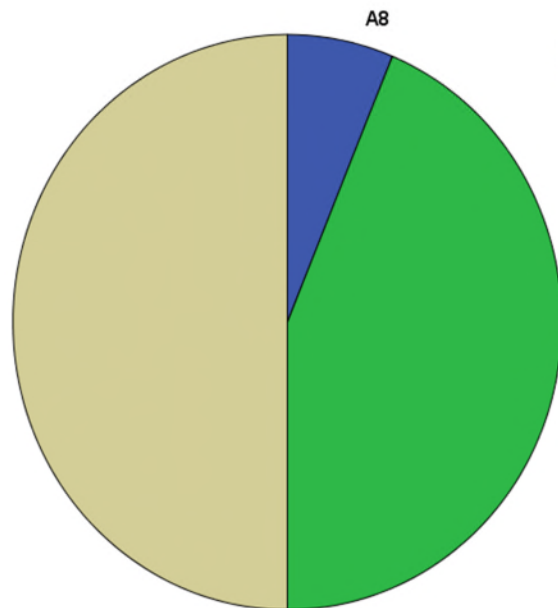


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor adalah 2 orang, skor 4 adalah 5 orang dan skor 5 adalah 9 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Kurang Setuju sebesar 12,5 %, Setuju 31,3 % dan Sangat Setuju 56,3%

8. Butir Pernyataan VIII

Tabel 4.26.18 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1	1	6.3	6.3	6.3
4	7	43.8	43.8	50.0
5	8	50.0	50.0	100.0
Total	16	100.0	100.0	

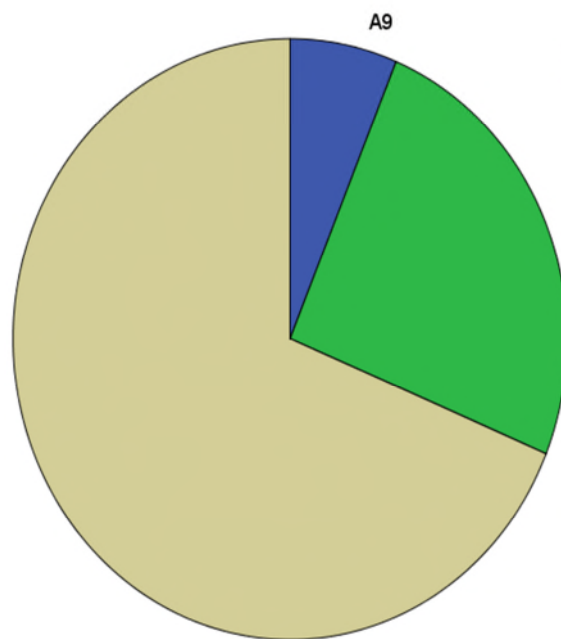


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 1 adalah 1 orang, skor 4 adalah 7 orang dan skor 5 adalah 8 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju sebesar 6,3 %, Setuju 43,8 % dan Sangat 50%

9. Butir Pernyataan IX

Tabel 4.27.19 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	1	6.3	6.3	6.3
4	4	25.0	25.0	31.3
5	11	68.8	68.8	100.0
Total	16	100.0	100.0	

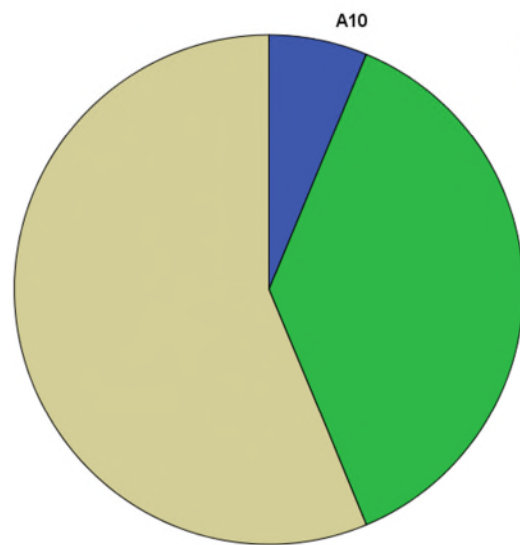


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 1 orang, skor 4 adalah 4 orang dan skor 5 adalah 11 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju sebesar 6,3 %, Setuju 25 % dan Sangat Setuju 68,8%

10. Butir Pernyataan X

Tabel 4.28.20 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
3	1	6.3	6.3	6.3
4	6	37.5	37.5	43.8
5	9	56.3	56.3	100.0
Total	16	100.0	100.0	



Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 3 adalah 1 orang, skor 4 adalah 6 orang dan skor 5 adalah 9 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Kurang Setuju sebesar 6,3 %, Setuju 37,5 % dan Sangat Setuju 56,3%

Berdasarkan hasil analisis data pada uji coba *small group*, maka didapatkan kesimpulan pada uji coba tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.29 Prosentase Keseluruhan Hasil Uji Coba *Small Group*

Respon den	Butir Pernyataan										Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	46
2	5	5	3	5	5	4	4	4	5	5	45
3	3	5	4	5	5	5	5	5	5	4	46
4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	38
5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
7	2	2	4	2	2	2	3	1	2	5	25

8	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	47
9	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	46
10	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
11	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	37
12	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	45
13	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48
14	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	45
15	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	45
16	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
Jumlah											700
Prosentase (Skor yang diperoleh/Skor maksimal) x 100%											87,5 %
Kategori Penilaian											Sangat Baik

Maka media pembelajaran ular tangga dikategorikan Sangat Baik pada saat uji coba *small group*. Dalam hal ini berarti media pembelajaran tersebut layak digunakan.

I. Hasil Uji Coba *Field Test*

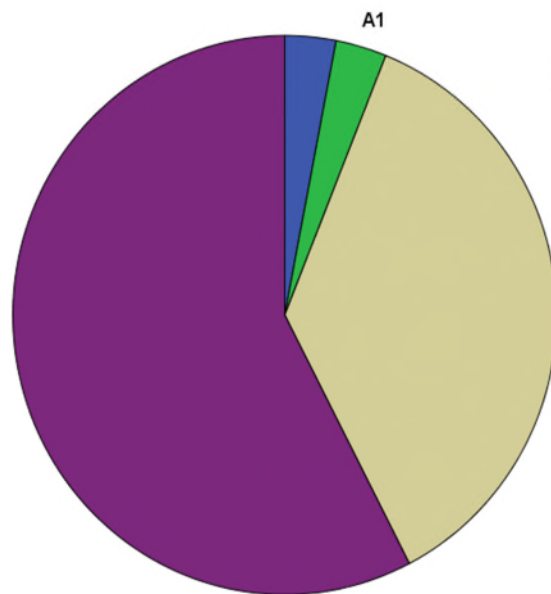
Uji coba *Field Test* dilakukan kepada 33 siswa kelas X IPA 1 (jumlah total siswa dalam satu kelas). Uji coba pada tahap ini dilakukan untuk melihat tanggapan siswa terhadap kelayakan produk media pembelajaran ini. pernyataan yang termaktub dalam uji coba ini merupakan rangkaian pernyataan yang

sebelumnya sudah terdapat di uji coba ahli. Berikut hasil uji coba dan analisis data dari masing-masing indikator.

1. Butir Pernyataan I

Tabel 4.30.21 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	3.0	3.0	3.0
3	1	3.0	3.0	6.1
Valid 4	12	36.4	36.4	42.4
5	19	57.6	57.6	100.0
Total	33	100.0	100.0	

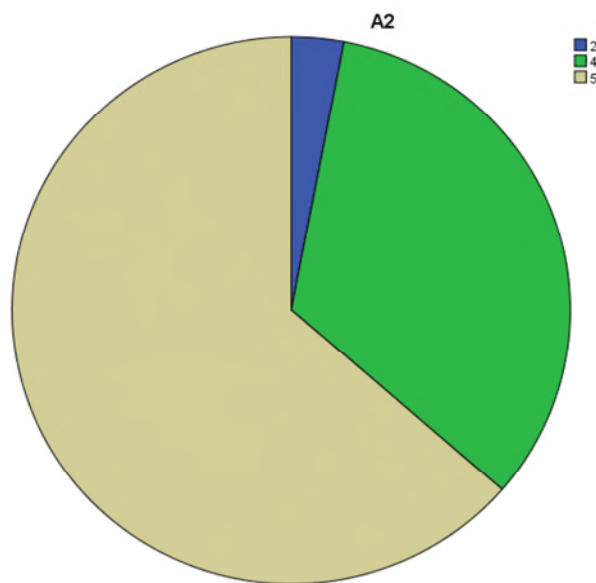


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 1 orang, skor 3 adalah 1 orang, skor 4 adalah 12 orang dan skor 5 adalah 19 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Tidak Setuju sebesar 3 %, Kurang Setuju 3 %, Setuju 36,4 % dan Sangat Setuju 57,6%

2. Butir Pernyataan II

Tabel 4.31. Skor yang diberikan Responden untuk Butir 2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	1	3.0	3.0	3.0
Valid 4	11	33.3	33.3	36.4
Valid 5	21	63.6	63.6	100.0
Total	33	100.0	100.0	

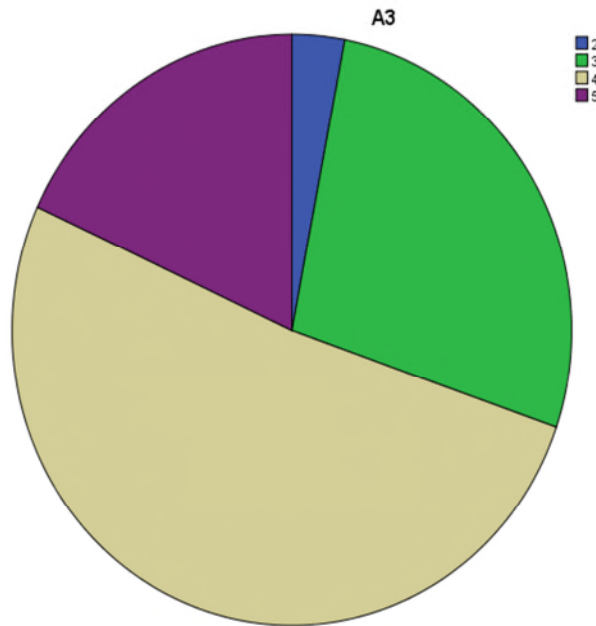


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 1 orang, skor 4 adalah 11 orang dan skor 5 adalah 21 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Tidak Setuju sebesar 3 %, Setuju 33,3 % dan Sangat Setuju 63,6%.

3. Butir Pernyataan III

Tabel 4.32.23 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	1	3.0	3.0	3.0
Valid 3	9	27.3	27.3	30.3
Valid 4	17	51.5	51.5	81.8
Valid 5	6	18.2	18.2	100.0
Total	33	100.0	100.0	

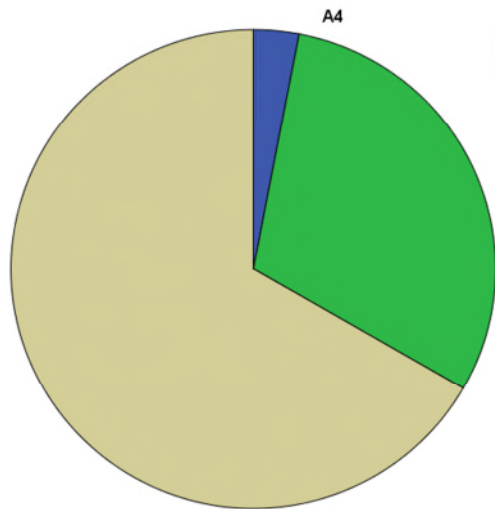


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 1 orang, skor 3 adalah 9 orang, skor 4 17 orang dan skor 5 adalah 6 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Tidak Setuju sebesar 3 %, Kurang Setuju 27,3 %, Setuju 51,5 % dan Sangat Setuju 18,2%

4. Butir Pernyataan IV

Tabel 4.33.24 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	3.0	3.0	3.0
4	10	30.3	30.3	33.3
5	22	66.7	66.7	100.0
Total	33	100.0	100.0	

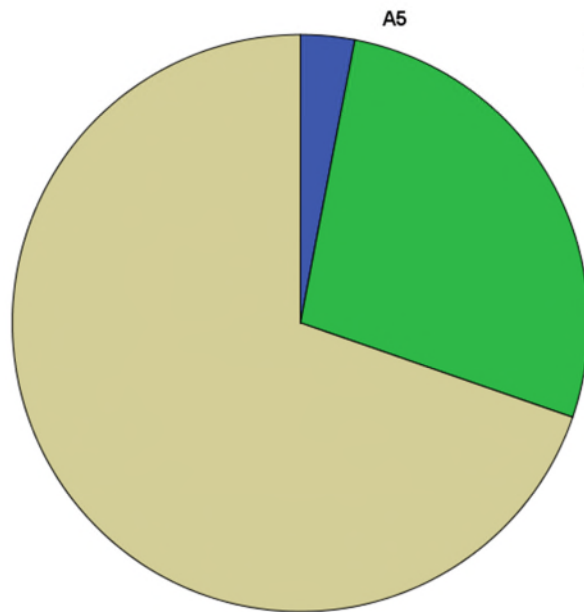


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 1 orang, skor 4 adalah 10 orang dan skor 5 adalah 22 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju sebesar 3 %, Setuju 30,3 % dan Sangat Setuju 66,7%

5. Butir Pernyataan V

Tabel 4.34.25 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	3.0	3.0	3.0
4	9	27.3	27.3	30.3
5	23	69.7	69.7	100.0
Total	33	100.0	100.0	

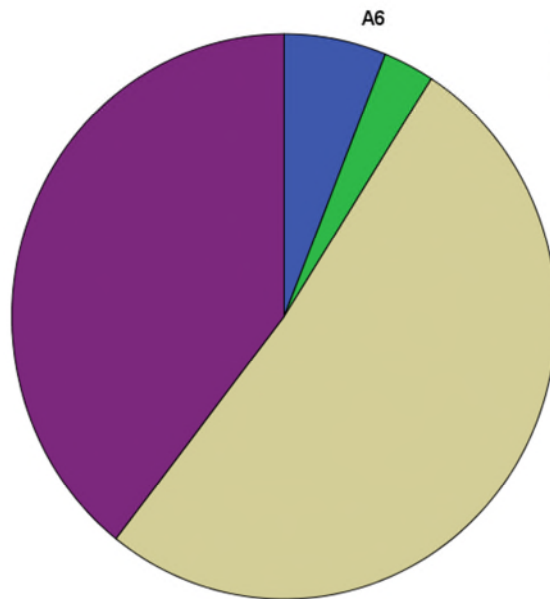


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 1 orang, skor 4 adalah 9 orang dan skor 5 adalah 23 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Tidak Setuju sebesar 3 %, Setuju 27,3 % dan Sangat Setuju 69,7%

6. Butir Pernyataan VI

Tabel 4.35.27 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	2	6.1	6.1	6.1
3	1	3.0	3.0	9.1
Valid 4	17	51.5	51.5	60.6
5	13	39.4	39.4	100.0
Total	33	100.0	100.0	

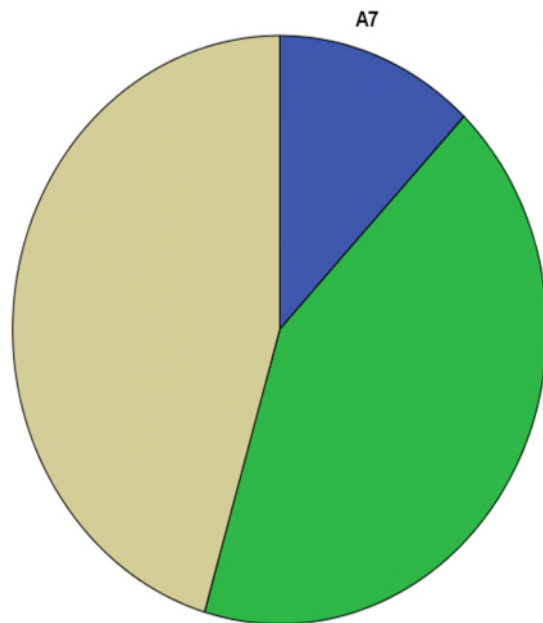


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 2 orang, skor 3 adalah 1, skor 4 adalah 17 orang dan skor 5 adalah 13 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju sebesar 6,1 %, Kurang Setuju 3 %, Setuju 51,5% dan Sangat Setuju 39,4%

7. Butir Pernyataan VII

Tabel 4.36.28 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	4	12.1	12.1	12.1
4	14	42.4	42.4	54.5
5	15	45.5	45.5	100.0
Total	33	100.0	100.0	

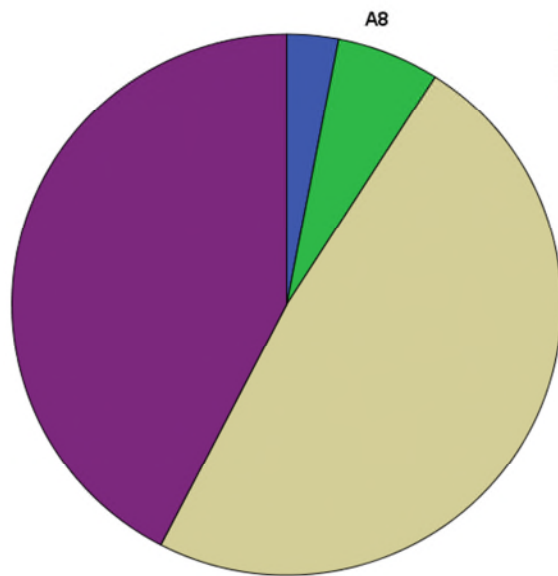


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 3 adalah 4 orang, skor 4 adalah 14 orang dan skor 5 adalah 15 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Kurang Setuju sebesar 12,1 %, Setuju 42,4% dan Sangat Setuju 45,5%

8. Butir Pernyataan VIII

Tabel 4.37. 29 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1	1	3.0	3.0	3.0
3	2	6.1	6.1	9.1
Valid 4	16	48.5	48.5	57.6
5	14	42.4	42.4	100.0
Total	33	100.0	100.0	

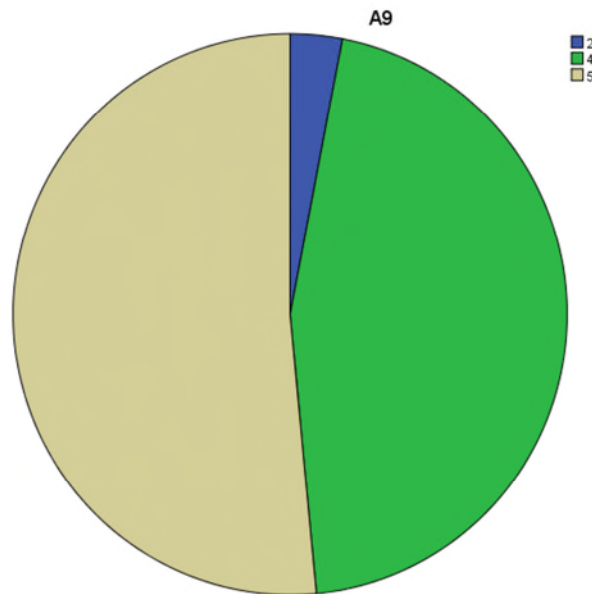


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 1 adalah 1 orang, skor 3 adalah 2 orang, skor 4 ada 16 dan skor 5 adalah 14 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju sebesar 3%, Kurang Setuju 6,1%, Setuju 48,5% dan Sangat Setuju 43,4%

9. Butir Pernyataan IX

Tabel 4.38.30 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	3.0	3.0	3.0
4	15	45.5	45.5	48.5
5	17	51.5	51.5	100.0
Total	33	100.0	100.0	

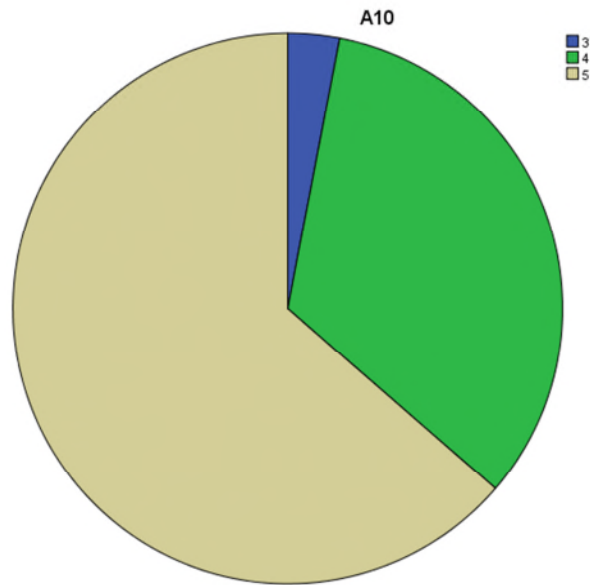


Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 2 adalah 1 orang, skor 4 adalah 15 orang dan skor 5 adalah 17 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Tidak Setuju sebesar 3%, Setuju 45,5% dan Sangat Setuju 51,5%

10. Butir Pernyataan X

Tabel 4.39.31 Skor yang diberikan Responden untuk Butir 10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
3	1	3.0	3.0	3.0
4	11	33.3	33.3	36.4
5	21	63.6	63.6	100.0
Total	33	100.0	100.0	



Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa responden yang menjawab dengan skor 3 adalah 1 orang, skor 4 adalah 11 orang dan skor 5 adalah 21 orang. Berdasarkan diagram prosentase disamping maka responden yang menjawab Sangat Kurang Setuju sebesar 3 %, Setuju 33,3 % dan Sangat Setuju 63,6%

Berdasarkan hasil analisis data pada uji coba *field test*, maka didapatkan kesimpulan pada uji coba tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.40 Prosentase Keseluruhan Hasil Uji Coba *Field Test*

Respon den	Butir Pernyataan										Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	46
2	5	5	3	5	5	4	4	4	5	5	45
3	3	5	4	5	5	5	5	5	5	4	46
4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	38
5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
7	2	2	4	2	2	2	3	1	2	5	25

8	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	47
9	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	46
10	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
11	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	37
12	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	45
13	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48
14	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	45
15	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	45
16	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49
17	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	47
18	5	5	4	4	5	3	3	3	4	4	40
19	4	4	3	5	4	2	3	3	4	4	36
20	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	47
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
22	4	5	3	4	5	4	4	4	4	5	42
23	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	45
24	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	44
25	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	46
26	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	47
27	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	48
28	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5	45
29	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	44

30	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	46
31	5	5	3	5	5	4	4	4	5	5	45
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
33	4	5	3	4	5	4	4	4	4	5	42
Jumlah											1454
Prosentase (Skor yang diperoleh/Skor maksimal) x 100%											88,12 %
Kategori Penilaian											Sangat Baik

Maka media pembelajaran ular tangga dikategorikan Sangat Baik pada saat uji coba *field test*. Dalam hal ini berarti media pembelajaran tersebut layak digunakan.

Skor prosentase keseluruhan yang didapatkan dari 3 uji coba tersebut adalah sebesar 89,02 %. Prosentase ini diperoleh dari angket respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga. Dalam hal ini media pembelajaran masuk kedalam kategori penilaian “Sangat Baik” dan layak digunakan.

J. Revisi Final

Pada tahap revisi produk ini, pengembang merubah posisi kepala ular menghadap kebawah dan gambar *background* sesuai dengan saran ahli media.



Gambar 4.32 Revisi Final

K. Pembahasan Produk

Berdasarkan hasil uji coba *one to one*, *small group* dan *field test* yang telah dilakukan dengan responden yang beragam, maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran permainan ini layak digunakan di kelas dengan materi substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW di Madinah.

1. Pembahasan Produk

(a) Keterbatasan media pembelajaran di SMA Labschool Jakarta

Hasil wawancara pada analisis kebutuhan yang ditunjukkan kepada guru PAI kelas X di SMA Labschool Jakarta dan sepuluh responden yang berasal dari siswa kelas X IPA 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sering

digunakan pada saat kegiatan belajar berlangsung yaitu hanya alat tulis dan *power point*. Dalam setiap kelasnya di SMA Labschool sudah tersedia perangkat media pembelajaran seperti LCD, Proyektor, Speaker dan Laptop. Hal ini menyebabkan media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru adalah *power point*. Apabila guru tidak menggunakan media tersebut maka guru hanya akan menggunakan metode ceramah lalu siswa mendengarkan. Tetapi tidak jarang juga siswa yang mengantuk jika metode dan media yang digunakan selalu sama. Oleh karena itu pengembang merasa butuh menggunakan media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan monoton saat belajar PAI.

(b) Keterbatasan Pengembangan

Dalam kegiatan penelitian pengembangan keterbatasan sudah pasti ada di setiap pelaksanaannya. Dengan adanya keterbatasan pengembangan, maka produk yang dihasilkan bisa terus-menerus dikembangkan dalam penelitian selanjutnya. Pada penelitian ini keterbatasan pengembangan terletak pada jumlah produk yang dihasilkan tidak banyak. Pengembang tidak melakukan proses pembuatan produk massal, karena dirasa belum cukup mampu dicetak dalam waktu dekat ini.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini mengadopsi model Borg & Gall, dengan langkah-langkah sebagai berikut; analisis kebutuhan; perencanaan pengembangan; validasi pakar; revisi produk awal; uji coba *one to one* – analisis data dan revisi; uji coba *small group* – analisis data dan revisi; uji coba *field test* – analisis data dan revisi; dan revisi final. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini tentunya berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, sebab pada penelitian ini siswa diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga ini “Sangat Baik” dengan prosentase 89,02%. Media pembelajaran ini layak digunakan pada materi Substansi dan Strategi Dakwah Rasulullah SAW di Madinah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran terhadap penelitian pengembangan (R&D) ini sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru diharapkan lebih memerhatikan dan mengondisikan siswa agar kegiatan belajar mengajar bisa berlangsung dengan baik.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Perlu adanya penelitian lanjutan dengan memanfaatkan media pembelajaran ular tangga sehingga siswa menjadi tidak bosan saat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Charina, (2009).*Efektivitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Bahaya Rokok Siswa Kelasa VII dan SMP Ma'rifut NU Tegal*; Universitas Negeri Semarang
- Asyhar, Rayandra, (2013). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*;PT. CP Press
- Djamarah, Syaiful Bahri., dan Aswan Zain, (2010).*Strategi Belajar Mengajar*;PT.Rineka Cipta 2010
- Emzir, (2009).*Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*;PT.Rajawali Pers
- Indriana, Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*; PT.Diva Pres
- Kustandi,Cecep., dan Bambang Sutjipto, (2011).*Media Pembelajaran*; PT.Ghalia Indonesia
- Sanjaya, Wina, (2016).*Strategi Pembelajaran ; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*;PT.Kencana
- Sugiyono, (2015).*Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif R&D*; PT.Alfabeta Bandung
- Sukmadinata, Nana Syaodih, (2012).*Metode Penelitian Pendidikan*; PT.Remaja Rosdakarya







DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nunung Suparwati, lahir di Blora, 8 Juli 1995. Penulis merupakan anak ketiga dari ketiga bersaudara, pasangan suami istri Alm. Suparno dan Martingah. Memiliki dua orang kakak bernama Nuryono. Am.Kom dan Endang Wahyuni, Amd. Keb. Bertempat tinggal di Jalan Pangkalan II RT 03 RW 03 No. 114 Kecamatan Bantar gebang, Kota Bekasi.

Penulis menamatkan pendidikan Sekolah Dasar di SDN Penggilingan 09 tahun 2007. Sekolah Menengah Pertama di SMP Al-Wathoniyyah 9 pada tahun 2010. Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 11 Jakarta jurusan Ilmu Pengetahuan Alam pada tahun 2010-2013. Penulis melanjutkan kuliah pada Program Studi Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Jakarta melalui jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri) pada tahun 2013.

Selama berkuliah penulis aktif pada berbagai organisasi kemahasiswaan baik di tingkat jurusan, fakultas, sampai universitas. Diantaranya seperti di Badan Eksekutif Mahasiswa Jurusan Ilmu Agama Islam (BEMJ IAI) sebagai Staff Divisi Kajian pada tahun 2014 dan, di Badan Semi Otonom Islamic Center Al-Ijtima'i (BSO ICA) sebagai Ketua Biro Kemuslimahan pada tahun 2015, Ketua Keputrian pada tahun 2016, kemudian melanjutkan organisasi di Lembaga Dakwah Kampus Salim Universitas Negeri Jakarta (LDK Salim UNJ) sebagai Ketua Keputrian pada tahun 2017.