

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
PADA MATERI KLASIFIKASI HADIS MUTAWATIR DAN AHAD
DI MA MAHASINA DARUL QU'RAN WAL HADITS**

Afifah Nur Zakiah

1404622086



Intelligentia - Dignitas

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D.

NIP. 198107182008011016

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D.</u> NIP. 198107182008011016 Ketua		22/7/2026
2.	<u>Dr. Khairil Ikhsan Siregar, Lc., M.A.</u> NIP. 196803152005011003 Penguji Ahli I		19/7/2026
3.	<u>Ahmad Nur Fahmi, S.Pd., M.Pd.</u> NIP. 199406192025061008 Penguji Ahli II		19/7/2026
4.	<u>Suci Nurpratiwi, S.Pd.I., M.Pd.</u> NIP. 199111012019032029 Pembimbing I		10/7/2026
5.	<u>Dr. Rihlah Nur Aulia, S.Ag., M.A.</u> NIP. 197909122008012018 Pembimbing II		9/7/2026

Tanggal Lulus: 03 Agustus 2026

LEMBAR PERNYATAAN ORSINALITAS

LEMBAR PERNYATAAN ORSINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Afifah Nur Zakiah
NIM : 1404622086
Program Studi : SI Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Klasifikasi Hadis Mutawatir dan Ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadis" adalah:

1. Skripsi ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (ahli madya, sarjana, magister, dan/atau doctor) baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan dan rumusan penelitian saya sendiri. Tanpa bantuan dari orang lain, kecuali bimbingan dan arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis maupun dipublikasikan ke orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai sitasi dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung segala sanksi akademik sesuai dengan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 22 April 2022

10000
ALTERAI
TEMPEL
48DA1A0X140982903
Afifah Nur Zakiah

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: (021) 4894221
Laman: lib.unj.ac.id.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afifah Nur Zakiah
NIM : 1404622086
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/Pendidikan Agama Islam
Alamat Surel : afifahnurzakiah46@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas Karya Ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-Lain (.....)

yang berjudul: **Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Klasifikasi Hadis Mutawatir dan Ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadis**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, dan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 3 Agustus 2020

Afifah Nur Zakiah

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۚ

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

— (QS. Al-Insyirah: 5-6)

“Yang fana adalah waktu. Kita abadi: memungut detik demi detik, merangkainya seperti bunga sampai pada suatu hari kita lupa untuk apa.”

— (Yang Fana adalah Waktu, Sapardi Djoko Damono)

Perang telah usai

Perang telah usai

Aku bisa pulang

Kubaringkan panah dan berteriak

"Menang!"

Dan kubisikkan asal kau tahu bagaimana

Rasanya bahagia sepenuhnya sampai

Ku merasa lega, kau merasa lega

Ku sampai di sana

— (Di Akhir Perang, Nadin Amizah)

ABSTRAK

Afifah Nur Zakiah. (2026). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Model Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Klasifikasi Hadis Mutawatir dan Ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan aktif, motivasi, dan pemahaman kognitif peserta didik kelas X MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad. Kompleksitas materi yang bersifat abstrak dan teoritis (meliputi sanad, matan, serta kriteria keabsahan), diperparah oleh dominasi penggunaan metode konvensional seperti ceramah tanpa dukungan media ajar yang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi analisis kebutuhan, merancang, mengembangkan, mengetahui tingkat kelayakan dari para ahli, serta mengetahui respons peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran ular tangga fisik bernama *Hadith Expedition* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang dibatasi hingga tahap implementasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket pra-penelitian, lembar validasi ahli, dan angket respons pengguna. Teknik analisis data mengombinasikan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif persentase. Keterbaruan (*novelty*) dari media ini terletak pada sistem kartu edukatif tiga kategori yang meliputi Kartu Kuning (Materi & Fakta Unik), Kartu Merah (Kuis), dan Kartu Hijau (Aksi).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahap analisis kebutuhan mengonfirmasi kebutuhan esensial peserta didik akan media konkret berbasis *game-based learning*. Berdasarkan uji validitas, media *Hadith Expedition* dinyatakan sangat layak dengan perolehan persentase dari ahli materi sebesar 90,4%, ahli media sebesar 92,3%, dan ahli bahasa sebesar 95%. Pada tahap implementasi di kelas X melalui model TGT, tingkat praktikalisasi oleh guru Ilmu Hadis memperoleh skor 91,2% dengan kategori "Sangat Praktis". Selain itu, media ini mendapatkan respons yang luar biasa positif dari peserta didik dengan persentase kepuasan mencapai 92,4% (kategori "Sangat Baik"). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga *Hadith Expedition* sangat layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran untuk memvisualisasikan materi ilmu hadis yang abstrak menjadi konkret, interaktif, serta kolaboratif.

Kata Kunci: *Media Ular Tangga, Hadith Expedition, Teams Games Tournament (TGT), Klasifikasi Hadis Mutawatir dan Ahad, ADDIE.*

ABSTRACT

Afifah Nur Zakiah. (2026). *Development of Snakes and Ladders Learning Media Based on the Teams Games Tournament (TGT) Model on Mutawatir and Ahad Hadith Classification Materials at MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits.* Undergraduate Thesis. Jakarta: Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, Universitas Negeri Jakarta.

This research is motivated by the low levels of active engagement, motivation, and cognitive understanding among 10th-grade students at MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits regarding the classification of mutawatir and ahad hadith. The complexity of the material, which is abstract and theoretical (covering sanad, matan, and validity criteria), is further exacerbated by the dominant use of conventional teaching methods, such as lectures, without the support of varied instructional media. This study aims to identify needs analysis, design, develop, determine the feasibility level from experts, and discover the responses of students and teachers toward a physical snakes and ladders learning media named *Hadith Expedition*, which is integrated with the Teams Games Tournament (TGT) learning model.

The research method employed is Research and Development (R&D), applying the ADDIE development model, which was limited to the implementation stage. Data collection was carried out through observations, interviews, pre-research questionnaires, expert validation sheets, and user response questionnaires. Data analysis techniques combined qualitative descriptive analysis and quantitative percentage analysis. The novelty of this media lies in its three-category educational card system, which includes Yellow Cards (Material & Unique Facts), Red Cards (Quiz), and Green Cards (Action).

The results indicated that the needs analysis stage confirmed the students' essential need for concrete, game-based learning media. Based on the validity tests, the *Hadith Expedition* media was declared highly feasible, obtaining percentage scores of 90.4% from the material expert, 92.3% from the media expert, and 95% from the language expert. In the implementation stage in the 10th-grade class using the TGT model, the practicality rate by the Hadith Sciences teacher achieved a score of 91.2%, falling into the "Highly Practical" category. Furthermore, this media received an overwhelmingly positive response from the students, with a satisfaction percentage reaching 92.4% (the "Excellent" category). Based on these findings, it can be concluded that the *Hadith Expedition* snakes and ladders learning media is highly feasible, practical, and effective for use as an instructional innovation to visualize abstract hadith science material into a concrete, interactive, and collaborative form.

Keywords: *Snakes and Ladders Media, Hadith Expedition, Teams Games Tournament (TGT), Mutawatir and Ahad Hadith Classification, ADDIE.*

ملخص البحث

عفيفة نور ذكية (٢٠٢٦). تطوير وسيلة التعلم "السلم والثعبان" القائمة على نموذج مباريات الفرق الرياضية في مادة تصنيف الحديث المتواتر والأحاد في المدرسة العالية "محاسن دار القرآن والحديث". بحث (TGT) علمي. جاكرتا: برنامج دراسة تربية الإسلامية، كلية العلوم الاجتماعية والقانون، جامعة جاكرتا الحكومية.

ينطلق هذا البحث من انخفاض المشاركة الفعالة، والدافعية، والاستيعاب المعرفي لدى طلاب الصف العاشر بالمدرسة العالية "محاسن دار القرآن والحديث" في مادة تصنيف الحديث المتواتر والأحاد. وتزداد صعوبة المادة نظراً لطبيعتها التجريدية والنظرية (والتي تشمل السند، والمتن، وشروط الصحة)، الأمر الذي تفاقم بسبب هيمنة الطرق التقليدية كالإلقاء دون الاستعانة بوسائل تعليمية متنوعة. يهدف هذا البحث إلى تحديد تحليل الاحتياجات وتصميم، وتطوير، ومعرفة مدى صلاحية الوسيلة من قبل الخبراء، بالإضافة إلى معرفة استجابة الطلاب (حملة الحديث الاستكشافية) Hadith Expedition والمعلمين تجاه وسيلة التعلم المادية "السلم والثعبان" المسماة (TGT) المدمجة مع نموذج التعلم القائم على مباريات الفرق الرياضية.

المقتصر على مرحلة (ADDIE) باستخدام نموذج التطوير (R&D) اعتمد البحث على منهج البحث والتطوير، التنفيذ. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، واستبيانات ما قبل البحث، وبطاقات تحكيم الخبراء. واستبيانات استجابة المستخدمين. وجاءت تقنية تحليل البيانات مدمجة بين التحليل الوصفي الكيفي والكمي المؤي في نظام البطاقات التعليمية ذات الفئات الثلاث، والتي تشمل: البطاقة (Novelty) وتكمن أصالة هذه الوسيلة الصفراء (المادة والحقائق الفريدة)، والبطاقة الحمراء (الاختبار القصير)، والبطاقة الخضراء (الحركة والعمل).

وأظهرت النتائج أن مرحلة تحليل الاحتياجات أكدت الحاجة الملحة للطلاب إلى وسائل تعليمية ملموسة قائمة على Hadith Expedition وبناءً على اختبارات الصلاحية، تبين أن وسيلة (Game-based learning) التعلم باللعب صالحة لدرجة ممتازة، حيث حصلت على نسبة ٩٠,٤٪ من خبير المادة، و٩٢,٣٪ من خبير Hadith Expedition، TGT الوسائل التعليمية، و٩٥٪ من الخبير اللغوي. وفي مرحلة التطبيق داخل الصف العاشر باستخدام نموذج نالت نسبة العمالية من قبل معلم علم الحديث ٩١,٢٪ وهي تقع في فئة "عملي جداً". علاوة على ذلك، حظيت هذه الوسيلة باستجابة إيجابية فائقة من الطلاب بنسبة رضا بلغت ٩٢,٤٪ (فئة "ممتاز"). وبناءً على هذه النتائج صالحة وعملية وفعالة للغاية لاستخدامها Hadith Expedition "يمكن استنتاج أن وسيلة التعلم "السلم والثعبان" كابتكار تعليمي يحول مادة علم الحديث التجريدية إلى مادة ملموسة، وتفاعلية، وتشاركية.

(TGT) نموذج مباريات الفرق الرياضية، Hadith Expedition، الكلمات المفتاحية: وسيلة السلم والثعبان، ADDIE تصنيف الحديث المتواتر والأحاد، نموذج

KATA PENGANTAR

Tidak semua perjalanan panjang dimulai dengan keyakinan yang besar. Kadang ia dimulai dari langkah kecil yang ragu-ragu, dari seseorang yang hanya mencoba bertahan satu hari lagi, satu halaman lagi, satu revisi lagi. Alhamdulillah rabbil ‘ālamīn, segala puji bagi Allah SWT yang telah kebersamai penulis hingga sampai pada halaman ini. Halaman yang mungkin terlihat biasa bagi sebagian orang, tetapi bagi penulis, ia adalah tempat berkumpulnya begitu banyak doa, air mata, tawa, rasa takut, dan harapan yang selama ini berjalan berdampingan. Skripsi ini lahir bukan hanya dari teori dan penelitian. Ia tumbuh dari malam-malam yang terlalu sunyi, dari pagi yang datang terlalu cepat, dari secangkir kopi yang menjadi teman berpikir, dan dari orang-orang baik yang tidak pernah lelah percaya bahwa penulis mampu menyelesaikannya.

Kepada kedua orang tua tercinta, Mamah dan Bapa, terima kasih karena telah menjadi alasan terbesar mengapa penulis memilih untuk tidak menyerah. Mamah dan Bapa mungkin tidak membaca setiap halaman dalam skripsi ini, tetapi nama kalian ada di setiap lembar perjuangannya. Terima kasih untuk doa-doa yang dipanjatkan diam-diam setelah salat. Untuk setiap pertanyaan sederhana seperti, “Skripsinya sudah selesai belum?” yang sebenarnya adalah bentuk perhatian yang paling tulus. Untuk segala pengorbanan yang tidak pernah diminta balasannya. Untuk rumah yang selalu menerima penulis pulang, bahkan ketika penulis pulang dalam keadaan lelah, kecewa, atau kehilangan semangat.

Kepada dosen pembimbing, Bu Suci Nurpratiwi, M.Pd dan Dr. Rihlah Nur Amalia, M.A, terima kasih telah sabar menghadapi proses belajar seorang mahasiswa yang sering kali kebingungan dengan tulisannya sendiri. Terima kasih telah meluangkan waktu untuk membaca, mengoreksi, mengarahkan, dan mengingatkan bahwa sebuah karya ilmiah harus disusun dengan tanggung jawab dan kesungguhan. Segala ilmu, arahan, dan nasihat yang diberikan akan menjadi bekal berharga yang tidak berhenti pada skripsi ini saja.

Kepada teman-teman seperjuangan, terkhusus my bestie anak pertama kuat & sehat: Ika Sakiyya, Elisa Qotrunnada, dan Ma’wah Salsabila. Terima kasih telah

menjadi saksi perjalanan yang tidak selalu mudah ini. Terima kasih untuk diskusi yang kadang lebih banyak keluh kesah daripada solusi. Untuk pesan tengah malam yang berisi pertanyaan tentang revisi. Untuk tawa yang muncul di sela-sela tekanan akademik. Untuk kebersamaan yang membuat proses ini terasa lebih ringan.

Penulis juga ingin berterima kasih kepada tempat-tempat yang selama ini menjadi ruang bertumbuh. Kepada kos dan rumah teman-teman yang pintunya selalu terbuka, Terima kasih karena telah menjadi tempat singgah ketika penulis membutuhkan suasana baru untuk menyelesaikan pekerjaan. Banyak bagian dari skripsi ini lahir dari meja belajar sederhana, lantai kamar yang dipenuhi buku, dan percakapan-percakapan panjang yang menemani proses berpikir.

Kepada Kopi Kenangan dan kedai-kedai kopi lainnya yang tanpa sadar menjadi saksi perjalanan ini, terima kasih. Terima kasih untuk kursi-kursi yang menemani berjam-jam menatap layar laptop. Untuk colokan listrik yang sering terasa lebih melegakan daripada notifikasi pesan masuk. Untuk aroma kopi yang membantu penulis tetap terjaga ketika semangat mulai menurun. Untuk musik pelan yang mengisi ruang ketika pikiran terasa terlalu penuh. Di antara suara mesin kopi, percakapan orang-orang yang tidak saling mengenal, dan gelas minuman yang perlahan menghangat karena terlalu lama disentuh, beberapa bagian dari skripsi ini menemukan bentuknya.

Dan yang terakhir. Kepada diri sendiri: To the girl who started this journey with nothing but a backpack full of dreams and a heart full of worries: Kita akhirnya sampai di sini. Terima kasih sudah bertahan, ya? Terima kasih karena tetap memilih jalan terus meskipun berkali-kali overwhelmed parah, nangis di pojokan kamar, atau ngerasa clueless banget sama masa depan. Thank you for not giving up on us, even when giving up felt like the easiest way out. To all the sleepless nights, the endless revisions, the caffeine rush, and the silent prayers yang selalu dipanjatkan ketika sholat—ternyata semuanya berbuah manis. Kita berhasil menyatukan lembar demi lembar kegelisahan ini menjadi sebuah akhir yang indah. You did so well, Afifah. You really did.

Through all the doubts and the heavy storms, you proved that your light was always brighter than your fears. Di masa depan, kalau dunia lagi ga ramah dan bikin kamu ragu lagi sama kemampuanmu, tolong baca lembar ini dan ingat: you survived

this, and you will survive whatever comes next. Cheers to growth, to resilience, and to the beautiful chapters ahead

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan menjadi bagian kecil dari jejak kebaikan yang terus hidup melalui ilmu pengetahuan.

Jakarta, 10 Agustus 2026

Penulis,

Afifah Nur Zakiah



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORSINALITAS	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ملخص البحث.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	8
C. PEMBATASAN MASALAH.....	9
D. RUMUSAN MASALAH	9
E. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHASILKAN.....	10
F. TUJUAN PENGEMBANGAN.....	11
G. KEGUNAAN PENGEMBANGAN	12
BAB II.....	14
KAJIAN TEORI	14
A. DESKRIPSI TEORITIK	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Teori Gamifikasi.....	18
3. Teori Konstruktivisme.....	21
4. Media Permainan Ular Tangga	23
5. Identitas Produk.....	26
B. MATERI KLASIFIKASI HADIS MUTAWATTIR DAN AHAD	27
1. Hadis Mutawatir	27
2. Hadis Ahad dan Macamnya	30
3. Perbedaan Hadis Mutawatir dan Hadis Ahad.....	33
C. PENELITIAN TERDAHULU YANG RELEVAN.....	34
D. KERANGKA BERPIKIR	36

E. KETERBARUAN PENELITIAN (NOVELTY)	37
BAB III	40
METODOLOGI PENELITIAN	40
A. STRATEGI PENGEMBANGAN	40
1. Jenis Penelitian	40
2. Tempat dan Waktu Penelitian	40
3. Sumber Data dan Subjek Penelitian	40
B. PROSEDUR PENGEMBANGAN	42
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	42
2. Desain (<i>Design</i>)	44
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	44
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	44
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	45
C. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	45
1. Observasi	45
2. Angket Pra Penelitian	46
3. Lembar Validasi Ahli	46
4. Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran	47
5. Angket Umpan Balik Siswa	47
6. Dokumentasi	48
D. TEKNIK ANALISIS DATA	48
BAB IV	51
HASIL & PEMBAHASAN	51
A. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN	51
1. Tahap Analisis	51
2. Tahap Desain	56
3. Tahap Pengembangan	61
4. Tahap Implementasi	81
5. Tahap Evaluasi	91
B. Pembahasan	98
1. Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga Hadis	98
2. Kelebihan dan Kekurangan	101

BAB V	104
KESIMPULAN DAN SARAN.....	104
A. KESIMPULAN.....	104
B. SARAN.....	105
1. Bagi Guru	106
2. Bagi Peserta Didik	106
3. Bagi Peneliti Selanjutnya	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	111



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Hadis Terdahulu.....	34
Tabel 3. 1 Interpretasi Hasil Penelitian.....	49
Tabel 3. 1 Skor Kategori Analisis Data	49
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	53
Tabel 4. 2 Storyboard Media Hadith Expedition	60
Tabel 4. 3 Identitas Media Hadits Expedition.....	69
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	70
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi per Aspek.....	72
Tabel 4. 6 Validasi Ahli Bahasa.....	73
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Aspek Ahli Media	76
Tabel 4. 8 Validasi Ahli Bahasa.....	77
Tabel 4. 9 <i>Rekapitulasi Per Aspek Validasi Ahli Bahasa</i>	80
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	86
Tabel 4. 11 Rekapitulasi per Aspek Penilaian Praktikalisasi Guru.....	89
Tabel 4. 12 Revisi Validasi Ahli Media.....	91
Tabel 4. 13 Evaluasi Validasi Ahli Bahasa.....	94

Intelligentia - Dignitas

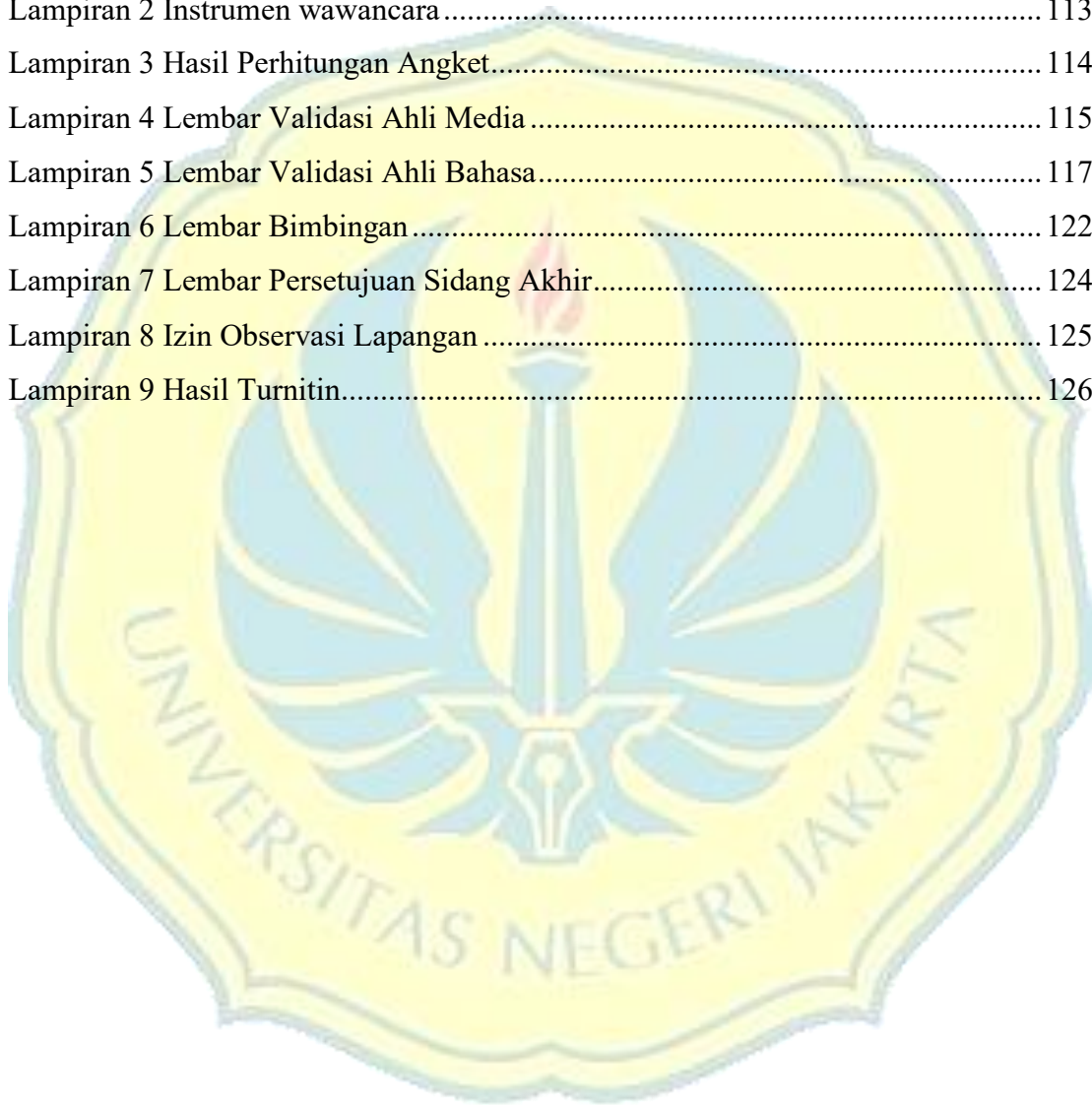
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Hadis Rantai Hadis	29
Gambar 2. 2 Skema Rantai Hadis Masyhur	31
Gambar 4. 1 Pemilihan Warna Papan	62
Gambar 4. 2 Pemilihan Warna Dasar Flash Card	62
Gambar 4. 3 Penomoran Pada Papan	63
Gambar 4. 4 Pemberian Instruksi Pada Nomor Tertentu	63
Gambar 4. 5 Hasil Akhir Desain Papan Ular Tangga	64
Gambar 4. 6 Layout Kartu	65
Gambar 4. 7 Hasil Akhir Desain Cover Flash Card	65
Gambar 4. 8 (Tampak Belakang) Instruksi Pada Kartu Kuning	66
Gambar 4. 9 (Tampak Belakang) Instruksi Pada Kartu Hijau	67
Gambar 4. 10 (Tampak Belakang) Instruksi Pada Kartu Merah	68
Gambar 4. 11 Petunjuk Permainan	92
Gambar 4. 12 Evaluasi Kartu dari Ahli Bahasa	98

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambar Media Cetak dan Implementasinya	111
Lampiran 2 Instrumen wawancara	113
Lampiran 3 Hasil Perhitungan Angket.....	114
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media	115
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	117
Lampiran 6 Lembar Bimbingan.....	122
Lampiran 7 Lembar Persetujuan Sidang Akhir.....	124
Lampiran 8 Izin Observasi Lapangan	125
Lampiran 9 Hasil Turnitin.....	126



Intelligentia - Dignitas

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang baik (Sanjaya, 2016). Dalam proses pendidikan, pembelajaran yang efektif sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik (Arsyad, 2017). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran tidak monoton serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, khususnya pada materi ilmu hadis, siswa diharapkan mampu memahami berbagai konsep dasar yang berkaitan dengan hadis, salah satunya adalah klasifikasi hadis seperti hadis mutawatir dan hadis ahad. Pemahaman mengenai klasifikasi hadis menjadi sangat penting karena berkaitan dengan tingkat kebenaran dan keabsahan hadis sebagai sumber hukum Islam setelah Al-Qur'an. Namun, materi ini bersifat kompleks karena melibatkan pemahaman mendalam tentang sanad,

matan, serta kriteria keabsahan yang abstrak dan teoritis, sehingga sering menyulitkan siswa untuk menguasainya secara menyeluruh. Oleh karena itu, pembelajaran materi klasifikasi hadis seharusnya disampaikan dengan metode dan media ajar yang mampu memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep tersebut.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran di kelas sering kali masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan mudah merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran (Ariyanto et al., 2020). Kurangnya penggunaan media pembelajaran juga dapat mengakibatkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Salah satu penelitian menyebutkan bahwa kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan kegiatan belajar menjadi membosankan sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran (Nurrita, 2018). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas XI MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits, melalui wawancara dengan guru mata pelajaran yaitu Ibu Qotrunnada, diperoleh informasi bahwa semangat belajar siswa cenderung menurun ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan

metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang variatif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, mudah bosan, serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat teoritis seperti klasifikasi hadis mutawatir. Kompleksitas materi ini semakin memperburuk pemahaman siswa, sehingga diperlukan media ajar interaktif untuk mendorong penguasaan konsep secara lebih konkret dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran Ilmu Hadis, khususnya pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad, keterampilan kognitif sangat diperlukan karena peserta didik tidak hanya dituntut untuk menghafal pengertian hadits, tetapi juga mampu membedakan karakteristik, jumlah perawi, serta tingkat keabsahan masing-masing jenis hadits. Kemampuan ini menjadi penting agar peserta didik dapat memahami sumber ajaran Islam secara lebih mendalam dan sistematis.

Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep klasifikasi hadits karena materi dianggap abstrak dan cenderung disampaikan melalui metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan keterampilan kognitif peserta didik, terutama pada aspek memahami (*understanding*), mengelompokkan (*classifying*), dan menganalisis (*analyzing*), belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana

belajar aktif, menyenangkan, dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ular tangga dipilih karena mampu merangsang aktivitas berpikir peserta didik melalui permainan edukatif yang memuat pertanyaan, tantangan, dan materi terkait klasifikasi hadis mutawatir dan ahad. Melalui media ini, peserta didik dapat melatih keterampilan kognitifnya dalam mengenali perbedaan antara hadis mutawatir dan ahad, memahami ciri-cirinya, serta menerapkan konsep tersebut dalam menjawab soal maupun menyelesaikan tantangan yang tersedia pada permainan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ular tangga diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan kognitif peserta didik pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits.

Berdasarkan hasil angket yang disebar melalui gform, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru pada materi Hadis masih dianggap kurang bervariasi. Hal ini ditunjukkan oleh 50% peserta didik yang menyatakan setuju bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas belum cukup beragam. Selain itu, sebanyak 50% peserta didik juga menyatakan setuju bahwa mereka merasa bosan apabila pembelajaran Hadis hanya dilakukan melalui metode ceramah dan membaca buku teks. Data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton dapat memengaruhi minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Sebanyak 50% peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran materi klasifikasi Hadis akan lebih menyenangkan apabila dilakukan sambil bermain (*game-based learning*). Selain itu, sebanyak 70% peserta didik menyatakan setuju bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran fisik, seperti alat peraga atau papan permainan, agar lebih mudah memahami pembagian Hadis Ahad dan Mutawatir. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.

Pada aspek visual, seluruh peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media yang menarik. Seluruh peserta didik menyatakan setuju bahwa media visual yang berwarna dan menarik dapat membantu mereka dalam menghafal ciri-ciri Hadis Ahad dan Mutawatir. Dengan demikian, tampilan media menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran.

Selain kebutuhan terhadap media visual, peserta didik juga menunjukkan kebutuhan akan pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa. Sebanyak 70% siswa menyatakan setuju bahwa mereka memerlukan media belajar kelompok yang interaktif untuk mendiskusikan contoh-contoh Hadis. Data ini menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif.

Berdasarkan hasil angket terkait permainan ular tangga, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik telah familiar dengan permainan tersebut. Sebanyak 90% peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa mereka pernah memainkan permainan ular tangga dan memahami cara bermainnya. Selain itu, sebanyak 80% peserta didik menyatakan setuju apabila materi klasifikasi Hadis Ahad dan Mutawatir dikemas dalam bentuk permainan ular tangga. Hal ini menunjukkan adanya ketertarikan yang tinggi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif, menarik, interaktif, dan menyenangkan untuk membantu memahami materi klasifikasi Hadis Ahad dan Mutawatir. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ular tangga dinilai sesuai dan relevan untuk digunakan sebagai inovasi pembelajaran pada materi tersebut.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif (Ariyanto et al., 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dapat meningkatkan keaktifan

siswa, membantu pemahaman materi, serta mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran permainan ular tangga juga dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena dikembangkan secara sistematis melalui penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) serta telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi (Sugiyono, 2019). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.

Selain penggunaan media pembelajaran, penerapan model pembelajaran yang tepat juga sangat penting untuk meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan media permainan adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim dengan permainan akademik sehingga dapat meningkatkan interaksi, kerja sama, serta semangat kompetisi yang sehat antar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi klasifikasi hadis mutawatir. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga berbasis model *Team Games Tournament* (TGT)

yang diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Klasifikasi Hadis Mutawatir.”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Materi klasifikasi hadis merupakan materi yang kompleks, bersifat abstrak dan teoritis (sanad, matan, kriteria keabsahan), sehingga sulit dipahami siswa tanpa bantuan media ajar yang memvisualisasikan konsep.
3. Kurangnya media pembelajaran yang variatif untuk membantu pemahaman siswa pada materi klasifikasi hadis mutawatir di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits.
4. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan penjelasan verbal, sehingga belum mampu mendukung pemahaman siswa secara optimal.

5. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik.
6. Media yang digunakan kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik

C. PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis model Teams Games Tournament (TGT) pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad untuk peserta didik kelas X MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits. Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk media melalui tahapan model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga evaluasi kelayakan media oleh para ahli.

D. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits?
2. Bagaimana perancangan media pembelajaran ular tangga pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Ular Tangga pada Materi Klasifikasi Hadis Mutawatir & Ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits?

4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa?
5. Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran ular tangga pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits?

E. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHASILKAN

Metode penelitian Research and Development (R&D) yang dilaksanakan akan menghasilkan media pembelajaran konvensional Ular tangga berbasis Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Klasifikasi Hadis Mutawatir dan Ahad untuk siswa kelas X MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits. Spesifikasi produk yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Media ini berbentuk papan permainan ular tangga fisik yang dicetak laminasi yang dilengkapi komponen permainan (pion, dadu, kartu pertanyaan) untuk digunakan dalam kelas secara berkelompok melalui model TGT.
2. Media dapat digunakan secara langsung di kelas oleh 4-8 siswa yang dibagi menjadi 2-4 tim, dengan durasi permainan 20-35 menit per sesi pembelajaran.
3. Media ini membahas materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad yang dipadukan dengan 39 kartu, yang terdiri dari: 17 kartu materi & fakta unik (kuning), 12 kartu ular (hijau), 10 kartu tangga (merah)

4. Meja kelas ukuran minimal 120x80 cm, proyektor & laptop untuk panduan, dan tidak memerlukan gadget khusus karena berbasis permainan fisik.

Setiap kotak kepala ular berisi intruksi aksi yang menentukan pemain layak *stay* di kepala ular atau turun ke buntut ular. Setiap kotak awal tangga berisi pertanyaan yang harus dijawab pemain, jika benar naik ke pucuk tangga, jika tidak terjawab *stay* di tempat. Serta kotak materi dan fakta, pemain harus menjelaskan kepada teman kelasnya untuk menyampaikan materi dan fakta yang ia dapat secara jelas.

F. TUJUAN PENGEMBANGAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis model Team Games Tournament (TGT) pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad. Adapun tujuan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits.
2. Merancang model media pembelajaran permainan ular tangga berbasis TGT pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad.
3. Membuat dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan ular tangga berbasis TGT untuk meningkatkan semangat

belajar peserta didik pada ranah kognitif materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad.

4. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran ular tangga berbasis model TGT berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
5. Mengetahui respons dan penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis model TGT pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits.

G. KEGUNAAN PENGEMBANGAN

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan teknologi pendidikan dan inovasi media pembelajaran, khususnya melalui kajian *game-based learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad dalam mata pelajaran Ilmu Hadis.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memotivasi dalam pembelajaran klasifikasi hadis mutawattir dan ahad
- 2) Membantu peserta didik memahami materi yang bersifat teoritis menjadi lebih mudah dipahami
- 3) Melatih peserta didik untuk belajar secara aktif baik secara individu maupun berkelompok

- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi hadis mutawattir dan ahad

b. Bagi Guru

Menyediakan alternatif media pembelajaran inovatif berupa ular tangga berbasis model TGT sebagai strategi untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Ilmu Hadis. Menjadi referensi pengembangan media pembelajaran kreatif dan inovatif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Hadis

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan.



Intelligentia - Dignitas

BAB II

KAJIAN TEORI

A. DESKRIPSI TEORITIK

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara terminologi merupakan instrumen perantara yang menghubungkan pemberi pesan dengan penerima pesan dalam sebuah ekosistem pendidikan. Penggunaan media dalam proses instruksional berfungsi sebagai sarana untuk memperlancar komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik (Husain & Arsyad, 2023). Dalam pandangan yang lebih luas, media pembelajaran dipahami sebagai segala komponen lingkungan siswa yang dapat memberikan stimulus sehingga proses belajar terjadi secara efektif dan bermakna (Sari & Hardiyanto, 2021). Keberadaan media tidak hanya sekadar alat bantu (tools), melainkan merupakan bagian integral dari strategi pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Urgensi penggunaan media dalam pembelajaran berkaitan erat dengan upaya peningkatan kualitas pemahaman siswa. Menurut Anggraini dkk. (2022), media pembelajaran memiliki peran vital dalam meningkatkan motivasi internal siswa, karena mampu menyajikan materi dalam format yang lebih variatif dan menarik. Lebih lanjut, media pembelajaran berfungsi untuk meminimalisir terjadinya

verbalisme, di mana siswa hanya menghafal kata-kata tanpa memahami esensi atau makna yang terkandung di dalamnya (Pradana & Setyaningrum, 2021). Dengan demikian, media menjadi solusi atas keterbatasan ruang dan waktu di dalam kelas, sehingga objek-objek yang berbahaya atau terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat dihadirkan melalui representasi digital atau model.

Secara fungsional, media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis utama yang memiliki karakteristik berbeda dalam penyampaian informasinya. Menurut klasifikasi modern yang dikemukakan oleh Fitriani (2022), terdapat empat kategori besar media, yaitu:

- 1) Media Visual: Meliputi gambar, foto, grafik, dan diagram yang menekankan pada indera penglihatan.
- 2) Media Audio: Berupa rekaman suara, podcast, atau radio yang mengandalkan indera pendengaran.
- 3) Media Audio-Visual: Seperti video pembelajaran dan film pendek yang menggabungkan unsur suara dan gambar bergerak.
- 4) Media Multimedia Interaktif: Berupa perangkat lunak atau aplikasi yang memungkinkan adanya umpan balik dua arah antara pengguna dan media tersebut.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus didasarkan pada analisis kebutuhan siswa dan tujuan instruksional yang ingin

dicapai. Media yang dikembangkan dengan baik akan mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendalam (*immersive*) dan membantu siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya secara mandiri (Hidayat & Nurhayati, 2023). Oleh karena itu, efektivitas sebuah media tidak hanya dilihat dari kecanggihan teknologinya, melainkan dari sejauh mana media tersebut mampu mempermudah siswa dalam mencapai indikator kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

b. Media Interaktif

Media interaktif didefinisikan sebagai alat penyampai pesan yang memungkinkan adanya komunikasi dua arah secara aktif antara media tersebut dengan penggunanya (siswa). Berbeda dengan media konvensional yang bersifat searah, media interaktif memberikan umpan balik (*feedback*) langsung yang memicu keterlibatan fisik maupun kognitif siswa secara intensif (Hasan dkk., 2021). Dalam konteks pembelajaran di kelas, sifat interaktif ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang partisipatif, di mana siswa tidak hanya menjadi objek pendengar, tetapi juga pelaku dalam skenario pembelajaran.

Salah satu bentuk media interaktif yang adaptif untuk tingkat pendidikan dasar adalah permainan ular tangga. Permainan ini bertransformasi dari sekadar alat hiburan menjadi media instruksional yang menstimulasi aspek kognitif dan sosial. Media ular tangga

dikategorikan sebagai media interaktif karena di dalamnya terdapat unsur aksi dan reaksi; siswa harus melakukan tindakan (melempar dadu dan menjalankan bidak) yang kemudian diikuti dengan konsekuensi edukatif (membaca kartu soal atau menjawab tantangan di petak tertentu). Menurut Saputro dkk. (2020), interaktivitas dalam ular tangga terletak pada dinamika permainan yang menuntut siswa untuk terus berpikir dan berinteraksi dengan komponen permainan guna mencapai garis finis. Secara spesifik, media ajar ular tangga interaktif memiliki beberapa karakteristik keunggulan sebagai berikut:

- 1) Keterlibatan Aktif (*Active Engagement*): Siswa terlibat langsung dalam jalannya permainan. Setiap langkah bidak merupakan representasi dari proses pengambilan keputusan dan pemahaman terhadap aturan main yang telah diintegrasikan dengan materi pelajaran.
- 2) Umpan Balik Instan: Melalui petak "tangga" sebagai apresiasi atau "ular" sebagai pengingat, siswa mendapatkan evaluasi langsung secara psikologis. Selain itu, penyertaan kartu soal pada petak-petak tertentu memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap materi yang sedang dipelajari (Pratama & Lestari, 2022).
- 3) Simulasi Sosial: Sebagai media yang umumnya dimainkan secara berkelompok, ular tangga interaktif mendorong terjadinya diskusi antar siswa, kerjasama, dan persaingan sehat. Hal ini sejalan dengan

teori belajar sosial yang menekankan pentingnya interaksi antarindividu dalam mengonstruksi pemahaman (Yuliana, 2021).

Pemanfaatan media ular tangga sebagai media interaktif juga mampu memecah kejenuhan belajar. Dengan mengubah format soal latihan yang biasanya membosankan menjadi tantangan dalam permainan, beban kognitif siswa terasa lebih ringan namun tetap mencapai sasaran akademik yang diinginkan. Kesimpulannya, media ular tangga interaktif bukan sekadar permainan visual, melainkan sebuah sistem instruksional yang memadukan unsur visual, gerak, dan logika untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih bermakna.

2. Teori Gamifikasi

1) Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi (gamification) merupakan penerapan elemen-elemen permainan (game elements) ke dalam konteks non-permainan, termasuk bidang pendidikan, dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Deterding dkk. (2011), gamifikasi adalah penggunaan unsur-unsur desain permainan dalam konteks non-game untuk meningkatkan pengalaman dan keterlibatan pengguna. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui penggunaan berbagai elemen permainan seperti tantangan (challenge), penghargaan (reward), kompetisi (competition), aturan permainan (rules), umpan balik (feedback), dan pencapaian (achievement). Unsur-unsur tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik merasa tertantang untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan.

Gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Melalui aktivitas bermain, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan keterlibatan kognitif dalam proses pembelajaran.

2) Karakteristik Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi dalam pembelajaran memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu:

- a) Adanya tujuan yang jelas, yaitu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai peserta didik.
- b) Adanya tantangan atau tugas, yang harus diselesaikan peserta didik selama proses pembelajaran.
- c) Adanya aturan permainan, yang mengatur jalannya aktivitas pembelajaran.

- d) Adanya penghargaan (reward) sebagai bentuk apresiasi terhadap keberhasilan peserta didik.
- e) Adanya umpan balik (feedback) yang membantu peserta didik mengetahui hasil belajarnya secara langsung.
- f) Adanya unsur kompetisi dan kolaborasi, yang mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif baik secara individu maupun kelompok.

3) Gamifikasi dalam Media Pembelajaran Ular Tangga

Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini mengimplementasikan konsep gamifikasi melalui berbagai unsur permainan yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Unsur tantangan diwujudkan melalui kartu soal dan kartu aksi yang harus diselesaikan peserta didik. Unsur penghargaan diwujudkan melalui kesempatan naik tangga ketika peserta didik berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, sedangkan unsur konsekuensi diwujudkan melalui mekanisme ular yang mengharuskan peserta didik turun apabila tidak mampu menyelesaikan tantangan tertentu.

Selain itu, penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) memperkuat penerapan gamifikasi melalui kompetisi antarkelompok yang sehat. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan

pemahaman peserta didik terhadap materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad.

3. Teori Konstruktivisme

1) Pengertian Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan teori belajar yang memandang bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan secara langsung dari guru kepada peserta didik, melainkan harus dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Menurut Piaget, belajar merupakan proses aktif yang dilakukan individu untuk membangun pemahamannya berdasarkan pengalaman yang diperoleh. Sementara itu, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membantu peserta didik membangun pengetahuan baru.

Dalam pendekatan konstruktivisme, peserta didik berperan sebagai subjek yang aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menemukan dan mengembangkan pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) menjadi salah satu prinsip utama dalam teori konstruktivisme.

2) Prinsip Prinsip Konstruktivisme

Beberapa prinsip utama teori konstruktivisme meliputi:

- a) Pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman belajar.
 - b) Pembelajaran harus melibatkan peserta didik secara aktif.
 - c) Interaksi sosial berperan penting dalam proses pembentukan pengetahuan.
 - d) Pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan memecahkan masalah.
 - e) Pengetahuan baru dibangun berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.
- 3) Konstruktivisme dalam Media Pembelajaran

Teori konstruktivisme sangat relevan dengan pengembangan media pembelajaran ular tangga pada penelitian ini. Melalui permainan ular tangga, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan membaca kartu materi, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menjelaskan kembali materi yang diperoleh.

Ketika peserta didik memperoleh kartu materi dan fakta unik, mereka membangun pemahaman baru berdasarkan informasi yang dibaca. Pada kartu kuis, peserta didik dituntut untuk mengingat, memahami, dan menganalisis materi yang telah dipelajari. Sedangkan pada kartu aksi, peserta didik berinteraksi secara

langsung dengan teman kelompok sehingga terjadi proses konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial.

Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga berbasis Teams Games Tournament (TGT) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahamannya sendiri secara aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sesuai dengan prinsip-prinsip teori konstruktivisme.

4. Media Permainan Ular Tangga

Media ular tangga merupakan modifikasi dari permainan tradisional yang diadaptasi ke dalam bentuk alat peraga edukatif. Dalam konteks pengembangan ini, ular tangga bukan sekadar hiburan, melainkan sarana transformasi materi klasifikasi Hadits yang kompleks menjadi lebih interaktif. Sebagai media pembelajaran berbasis TGT (*teams games tournament*), berikut 5 sintaks TGT, yaitu:

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Tahap awal pembelajaran dimulai dengan presentasi materi secara klasikal oleh guru. Pada sintaks ini, guru menyampaikan kompetensi dasar, indikator ketercapaian, dan garis besar materi esensial, dalam hal ini materi Klasifikasi Hadis Mutawatir dan Hadis Ahad. Penyajian kelas dapat didukung dengan pemanfaatan media berbasis teknologi seperti PowerPoint (*PPT*) instruksional. Fokus utama dari tahap ini adalah memberikan pemahaman konsep awal

(*prior knowledge*) kepada peserta didik sehingga mereka memiliki modal teoretis sebelum masuk ke tahap permainan akademis.

2) Belajar Kelompok (*Teams*)

Setelah penyajian kelas, guru membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil (*teams*) yang bersifat heterogen. Anggota kelompok terdiri dari 4 sampai 8 orang peserta didik yang mencerminkan keberagaman dari tingkat kemampuan kognitif (tinggi, sedang, rendah), jenis kelamin, maupun latar belakang sosial. Fungsi utama dari kelompok ini adalah untuk saling mendalami materi, berdiskusi, dan memastikan bahwa seluruh anggota tim telah memahami karakteristik, perbedaan, serta contoh-contoh hadis mutawatir dan ahad secara merata melalui lembar kerja kelompok atau kartu materi penunjang.

3) Permainan (*Games*)

Pada tahapan inilah produk inovasi media pembelajaran permainan ular tangga fisik yang dikembangkan oleh peneliti diintegrasikan secara penuh di setiap meja kelompok. Peserta didik secara bergantian mengambil kartu kuis yang memuat pertanyaan-pertanyaan klasifikasi hadis mutawatir dan ahad yang telah dikelompokkan berdasarkan level kognitifnya. Pergerakan pion pada papan ular tangga terikat pada regulasi akademik yang ketat, di mana peserta didik hanya diberikan hak untuk mengocok dadu dan

melajukan pionnya apabila mereka berhasil menjawab tantangan materi pada kartu kuis tersebut dengan benar.

4) Turnamen (*Tournament*)

Pada tahap turnamen ini mempertemukan perwakilan peserta didik dari tiap-tiap kelompok yang memiliki tingkat kemampuan kognitif setara atau homogen untuk bertanding di meja turnamen yang sama demi menjaga asas keadilan kompetisi. Berbeda dengan turnamen TGT konvensional yang mengandalkan lembar skor angka, penentuan kemenangan pada turnamen dalam penelitian ini diukur secara adaptif melalui mekanika kecepatan fisik media ular tangga, di mana perwakilan peserta didik yang berhasil mengantarkan pionnya mencapai petak akhir atau garis *finish* pertama kali akan keluar sebagai juara utama di meja turnamen tersebut, disusul oleh pencapai *finish* kedua dan seterusnya untuk menentukan peringkat juara.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Pada tahap final ini, guru bertindak selaku fasilitator untuk merekapitulasi seluruh kontribusi hasil pertandingan yang diperoleh para perwakilan di masing-masing meja turnamen. Peringkat juara yang diraih peserta didik dikonversi menjadi poin kelompok asal mereka, misalnya juara pertama menyumbangkan poin tertinggi dan diikuti poin yang proporsional untuk peringkat di bawahnya. Skor penghargaan tersebut kemudian diakumulasikan secara kolektif

untuk menentukan kelompok yang berhak mendapatkan predikat penghargaan simbolis, seperti *Super Team*, *Great Team*, atau *Good Team*, sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan kolaboratif mereka dalam menguasai kompetisi materi klasifikasi hadis.

5. Identitas Produk

Ular tangga memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari media konvensional lainnya:

- a) Integrasi Komponen Visual dan Tematik: Papan permainan didesain dengan ukuran ideal (A3 bahan laminasi yang glossy) yang memuat ilustrasi tematik sesuai dengan materi pembelajaran.
- b) Diferensiasi Kartu Instruksional: Media ini memiliki sistem kartu beragam, yaitu Kartu Kuning (Materi dan Fakta Unik) untuk penguatan konsep, Kartu Merah (Soal) untuk evaluasi pemahaman, Kartu Hijau (Aksi) untuk refleksi.
- c) Mekanisme Interaktif Berbasis Tantangan: Pergerakan pion tidak hanya ditentukan oleh dadu, tetapi juga oleh kemampuan pemain dalam menyelesaikan tantangan materi, menjawab soal, hingga menjelaskan konsep kepada rekan sejawat.
- d) Modifikasi Simbolik (Ular dan Tangga): Simbol ular dan tangga tidak lagi bersifat keberuntungan murni, melainkan berfungsi sebagai "Pintu Ujian" dan "Bonus Cerdas" yang mengharuskan pemain menjawab pertanyaan sebelum naik atau agar tidak turun.

- e) Fokus pada Kemampuan Kognitif Tinggi: Adanya mekanisme menjawab pertanyaan tingkat tinggi (HOTS) sebagai syarat penggunaan tangga menunjukkan karakteristik media yang mendorong kemampuan analisis siswa.

B. MATERI KLASIFIKASI HADIS MUTAWATTIR DAN AHAD

Ilmu Hadis secara umum adalah bekal pemahaman peserta tentang hadis sebagai sumber ajaran Islam, sehingga mereka mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan sunnah Nabi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran Ilmu Hadis juga bertujuan untuk membentuk sikap religius, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menyaring informasi keagamaan, serta menjaga kemurnian ajaran Islam melalui pemahaman terhadap kualitas dan kedudukan hadis. Dengan demikian, Ilmu Hadis berperan penting dalam membentuk generasi yang berilmu, berakhlak mulia, dan berpegang pada dalil yang sahih.

1. Hadis Mutawatir

Secara etimologis, kata mutawatir berasal dari bahasa Arab *at-tatabu'* yang berarti berturut-turut atau berkesinambungan. Adapun secara terminologis, hadis mutawatir adalah hadis yang diriwayatkan oleh sejumlah besar perawi pada setiap tingkatan sanad sehingga menurut kebiasaan mustahil mereka bersepakat untuk berdusta. Banyaknya jumlah perawi tersebut menjadikan hadis mutawatir

memiliki tingkat kebenaran yang sangat kuat dan menghasilkan keyakinan yang pasti mengenai kebenaran berita yang disampaikan.

Para ulama memberikan definisi yang beragam mengenai hadis mutawatir, namun memiliki substansi yang sama. Ibn Shalah menjelaskan bahwa hadis mutawatir merupakan berita yang diriwayatkan oleh sejumlah orang yang menghasilkan pengetahuan yang pasti mengenai kebenarannya. Imam Nawawi mendefinisikannya sebagai hadis yang diriwayatkan oleh banyak orang pada setiap tingkatan sanad sehingga menghasilkan keyakinan yang pasti. Sementara itu, M. Ajjaj al-Khathib menjelaskan bahwa hadis mutawatir adalah hadis yang diriwayatkan oleh sejumlah perawi yang menurut kebiasaan mustahil bersepakat melakukan kebohongan, dan kondisi tersebut berlangsung secara konsisten dari awal hingga akhir sanad.

Berdasarkan definisi tersebut, para ulama menetapkan beberapa syarat hadis mutawatir. Pertama, hadis harus diriwayatkan oleh jumlah perawi yang banyak. Kedua, jumlah tersebut harus terdapat pada setiap tingkatan sanad. Ketiga, para perawi tersebut mustahil menurut kebiasaan bersepakat untuk berdusta. Keempat, informasi yang mereka sampaikan bersumber dari sesuatu yang dapat diindra secara langsung, seperti pendengaran atau penglihatan.

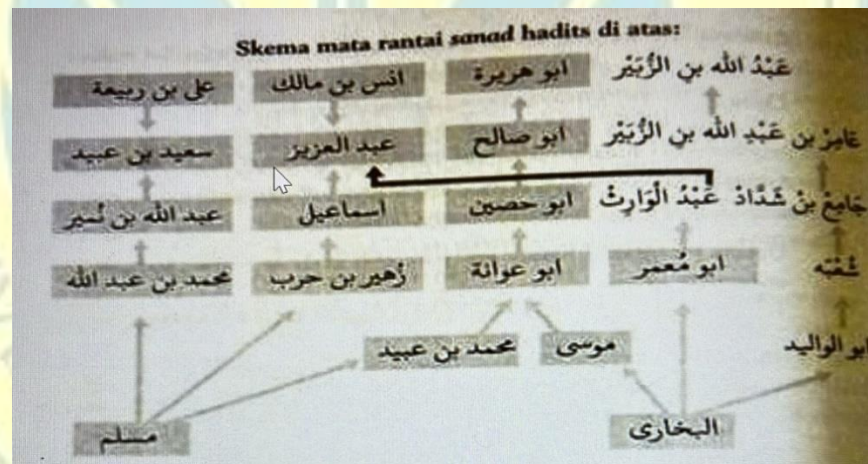
Hadis mutawatir terbagi menjadi dua jenis, yaitu hadis mutawatir lafzhi dan hadis mutawatir ma'nawi. Hadis mutawatir lafzhi merupakan hadis yang diriwayatkan dengan redaksi atau lafaz yang

sama oleh banyak perawi pada setiap tingkatan sanad. Salah satu contoh hadis mutawatir lafzhi adalah sabda Rasulullah saw.:

مَنْ كَذَبَ عَلَيَّ مُنْعِمًا فَلْيُنَبِّئْهُ مَقْعَدَهُ مِنَ النَّارِ

Artinya: barang siapa yang berbuat dusta kepadaku dengan sengaja, maka berarti ia menyediakan tempatnya di neraka. (Hadis ini diriwayatkan oleh sahabat lebih dari 70 orang).

Hadis tersebut diriwayatkan oleh lebih dari tujuh puluh sahabat dengan lafaz yang sama sehingga memenuhi kriteria mutawatir lafzhi. Berikut adalah skema mata rantai sanad dari hadis mutawatir lafzhi:



Gambar 2. 1 Skema Hadis Rantai Hadis

Sementara itu, hadis mutawatir ma'nawi merupakan hadis yang diriwayatkan dengan redaksi yang berbeda-beda, tetapi memiliki makna yang sama. Salah satu contohnya adalah hadis-hadis yang menjelaskan tentang mengangkat tangan ketika berdoa. Meskipun masing-masing hadis memiliki redaksi yang berbeda, seluruhnya menunjukkan makna yang sama sehingga secara makna termasuk dalam kategori mutawatir.

Dari segi kedudukannya, hadis mutawatir menghasilkan ilmu yang bersifat qath'i atau pasti. Oleh karena itu, seluruh hadis mutawatir diterima (maqbul) dan wajib diyakini serta diamalkan oleh umat Islam. Tingkat kepastian yang dimiliki hadis mutawatir menjadikannya memiliki kedudukan yang sangat kuat dalam sumber ajaran Islam.

2. Hadis Ahad dan Macamnya

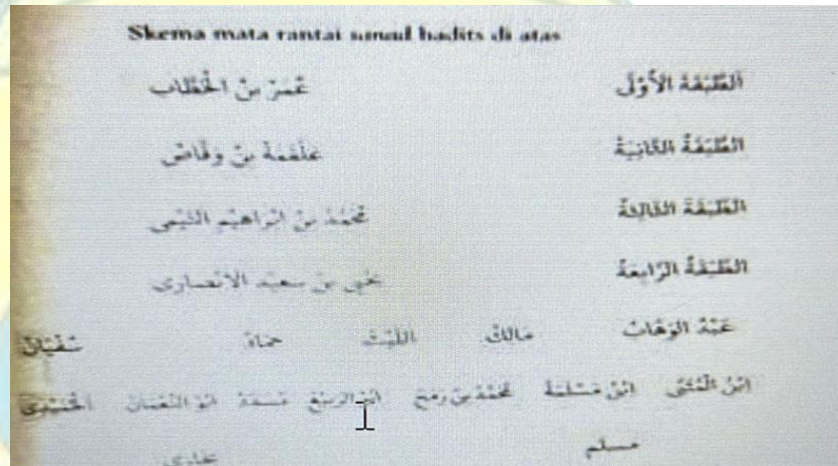
Berbeda dengan hadis mutawatir, hadis ahad adalah hadis yang jumlah perawinya tidak mencapai syarat mutawatir. Meskipun demikian, hadis ahad tetap dapat dijadikan hujah atau dasar hukum apabila memenuhi syarat-syarat kesahihan yang telah ditetapkan oleh para ulama hadis. Hadis ahad terbagi menjadi beberapa jenis berdasarkan jumlah perawi yang meriwayatkannya pada setiap tingkatan sanad, yaitu hadis masyhur, hadis aziz, dan hadis gharib.

a. Hadis Mashyur

Hadis masyhur merupakan hadis yang diriwayatkan oleh tiga orang atau lebih perawi pada setiap tingkatan sanad selama tidak sampai kepada tingkat mutawatir. Hukum Hadis masyhur tidak ada hubungannya dengan sahih atau tidaknya suatu hadis, karena di antara hadis masyhur terdapat hadis yang mempunyai status sahih, hasan, atau dhaif, dan bahkan ada yang maudhu'. Akan tetapi suatu hadis masyhur tersebut berstatus sahih, maka Hadis masyhur itu hukumnya lebih kuat daripada Hadis aziz dan gharib. Contoh dari hadis masyhur sebagai berikut :

حديث عمر بن الخطاب رضي الله عنه، حيث قال؛ سمعتُ رسول الله صَلَّى الله عليه و سلم يقول: **إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّةِ، وَإِنَّمَا لِكُلِّ امْرِئٍ مَا نَوَى**

Artinya: “Hadis dari Umar bin Khattab ra, bahwa aku mendengar Rasulullah saw bersabda: sesungguhnya amal perbuatan



Gambar 2. 2 Skema Rantai Hadis Masyhur

itu didasari atas niat dan bagi tiap-tiap orang akan mendapatkan apa yang telah dia niatkan.” Berikut adalah skema mata rantai sanad dari hadis masyhur:

b. Hadis Aziz

Merupakan hadis yang tidak kurang perawinya dari dua orang pada seluruh tingkatan sanad. Dengan demikian perawinya tidak boleh kurang dari dua orang pada setiap tingkatan sanadnya, namun boleh lebih dari dua orang, misal tiga, empat, atau lebih dengan syarat bahwa pada salah satu tingkatan sanad harus ada yang

perawinya terdiri atas dua orang. Hal ini untuk membedakannya dari hadis masyhur di atas. Contoh Hadis aziz:

عَنْ الزُّهْرِيِّ عَنْ أَنَسٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ دَخَلَ مَكَّةَ وَعَلَى رَأْسِهِ
الْمِغْفَافُ

Artinya: “Dari Abu Hurairah ra bahwa rasul bersabda: “Tidak beriman salah seorang kamu sehingga aku lebih dicintainya dari orang tuanya dan anaknya.”

c. Hadis Gharib

Merupakan hadis yang menyendiri seorang perawi dalam periwayatannya. Dengan demikian Hadis gharib adalah hadis yang diriwayatkan oleh seorang perawi, baik pada setiap tingkatan sanad atau pada sebagian tingkatan sanad dan bahkan mungkin hanya pada satu tingkatan sanad. Hadis gharib terbagi pula kepada dua bagian, yaitu gharib muthlaq dan gharib nisbi.

Pertama, *gharib mutlaq*, yaitu hadis yang sejak awal sanadnya hanya diriwayatkan oleh satu orang perawi. Kedua, *gharib nisbi*, yaitu hadis yang pada awal sanad diriwayatkan oleh lebih dari satu orang, tetapi pada salah satu tingkatan sanad terdapat seorang perawi yang meriwayatkannya secara sendiri.

Walaupun jumlah perawinya lebih sedikit dibandingkan hadis mutawatir, para ulama sepakat bahwa hadis ahad yang memenuhi syarat kesahihan tetap dapat dijadikan dasar hukum Islam dan wajib diamalkan. Dalam bidang akidah, penggunaan hadis ahad

masih menjadi perdebatan di kalangan ulama, namun mayoritas ulama menerima hadis ahad yang sahih selama tidak bertentangan dengan Al-Qur'an, hadis yang lebih kuat, maupun akal sehat.

3. Perbedaan Hadis Mutawatir dan Hadis Ahad

Hadis mutawatir dan hadis ahad memiliki beberapa perbedaan mendasar. Dari segi jumlah perawi, hadis mutawatir diriwayatkan oleh banyak perawi pada setiap tingkatan sanad sehingga mustahil mereka bersepakat untuk berdusta, sedangkan hadis ahad diriwayatkan oleh jumlah perawi yang lebih sedikit dan tidak mencapai derajat mutawatir. Dari segi tingkat pengetahuan yang dihasilkan, hadis mutawatir menghasilkan ilmu yang bersifat pasti (qath'i), sedangkan hadis ahad menghasilkan ilmu yang bersifat dugaan kuat (zhanni).

Dari segi kedudukan, hadis mutawatir memiliki posisi yang lebih tinggi dibandingkan hadis ahad karena tingkat kepastian kebenarannya lebih kuat. Selain itu, kandungan hadis mutawatir diyakini tidak mungkin bertentangan dengan Al-Qur'an, sedangkan pada hadis ahad kemungkinan tersebut masih dapat terjadi sehingga memerlukan penelitian dan pengkajian lebih lanjut terhadap sanad maupun matannya.

Dengan memahami perbedaan antara hadis mutawatir dan hadis ahad, peserta didik dapat mengenali tingkat validitas suatu hadis serta memahami kedudukannya dalam pengambilan hukum Islam. Pemahaman ini menjadi dasar penting dalam pembelajaran Ilmu Hadis,

khususnya pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad yang menjadi fokus penelitian ini.

C. PENELITIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Hadis Terdahulu

Tahun	Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian
2024	Syukriana Rosidatul Ulya	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga pada Mata Pelajaran Al- Qur'an Hadis	Penelitian ini mengkaji penerapan model TGT berbasis media ular tangga dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan mampu meningkatkan pemahaman siswa serta membuat pembelajaran lebih menarik, karena sebelumnya metode yang digunakan kurang variatif dan membuat siswa sulit memahami materi.

2024	Yulia Prastika, Baidowi, Juniadi, Pristami	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dengan media ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara signifikan. Pembelajaran menjadi lebih menarik karena adanya unsur permainan dan kompetisi.
2023	Sekar Apriliani, M Yusuf Setya Wardana, Henry Januar Saputra	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPAS	Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE untuk mengembangkan media ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih

			menyenangkan dan interaktif.
--	--	--	---------------------------------

D. KERANGKA BERPIKIR

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat. Pada kondisi nyata di lapangan, pembelajaran Hadis khususnya materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad masih cenderung bersifat jenuh. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dengan keterbatasan variasi metode pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, monoton, serta kurang melibatkan keaktifan siswa.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan teoritis. Akibatnya, minat, motivasi, serta keaktifan belajar siswa menjadi rendah. Siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan

adalah media pembelajaran ular tangga berbasis model Teams Games Tournament (TGT).

Media ular tangga merupakan media permainan edukatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sedangkan model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama kelompok dan unsur permainan kompetitif yang sehat. Kombinasi antara media ular tangga dan model TGT diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran Hadis. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis TGT pada materi klasifikasi hadis mutawatir diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan pembelajaran serta meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

E. KETERBARUAN PENELITIAN (NOVELTY)

Keterbaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran ular tangga yang dipadukan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) serta penambahan sistem kartu edukatif yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad. Berbeda dengan media ular tangga pada penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menggunakan soal atau pertanyaan sebagai komponen permainan, media yang dikembangkan dalam penelitian ini dilengkapi dengan tiga kategori kartu yang memiliki fungsi pembelajaran yang berbeda dan saling melengkapi.

1. Kartu Kuning (Materi dan Fakta Unik)

Kartu ini berisi ringkasan materi, konsep penting, serta fakta-fakta unik yang berkaitan dengan hadis mutawatir dan ahad. Kartu ini berfungsi sebagai sarana penguatan konsep (reinforcement) sekaligus memperkaya wawasan peserta didik sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman materi secara lebih mendalam.

2. Kartu Merah (Kuis)

Kartu ini berisi pertanyaan atau kuis yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Kartu kuis mendorong peserta didik untuk mengingat, memahami, dan menganalisis konsep-konsep yang berkaitan dengan klasifikasi hadis mutawatir dan ahad.

3. Kartu Hijau Aksi

Kartu ini berisi berbagai instruksi atau tantangan yang mengharuskan peserta didik melakukan aktivitas tertentu, seperti menjelaskan materi kepada teman kelompok, memberikan contoh hadis, atau menjawab pertanyaan secara lisan. Kartu aksi bertujuan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama dalam kelompok.

Melalui integrasi ketiga jenis kartu tersebut, media pembelajaran ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai permainan edukatif, tetapi

juga menjadi media yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran pada aspek pengetahuan, pemahaman, interaksi sosial, dan keterampilan berpikir peserta didik. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media ular tangga berbasis TGT yang dilengkapi sistem kartu edukatif tiga kategori (materi dan fakta unik, kuis, dan aksi) sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad.



Intelligentia - Dignitas

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. STRATEGI PENGEMBANGAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini diklasifikasikan ke dalam penelitian dan pengembangan *Research and Development* (RnD). Penelitian dan pengembangan merupakan serangkaian tahapan yang bertujuan menghasilkan suatu produk baru tentang Pengembangan Media Pembelajaran, penelitian ini termasuk dalam pengembangan yang mengarah pada prosedur, tahapan, dan langkah-langkah tertentu yang harus dilalui ketika mengembangkan suatu produk. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini akan menghasilkan produk berupa “Permainan Konvensional Ular Tangga Edukatif” sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad pada siswa sekolah menengah atas.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits, beralamat di Jl. Masjid Raya No. 50 RT 01 RW 07 Kemang Jatiwaringin , 17411, Jatiwaringin, Kec. Pondok Gede, Kota Bekasi, Jawa Barat. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai sejak Mei 2025 hingga Mei 2026, mencakup seluruh tahapan pengembangan media dari analisis kebutuhan hingga evaluasi.

3. Sumber Data dan Subjek Penelitian

a. Sumber Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru Ilmu Hadis di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits serta hasil uji validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Uji validitas meliputi validitas media, bahasa, dan materi. Validasi media dilakukan oleh ahli media pembelajaran, validasi bahasa oleh ahli bahasa Indonesia, dan validasi materi oleh ahli Pendidikan Agama Islam. Selain itu, data juga didukung oleh sumber sekunder berupa buku dan jurnal yang relevan.

b. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits pada tahun ajaran 2025/2026 yang mengikuti mata pelajaran Ilmu Hadis, khususnya pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad. Sampel dalam penelitian ini dipilih secara *purposive sampling*, yaitu siswa kelas X yang memiliki minat belajar rendah, kurang aktif dalam proses pembelajaran dan metode penyampaian materi yang monoton (ceramah), berdasarkan hasil wawancara dengan guru serta observasi awal di kelas. Sampel ini digunakan dalam tahap uji coba terbatas terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan. Selain itu, guru Ilmu Hadis juga dilibatkan sebagai informan utama dalam proses analisis kebutuhan dan evaluasi implementasi media pembelajaran.

c. Teknik Pengumpulan Data

- 1) Observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran ilmu hadis untuk mengetahui masalah yang ada di lapangan
- 2) Angket pra Penelitian untuk menganalisis kebutuhan siswa
- 3) Lembar Hasil Validasi kelayakan media pembelajaran ular tangga edukatif diperoleh melalui lembar validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.
- 4) Lembar Keterlaksanaan yang diberikan kepada guru untuk mendapatkan saran dan masukan setelah melakukan implementasi.
- 5) Angket pasca penelitian yang disebar ke siswa untuk melihat *feedback* siswa terhadap media yang telah di uji coba
- 6) Dokumentasi yang dihasilkan berupa foto-foto dari tahap analisis hingga tahap evaluasi media pembelajaran

B. PROSEDUR PENGEMBANGAN

Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena model ini memiliki langkah yang sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran secara bertahap dan terarah. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), yang saling berkaitan dalam menghasilkan produk yang valid dan efektif.

1. Analisis (*Analyze*)

Analisis merupakan tahap awal yang sangat penting untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan sebelum produk dikembangkan. Tahap ini

bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan, serta kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi faktual dalam proses pembelajaran. Analisis mencakup 3 aspek utama:

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kondisi, karakteristik, serta kebutuhan belajar siswa kelas X dalam pembelajaran Ilmu Hadis. Melalui observasi, kuesioner, dan wawancara, ditemukan bahwa siswa cenderung kurang aktif dan memiliki minat belajar yang rendah, terutama karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah. Oleh karena itu, siswa membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka.

b. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan akan media yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi di lapangan, penggunaan media pembelajaran masih terbatas sehingga kurang menarik perhatian siswa. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti media ular tangga berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT), yang dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

c. Analisis Kebutuhan Materi

Analisis ini bertujuan untuk mengkaji materi yang akan diajarkan, yaitu klasifikasi hadis mutawatir dan ahad, agar sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Materi dianalisis dari segi tingkat kesulitan, kedalaman isi, serta keterkaitannya dengan media yang dikembangkan, sehingga media ular tangga dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah dan sistematis.

2. Desain (*Design*)

Peneliti merancang media pembelajaran ular tangga berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan hasil analisis. Perancangan meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pembuatan desain media (papan ular tangga, kartu soal, aturan permainan), serta penyusunan instrumen penelitian seperti angket validasi dan lembar evaluasi.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dirancang. Media ular tangga kemudian dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media agar layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Media yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak diuji cobakan kepada siswa kelas X MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits. Implementasi dilakukan dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Hadis dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dan berpartisipasi aktif.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan media pembelajaran yang telah digunakan. Evaluasi dilakukan melalui pengumpulan data dari hasil angket, respon siswa, serta hasil belajar. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran agar lebih optimal dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

C. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data yang disusun sesuai dengan tujuan dan tahapan pengembangan media, yaitu:

1. Observasi

Observasi ini dilakukan sebagai langkah awal untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi lingkungan sekolah, proses pembelajaran, serta situasi kelas yang menjadi lokasi penelitian. Kegiatan observasi dilaksanakan secara langsung di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits dengan tujuan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Hadis materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad.

Melalui kegiatan observasi, peneliti mengamati kondisi sarana dan prasarana sekolah, karakteristik lingkungan belajar, interaksi antara guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

2. Angket Pra Penelitian

Selain observasi, peneliti juga menyebarkan angket pra-penelitian kepada peserta didik sebagai bagian dari analisis kebutuhan (needs assessment). Angket ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, minat belajar, pengalaman belajar yang dimiliki, serta kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan

Penyusunan angket dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu kebiasaan belajar peserta didik, tingkat ketertarikan terhadap mata pelajaran Ilmu Hadis, penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru, kebutuhan terhadap media pembelajaran yang inovatif, serta preferensi peserta didik terhadap pembelajaran berbasis permainan.

3. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran ular tangga berbasis model Teams Games Tournament (TGT) yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Instrumen ini berbentuk angket dengan skala

penilaian yang mencakup aspek media, aspek bahasa, dan aspek materi. Penilaian mencakup aspek tampilan dan desain media, kejelasan serta keterbacaan bahasa, serta kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan kebenaran isi. Hasil validasi digunakan untuk menentukan kelayakan serta perbaikan media sebelum diimplementasikan.

4. Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga berbasis model TGT. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan mengamati aktivitas guru dan siswa, kesesuaian pelaksanaan dengan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT), serta kelancaran penggunaan media dalam pembelajaran. Data dari hasil observasi ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa.

5. Angket Umpan Balik Siswa

Instrumen ini diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran sebagai bahan evaluasi terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Melalui angket umpan balik, peneliti dapat mengetahui tingkat penerimaan siswa terhadap media pembelajaran, meliputi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, daya tarik media, serta manfaat media dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi klasifikasi hadis

mutawatir dan ahad. Data yang diperoleh dari angket umpan balik digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menilai kepraktisan dan efektivitas media yang dikembangkan.

6. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen dan bukti yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Teknik ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, maupun angket sehingga data penelitian menjadi lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

D. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengolah data hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis model *Teams Games Tournament* (TGT). Analisis data yang digunakan meliputi analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta saran dan masukan dari para ahli (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi). Data tersebut dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, serta perbaikan yang diperlukan terhadap media yang dikembangkan (Sugiyono, 2019). Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil penilaian dari lembar validasi ahli dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Data dianalisis menggunakan teknik persentase dengan rumus sebagai berikut:

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase yang diperoleh dari pengisian lembar validasi oleh ahli yaitu sebagai berikut.

$$P = S/N \times 100\%$$

P = Presentase sub variabel

S = Jumlah skor tiap sub variabel

N = Jumlah skor maksimum

Persentase hasil penilaian yang diperoleh selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk table dalam kategori skala 5 guna mempermudah interpretasi hasil penelitian.

Tabel 3. 1 Interpretasi Hasil Penelitian

Skor Maksimum : 100%
Skor Minimum : 20%
Range : 80%
Lebar Interval : 16

Kemudian hasil dapat dikriteriakan sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Skor Kategori Analisis Data

Interval	Kriteria
$85\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
$69\% \leq \text{Skor} \leq 84\%$	Baik

$53\% \leq \text{Skor} \leq 68\%$	Cukup
$37\% \leq \text{Skor} \leq 52\%$	Kurang Baik
$20\% \leq \text{Skor} \leq 36\%$	Tidak Baik

Rumus tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian para ahli. Hasil persentase kemudian dikonversikan ke dalam kategori kelayakan, seperti sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan tidak baik, untuk memudahkan interpretasi data (Arikunto, 2013). Selain itu, data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dianalisis dengan menghitung persentase keterlaksanaan setiap aspek yang diamati. Hasil analisis ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga berbasis model TGT dapat terlaksana dengan baik dan efektif dalam meningkatkan keaktifan serta keterlibatan siswa.

Intelligentia - Dignitas

BAB IV

HASIL & PEMBAHASAN

A. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

Penelitian Research and Development (R&D) ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran Ular Tangga berperan sebagai produk utama dalam tahap ini. Media tersebut dikembangkan melalui aplikasi canva. Produk ini telah mendapat validasi dari para ahli yang kompeten dalam bidang media dan materi.

Setelah validasi dinyatakan valid, Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil dengan 22 siswa kelas X MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits, Kota Bekasi. Pengembangan media ular tangga ini menggunakan model ADDIE yang mencakup lima fase utama yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dalam penelitian ini selama proses pengembangan, membatasi penelitian hanya pada tahap implementasi. Temuan pada penelitian ini menghasilkan hal-hal berikut:

1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di lapangan sebelum pengembangan media dilakukan. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan (needs analysis) melalui dua pendekatan, yaitu wawancara dengan guru mata pelajaran dan penyebaran angket

analisis kebutuhan kepada peserta didik kelas X MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits.

a. Analisis Kebutuhan

Penelitian ini dimulai melalui observasi dan wawancara dengan guru Ilmu Hadis di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits dan melakukan pengamatan di kelas X. Penulis mengamati pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas serta mengamati karakteristik siswa dalam kegiatan belajar mengajar Ilmu Hadis. Penulis juga menyebarkan angket guna menganalisis keadaan dan kebutuhan siswa pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad.

Analisis kebutuhan siswa dilakukan melalui penyebaran angket kepada 10 orang peserta didik kelas X di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits pada tanggal 4 Mei 2026. Angket tersebut terdiri dari delapan butir pernyataan yang terbagi ke dalam tiga aspek, yaitu: (A) kondisi pembelajaran saat ini, (B) kebutuhan pengembangan media, dan (C) persepsi terhadap media ular tangga. Penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 4 (Sangat Setuju). Berikut ini disajikan rekapitulasi hasil angket analisis kebutuhan siswa:

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pernyataan	1	2	3	4	Total Skor	Presentase	Kategori
1.	Media pembelajaran yang digunakan guru pada materi Hadis di kelas belum cukup bervariasi	1	2	5	2	28	70%	Dibutuhkan
2.	Saya merasa bosan jika pembelajaran Hadis hanya dilakukan dengan metode ceramah dan membaca buku teks	2	3	5	0	23	57,50%	Cukup Dibutuhkan
3.	Pembelajaran materi klasifikasi Hadis akan lebih menyenangkan jika dilakukan sambil bermain (<i>game-based learning</i>)	0	1	4	5	34	85%	Sangat Dibutuhkan

4.	Saya membutuhkan media pembelajaran fisik (seperti alat peraga atau papan permainan) agar lebih mudah memahami pembagian Hadis	1	0	7	2	30	75%	Dibutuhkan
5.	Media visual yang berwarna dan menarik membantu saya dalam menghafal ciri-ciri Hadis Ahad dan Mutawatir	0	0	5	5	35	87,50%	Sangat Dibutuhkan
6.	Saya merasa perlu adanya media belajar kelompok yang interaktif untuk mendiskusikan contoh-contoh Hadis	0	3	5	2	29	72,50%	Dibutuhkan

7.	Saya pernah memainkan permainan ular tangga dan memahami cara bermainnya	0	1	5	4	33	82,50%	Sangat Dibutuhkan
8.	Saya tertarik jika materi klasifikasi Hadis (Ahad & Mutawatir) dikemas dalam bentuk permainan ular tangga	0	2	4	4	32	80%	Dibutuhkan
Total						244	76,25%	Dibutuhkan

b. Analisis Materi

Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah klasifikasi hadis mutawatir dan ahad yang merupakan bagian dari mata pelajaran Ilmu Hadis pada tingkat Madrasah Aliyah (MA). Materi ini mencakup pengertian hadis mutawatir, macam-macam hadis mutawatir (lafzhi dan ma'nawi), pengertian hadis ahad, serta klasifikasi hadis ahad yang meliputi hadis masyhur, aziz, dan gharib. Pemilihan materi ini didasarkan

pada kompleksitasnya yang bersifat abstrak dan teoritis sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret dan menarik.

c. Analisis Peserta Didik

Peserta didik yang menjadi sasaran pengembangan media ini adalah siswa kelas X dan XI MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits yang berada pada rentang usia 15–17 tahun. Pada usia tersebut, peserta didik berada pada tahap operasional formal yang memungkinkan mereka berpikir secara abstrak, namun tetap membutuhkan stimulus konkret untuk mempermudah pemahaman. Selain itu, karakteristik peserta didik yang cenderung aktif, menyukai interaksi sosial, dan tertarik pada aktivitas kompetitif menjadi dasar pertimbangan penggunaan media berbasis permainan kelompok.

2. Tahap Desain

Tahap desain merupakan proses perencanaan dan perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti merancang spesifikasi media, alur permainan, komponen media, konten kartu, serta tampilan visual papan permainan.

a. Penetapan Tujuan Pembelajaran

Penetapan tujuan pembelajaran merupakan langkah awal dalam tahap perancangan yang bertujuan untuk memastikan arah dan

sasaran dari media yang akan dikembangkan. Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad. Berikut tujuan pembelajaran dari media Hadith Expedition:

- 1) Peserta didik dapat menjelaskan pengertian hadis mutawatir dan hadis ahad secara tepat.
- 2) Peserta didik dapat menyebutkan klasifikasi hadis mutawatir (lafzhi dan maknawi) serta klasifikasi hadis ahad (masyhur, aziz, dan gharib).
- 3) Peserta didik dapat membedakan ciri-ciri hadis mutawatir dan hadis ahad berdasarkan jumlah perawi dan tingkatan sanad.
- 4) Peserta didik dapat mengidentifikasi kedudukan hukum hadis mutawatir dan ahad dalam penetapan syariat Islam.
- 5) Peserta didik menunjukkan antusiasme dan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif.

b. Penetapan Muatan Materi

Muatan materi dalam media Hadith Expedition difokuskan pada materi Klasifikasi Hadis Mutawatir dan Ahad yang merupakan bagian dari mata pelajaran Ilmu Hadis kelas X di Madrasah Aliyah. Materi yang disajikan meliputi:

- 1) Pengertian dan ciri-ciri hadis mutawatir
- 2) Klasifikasi hadis mutawatir, yaitu mutawatir lafzhi dan mutawatir maknawi
- 3) Pengertian dan ciri-ciri hadis ahad
- 4) Klasifikasi hadis ahad, yaitu masyhur, aziz, dan gharib
- 5) Perbedaan kedudukan hadis mutawatir dan ahad dalam hukum Islam.

Materi dikemas secara singkat dan jelas pada kartu-kartu yang terintegrasi dalam permainan ular tangga sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Pemilihan Jenis Media

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kondisi pembelajaran, peneliti memilih media cetak berbasis permainan edukatif sebagai jenis media yang dikembangkan, yaitu papan permainan ular tangga.

Pemilihan ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain:

- 1) Papan permainan ular tangga merupakan media yang sudah familiar bagi peserta didik sehingga mudah dipelajari dan dimainkan.
- 2) Media cetak tidak memerlukan perangkat digital, sehingga dapat digunakan di lingkungan madrasah yang belum sepenuhnya terfasilitasi teknologi.

- 3) Permainan ular tangga mendukung model pembelajaran kooperatif yang mendorong interaksi dan diskusi antar peserta didik.
- 4) Media ini dapat digunakan secara berulang untuk berbagai kegiatan pembelajaran.

Media Hadith Expedition terdiri dari beberapa komponen, yaitu:

- 1) Papan permainan ular tangga berukuran A3 yang memuat 25 kotak permainan
- 2) Kartu Materi & Fakta Unik (kartu kuning) yang berisi informasi materi hadis
- 3) Kartu Ular (kartu hijau tua) yang berisi pertanyaan saat pemain mendarat di kotak ular
- 4) Kartu Tangga (kartu merah) yang berisi tantangan sebelum pemain naik tangga
- 5) Pion dan dadu sebagai perlengkapan bermain.

d. Storyboard Media Hadith Expedition

Penyusunan storyboard bertujuan untuk memberikan gambaran struktural tentang tata letak dan komponen media sebelum proses pembuatan dilaksanakan. Storyboard berfungsi sebagai panduan visual yang memuat rancangan papan permainan, jenis kartu, dan alur permainan secara keseluruhan.

Tabel 4. 2 Storyboard Media Hadith Expedition

No	Komponen	Keterangan
1.	Papan Permainan	"Materi & Fakta Unik". Papan dilengkapi elemen visual berupa gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu, ilustrasi Islami (Ka'bah, Al-Qur'an, bedug), serta karakter anak Muslim di sudut papan.
2.	Kartu Materi & Fakta Unik (Kuning)	Kartu berwarna kuning kehijauan dengan ilustrasi buku di bagian tengah. Berisi fakta dan materi hadis mutawatir dan ahad yang disajikan secara ringkas dan informatif. Pemain mengambil kartu ini saat mendarat di kotak "Materi & Fakta Unik".
3.	Kartu Ular: Kartu Aksi (Hijau Tua)	Kartu berwarna hijau tua dengan ilustrasi ular. Berisi pertanyaan yang harus dijawab pemain saat mendarat di kotak ular. Jika benar,

		pemain tidak jadi turun ke ekor ular; jika salah, pemain turun.
4.	Kartu Tangga: Quiz (Kartu Merah)	Kartu berwarna merah dengan ilustrasi tangga. Berisi tantangan atau pertanyaan yang harus dijawab sebelum pemain boleh naik tangga. Jika benar, pemain naik; jika salah, pemain tetap di tempat.

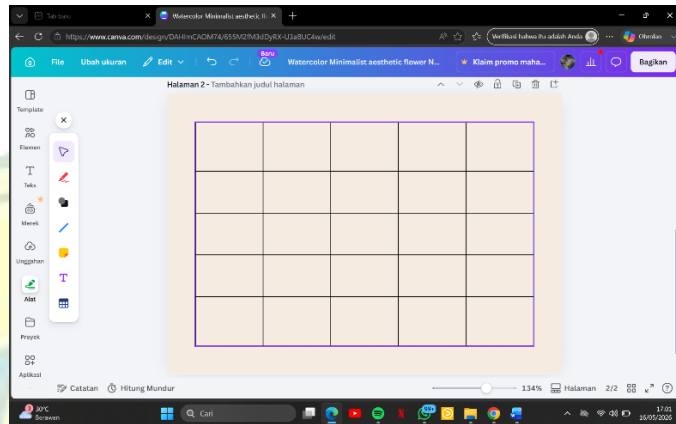
3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan (development) merupakan tahap ketiga dalam model ADDIE, di mana rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya diwujudkan menjadi produk nyata yang siap diujicobakan. Pada tahap ini, peneliti membuat media pembelajaran Hadith Expedition secara fisik sekaligus melakukan uji validasi oleh para ahli.

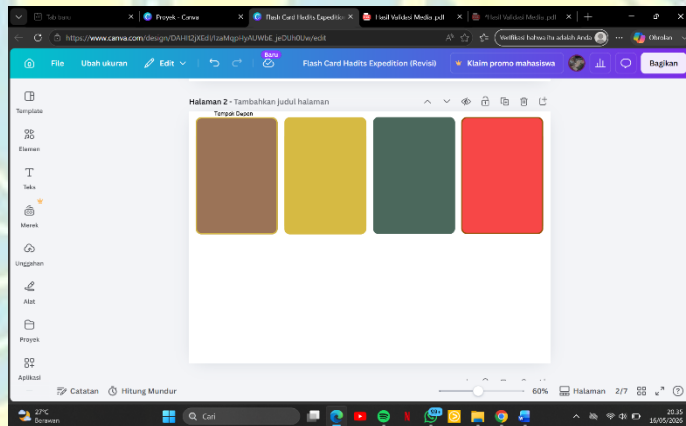
a. Pembuatan Media Hadith Expedition

Intelligentia - Dignitas

1) Tahap Pertama: Penentuan Visual Dasar



Gambar 4. 1 Pemilihan Warna Papan

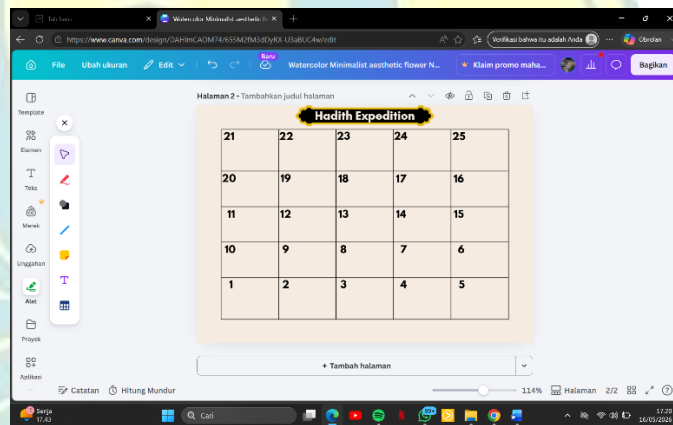


Gambar 4. 2 Pemilihan Warna Dasar Flash Card

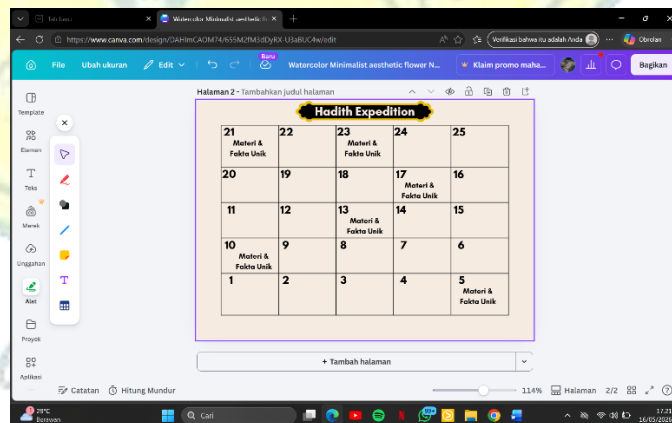
Peneliti memulai proses desain dengan menentukan identitas visual media, meliputi pemilihan palet warna, jenis huruf, dan elemen ilustrasi. Warna utama yang digunakan adalah krem kecokelatan sebagai latar papan permainan, dengan kombinasi warna kuning kehijauan untuk kartu Materi & Fakta Unik, hijau tua untuk kartu Ular dan Flash Card Challenge, serta merah untuk kartu Tangga. Jenis

huruf yang dipilih adalah huruf yang tebal dan mudah dibaca oleh peserta didik. Ilustrasi yang digunakan berupa karakter anak Muslim, elemen-elemen khas Islam (Ka'bah, Al-Qur'an, bedug, lentera), serta gambar ular dan tangga yang disesuaikan dengan konteks permainan.

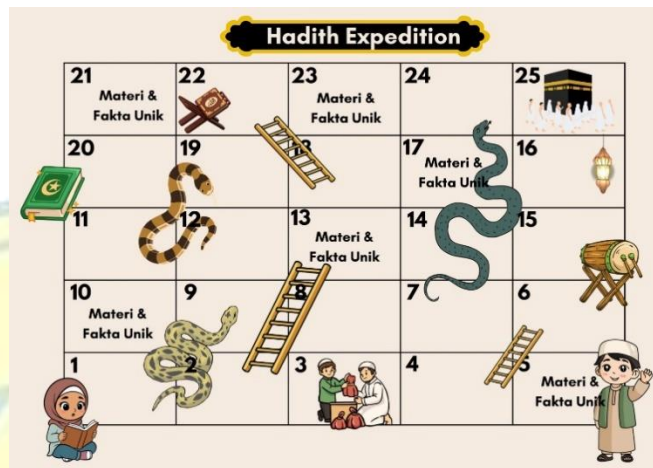
2) Tahap Kedua: Pembuatan Papan Permainan



Gambar 4. 3 Penomoran Pada Papan



Gambar 4. 4 Pemberian Instruksi Pada Nomor Tertentu

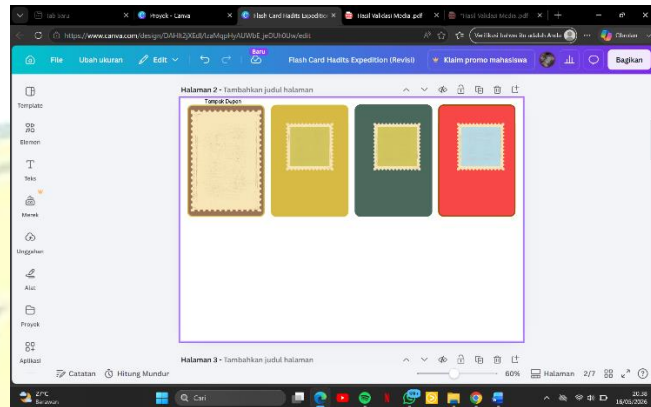


Gambar 4.5 Hasil Akhir Desain Papan Ular

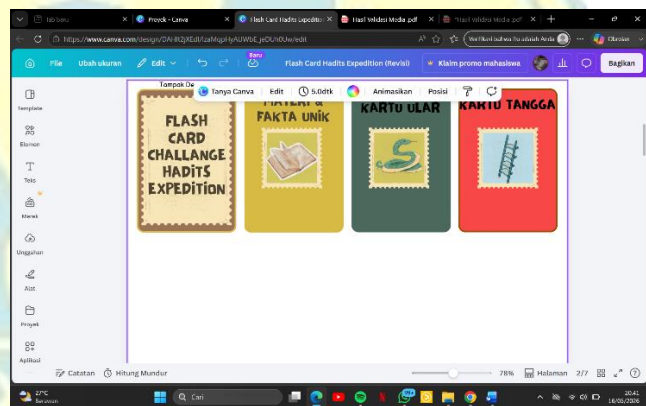
Tangga

Pembuatan papan permainan dimulai dengan menentukan ukuran A3 (landscape) agar cukup besar untuk digunakan bersama dalam satu kelompok. Peneliti menyusun 25 kotak permainan yang diberi nomor 1 hingga 25 dengan pola permainan ular tangga (baris ganjil ke kanan, baris genap ke kiri). Kotak-kotak pada nomor tertentu (5, 6, 10, 13, 17, 21, 23) diberi keterangan "Materi & Fakta Unik" sebagai kotak khusus. Setelah kerangka papan selesai, ditambahkan elemen ular dan tangga yang menghubungkan kotak-kotak tertentu, serta dekorasi visual berupa ilustrasi Islami dan karakter anak Muslim di sudut papan. Judul "Hadith Expedition" ditempatkan di bagian atas papan menggunakan label hitam berbordir emas.

3) Tahap ketiga: Pembuatan Kartu Permainan



Gambar 4. 6 Layout Kartu



Gambar 4. 7 Hasil Akhir Desain Cover Flash

Card





Gambar 4.8 (Tampak Belakang) Instruksi

Pada Kartu Kuning





Gambar 4. 9 (Tampak Belakang) Instruksi Pada Kartu

Hijau



Intelligentia - Dignitas



Gambar 4. 10 (Tampak Belakang) Instruksi Pada Kartu Merah

Peneliti merancang 3 jenis Flash Card, yaitu:

- a) Kartu Materi & Fakta Unik (latar kuning kehijauan), berisi informasi dan fakta menarik seputar hadis mutawatir dan ahad
- b) Kartu Ular (latar hijau tua), berisi pertanyaan yang harus dijawab saat mendarat di kotak ular, dengan konsekuensi jika menjawab dengan benar tidak jadi turun dan jika salah maka turun mengikuti ular
- c) Kartu Tangga (latar merah), berisi pertanyaan atau tantangan sebelum pemain naik tangga, jika benar boleh naik dan jika salah tetap di tempat

7. Tahap Kelima: Cetak dan Perakitan Media

Setelah seluruh desain selesai, file disimpan dalam format PDF kemudian dicetak. Papan permainan dicetak pada kertas art paper ukuran A3 dengan laminasi agar tahan lama dan tidak mudah rusak. Kartu-kartu dicetak pada bahan art carton dengan ukuran kartu standar, kemudian dipotong rapi.

Komponen pelengkap berupa dadu dan pion disiapkan sebagai bagian dari satu set media Hadith Expedition

8. Identitas Produk Media

Tabel 4. 3 Identitas Media Hadits Expedition

Nama Produk	Hadith Expedition (Media Permainan Ular Tangga Hadis)
Bentuk Media	Papan Permainan A3 (landscape), Kartu Permainan (4 jenis), Pion, dan Dadu
Materi	Klasifikasi Hadis Mutawatir dan Ahad
Sasaran	Peserta Didik Kelas X MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadis
Model Pembelajaran	Teams Games Tournament
Jumlah Komponen Kartu	1. Kartu Materi & Fakta Unik (kuning) 2. Kartu Ular: Kartu Aksi (hijau tua) 3. Kartu Tangga: Quiz (merah)
Bahan	1. Papan: Art Paper A3 dengan laminasi 2. Kartu: Art Carton 3. Pion & Dadu: Plastik

9. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa konten hadis yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan kaidah ilmu hadis dan relevan dengan capaian pembelajaran. Validasi dilakukan oleh Dr. Khairil Ikhsan Siregar, M.Pd., Dosen Universitas Negeri Jakarta, pada tanggal 13 Mei 2026. Lembar validasi terdiri dari 26 indikator yang mencakup empat aspek, yaitu: kesesuaian materi dengan KI/KD, keakuratan materi, penyajian materi dalam media, dan kebermanfaatan materi. Penilaian menggunakan skala 1–4 (1 = Tidak Sesuai, 2 = Kurang Sesuai, 3 = Sesuai, 4 = Sangat Sesuai).

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	4	3	2	1
Aspek 1: Kesesuaian KI & KD dan Capaian Pembelajaran					
1.	Materi sesuai dengan Kompetensi Inti (Spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan)	V			
2.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	V			
3.	Materi mendukung tercapainya indikator pembelajaran	V			
4.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	V			
5.	Materi mendukung pencapaian kompetensi peserta didik	V			
6.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	V			

7.	Materi mendukung pembelajaran aktif dan interaktif	V			
Aspek 2: Keakuratan Materi					
8.	Pengertian hadis mutawatir disajikan secara tepat	V			
9.	Pengertian hadis ahad disajikan secara tepat	V			
10.	Penjelasan macam-macam hadis ahad sesuai kajian ilmu hadis		V		
11.	Materi tidak menimbulkan miskonsepsi	V			
12.	Istilah-istilah ilmu hadis digunakan secara tepat	V			
13.	Contoh hadis yang digunakan sesuai dengan materi		V		
14.	Materi sesuai dengan sumber dan referensi yang valid		V		
Aspek 3: Penyajian Materi dalam Media					
15.	Penyajian materi pada kartu mudah dipahami	V			
16.	Materi pada kartu disajikan secara singkat namun jelas	V			
17.	Pertanyaan pada kartu sesuai dengan indikator pembelajaran	V			
18.	Variasi soal membantu meningkatkan pemahaman peserta didik		V		

19.	Kartu aksi mendukung aktivitas pembelajaran aktif	V			
20.	Penyajian materi dalam permainan mendukung suasana belajar menyenangkan		V		
21.	Integrasi materi dalam permainan sudah sesuai		V		
Aspek 4: Kebermanfaatan Materi					
22.	Materi membantu peserta didik memahami klasifikasi hadis	V			
23.	Materi membantu peserta didik membedakan hadis mutawatir dan ahad		V		
24.	Materi mendukung diskusi kelompok		V		
25.	Materi mendukung pembelajaran aktif dan interaktif		V		
26.	Materi membantu peserta didik mengemukakan pendapat		V		

Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi per Aspek

No	Aspek	Total Skor	Skor Maks	Presentase	Kategori
1.	Kesesuain Materi KI & KD	28	28	100%	Sangat Layak

2.	Keakuratan Materi	25	28	89,3%	Sangat Layak
3.	Penyajian Materi dan Media	25	28	89,3%	Sangat Layak
4.	Kebermanfaatan Materi	16	20	80%	Layak
Total		94	104	90,4%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh total persentase sebesar 90,4% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak (rentang 85–100%). Validator memberikan penilaian tertinggi pada Aspek Kesesuaian Materi dengan KI/KD sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh muatan materi dalam media sudah sepenuhnya sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan. Sementara itu, Aspek Kebermanfaatan Materi memperoleh persentase 80,0% dan masih termasuk kategori Layak. Validator menyampaikan bahwa secara keseluruhan media ini "Cukup bagus dan baik!" dan dinyatakan Valid Tanpa Revisi.

10. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4. 6 Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	4	3	2	1
Aspek 1: Visual Media					

1	Tampilan media mampu menarik perhatian peserta didik	V			
2	Kombinasi warna pada media terlihat harmonis dan nyaman dilihat		V		
3	Kualitas gambar dan ilustrasi terlihat jelas	V			
4	Penempatan gambar, teks, dan simbol terlihat proporsional	V			
5	Tampilan media tidak terlalu padat dan berlebihan	V			
6	Desain media tidak terlalu padat dan berlebihan	V			
7	Visual media mendukung suasana belajar yang menyenangkan		V		
Aspek 2: Keterbacaan & Komunikasi Visual					
8	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	V			
9	Ukuran huruf sesuai dan dapat dibaca dengan jelas	V			
10	Petunjuk penggunaan media disajikan secara sistematis				V
11	Penyajian informasi pada media membantu pemahaman materi	V			

Aspek 3: Desain & Kontruksi Media					
12	Tata letak media tersusun secara sistematis			V	
13	Struktur permainan mudah dipahami	V			
14	Komponen media (papan, kartu, pion, dadu) saling terintegrasi	V			
15	Desain media mendukung aktivitas belajar kelompok	V			
16	Media mendukung model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)	V			
17	Bentuk media praktis digunakan di dalam kelas	V			
18	Media mudah dipindahkan dan disimpan	V			
Aspek 4: Interaktivitas & Kepraktisan					
19	Media mendorong peserta didik aktif selama pembelajaran	V			
20	Media meningkatkan interaksi antar peserta didik	V			
21	Media menciptakan suasana kompetitif yang positif	V			
22	Media membantu peserta didik bekerja kelompok	V			

23	Media mudah digunakan tanpa pelatihan khusus	V			
24	Aturan permainan mudah dipahami peserta didik	V			
25	Media dapat digunakan berulang kali	V			
26	Media mendukung pembelajaran secara efektif dan efisien		V		

Tabel 4. 7 Rekapitulasi Aspek Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Visual Media	26	28	92,9%	Sangat Layak
2.	Keterbacaan & Komunikasi Visual	14	16	87,5%	Sangat Layak
3.	Desain & Konstruksi Media	25	28	89,3%	Sangat Layak
4.	Interaktivitas & Kepraktisan	31	32	96,9%	Sangat Layak
Total		96	104	92,3%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi ahli media memperoleh total skor 96 dari skor maksimal 104, dengan persentase keseluruhan sebesar 92,3% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak (rentang 85–100%). Aspek interaktivitas dan kepraktisan mendapat penilaian tertinggi sebesar 96,9%, yang mencerminkan bahwa media Hadith Expedition sangat mendukung aktivitas belajar aktif, mendorong interaksi antar peserta didik, dan mudah digunakan tanpa pelatihan khusus. Aspek visual media memperoleh 92,9%, menunjukkan bahwa tampilan papan permainan mampu menarik perhatian peserta didik dengan kualitas gambar dan tata letak yang proporsional. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa catatan perbaikan yang perlu ditindaklanjuti. Pertama, media tidak memiliki petunjuk penggunaan pada papan permainan (petunjuk hanya tersedia di kartu), sehingga perlu ditambahkan. Kedua, media tidak memiliki identitas pengembang yang tertera secara jelas. Ketiga, perlu ada penyesuaian mekanisme permainan agar seluruh peserta didik di kelas dapat merasakan dan terlibat aktif. Keempat, perlu ditegaskan apakah media ini berfungsi sebagai media pembelajaran atau media evaluasi. Berdasarkan catatan-catatan tersebut, validator menyimpulkan bahwa media dinyatakan Valid dengan Revisi.

11. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4. 8 Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	4	3	2	1
Aspek 1: Ketepatan Bahasa					

1.	Bahasa yang digunakan dalam media ular tangga sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	V			
2.	Ejaan, tanda baca, dan penulisan huruf kapital digunakan secara tepat konsisten pada seluruh komponen bahasa		V		
3.	Struktur kalimat yang digunakan dalam petunjuk, pertanyaan, dan materi sudah efektif dan tidak ambigu	V			
4.	Penulisan kata/istilah Arab yang diadopsi ke dalam bahasa Indonesia (seperti; hadis, matan, rawi, periwayat) mengikuti pedoman baku dan konsistensi	V			
Aspek 2: Kejelasan Bahasa					
5.	Petunjuk permainan ular tangga disampaikan dengan bahasa yang jelas, singkat, dan mudah dipahami oleh peserta didik	V			
6.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu) sehingga tidak membingungkan peserta didik	V			

7.	Definisi dan penjelasan konsep klasifikasi hadis ahad & mutawatir diuraikan dengan bahasa yang mudah dimengerti	V			
8.	Soal-soal atau pertanyaan dalam kartu/petak permainan menggunakan bahasa yang lugas dan tidak berbelit-belit	V			
Aspek 3: Kesesuaian Bahasa dan Sasaran					
9.	Tingkat kesulitan kosakata dan kalimat yang digunakan sesuai dengan kemampuan linguistik peserta didik tingkat Madrasah/Sekolah Menengah.	V			
10.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik tanpa mengurangi keakuratan materi.	V			
11.	Penggunaan sapaan atau kata ganti orang (kamu/Anda/peserta didik) konsisten dan sesuai untuk konteks pendidikan	V			
Aspek 4: Keterbacaan					
12.	Ukuran dan jenis huruf (tipografi) yang digunakan pada media ular tangga mudah dibaca dan proporsional	V			

13.	Kontras antara teks dan latar belakang (background) mendukung keterbacaan yang nyaman	V			
14	Hubungan antarkalimat dan antarbagian dalam penjelasan materi bersifat kohesif dan koheren (menggunakan kata penghubung yang tepat	V			
15	Tidak terdapat pengulangan informasi yang tidak perlu atau kontradiksi antara satu bagian dengan bagian lainnya dalam media	V			

Tabel 4. 9 Rekapitulasi Per Aspek Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Skor Maks	Persentase	Kategori
1.	Ketepatan Bahasa	15	16	93,8%	Sangat Layak
2.	Kejelasan Bahasa	15	16	93,8%	Sangat Layak
3.	Kesesuaian Bahasa dengan Sasaran	15	16	100%	Sangat Layak
4.	Keterbacaan	13	12	93,8%	Sangat Layak

Total	57	60	95%	Sangat Layak
--------------	-----------	-----------	------------	---------------------

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi ahli bahasa memperoleh total skor 57 dari skor maksimal 60, dengan persentase keseluruhan sebesar 95 % yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media sudah sangat sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, petunjuk permainan disampaikan dengan bahasa yang jelas, singkat, dan mudah dipahami, serta tidak menimbulkan penafsiran ganda. Validator memberikan tiga catatan perbaikan:

- 1) Penulisan gelar saw perlu diperbaiki sesuai kaidah EYD
- 2) Penulisan bahasa asing perlu diperbaiki sesuai kaidah EYD, di miringkan/italic pada kalimat asing, seperti: *public speaking*, *story*, dsb
- 3) Perlu diperbaiki penulisan huruf kapital dan huruf kecil pada nama jenis hadis.

Berdasarkan keseluruhan penilaian, validator menyimpulkan bahwa media dinyatakan Valid dengan Revisi.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini penulis melakukan implementasi media pembelajaran ular tangga kepada peserta didik kelas X MA Mahasina, implementasi ini

dilakukan pada tanggal 19 Mei 2026, uji coba ini dilakukan setelah peneliti melakukan uji validasi dari para ahli dan mendapatkn tanggapan serta masukan. Tanggapan dan masukan tersebut di dapatkan melalui pengisian angket yang disusun untuk meliai kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, dan keefektifan dalam pembelajaran ilmu hadis.

a. Uji Coba Siswa

Kegiatan implementasi ini dilaksanakan secara langsung kepada para siswa kelas X A dengan total siswa sebanyak 22 orang. Uji coba ini dilaksanakan secara tatap muka. Adapun penjelasan mengenai tahapan pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu:

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, berdoa bersama, dan menanyakan kabar siswa. Setelah itu, guru melakukan apersepsi singkat mengenai pentingnya mengetahui identitas suatu hadis dan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan menggunakan media permainan edukatif untuk mempelajari materi Klasifikasi Hadis Mutawatir dan Ahad. Sebelum memulai, guru mengatur tempat duduk siswa secara rapih agar seluruh siswa dapat melihat media dengan jelas dan mengikuti penjelasan aturan turnamen dengan lebih fokus. Guru juga menyampaikan bahwa di akhir

permainan, kelompok yang berhasil memenangkan Grand Battle akan mendapatkan reward sebagai Sang Juara Utama.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru mengimplementasikan media pembelajaran Ular Tangga Hadis dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini dilakukan dengan mengacu pada panduan turnamen yang telah disusun, dengan alur pelaksanaan sebagai berikut:

- a) Guru membagi 22 siswa menjadi 4 kelompok heterogen, di mana Kelompok A dan B terdiri dari 6 siswa, sedangkan Kelompok C dan D terdiri dari 5 siswa. Pembagian ini bertujuan agar setiap peserta didik dapat bekerja sama secara efektif dalam strategi kelompok.
- b) Guru membagi area kelas menjadi dua zona tanding untuk babak penyisihan (Semifinal): Battle 1 (Kelompok A vs Kelompok B) dan Battle 2 (Kelompok C vs Kelompok D). Masing-masing meja tanding diberikan 1 set papan ular tangga, pion, dan dua jenis tumpukan kartu: "Kartu Ingat Hadis" (berisi materi konsep) dan "Kartu Tantangan Hadis" (berisi soal evaluasi).

c) Setiap kelompok menunjuk perwakilan secara bergantian untuk mengocok dadu. Setiap kali pion melangkah sesuai hasil lemparan dadu pada petak materi dan fakta unik, kelompok wajib mengambil satu Kartu Materi dan Fakta Unik yang berisi materi klasifikasi hadis mutawatir atau ahad (pengertian, syarat, dan contohnya), kemudian membacakannya dengan suara keras agar didengar oleh lawan tandangnya.

d) Jika pion kelompok berhenti pada kotak khusus bersimbol ular & tangga kelompok wajib mengambil kartu hijau dan merah yang berisi soal materi hadis mutawatir dan ahad, melakukan aksi, dan apapun instruksi yang akan mereka dapat dibalik kartu tersebut. Jika jawaban benar, mereka mendapat hak maju/bertahan, namun jika salah, pion harus *stay* di tempat sebagai konsekuensi.

Babak penyisihan dinyatakan selesai apabila telah melahirkan 1 kelompok pemenang dari masing-masing *battle* (mencapai garis *finish* pertama atau menempati petak tertinggi saat batas waktu penyisihan habis).

Permainan kemudian dilanjutkan ke Babak Final (Grand Battle), di mana pemenang Battle 1 akan

bertanding melawan pemenang Battle 2 di meja utama untuk memperebutkan gelar Juara Utama. Sementara itu, dua kelompok yang kalah di babak penyisihan bertanding di meja sebelah untuk menentukan Juara 3. Guru bertindak aktif sebagai juri utama untuk memandu jalannya final yang lebih kompetitif.

3) Kegiatan Penutup (Refleksi & Evaluasi)

Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa bersama-sama melakukan evaluasi dengan melakukan *Awarding Session* untuk menyerahkan hadiah kepada kelompok Juara Utama serta memberikan apresiasi kepada seluruh kelompok. Setelah itu, guru memimpin sesi debriefing dengan mengulas kembali kartu-kartu tantangan yang sempat sulit dijawab oleh siswa, lalu meminta siswa menyimpulkan kembali perbedaan mendasar antara hadis mutawatir dan hadis ahad yang telah mereka pelajari melalui permainan. Guru juga menanyakan secara singkat hal-hal yang sudah dipahami maupun yang belum jelas bagi siswa melalui refleksi lisan singkat. Kegiatan ditutup dengan doa bersama dan salam.

b. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik diisi oleh 18 peserta didik kelas X MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits pada tanggal 19 Mei 2026 setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Hadith

Expedition. Angket terdiri dari 15 pernyataan yang mencakup tiga aspek: tampilan media, kemudahan penggunaan, dan materi pembelajaran. Skala penilaian yang digunakan adalah 1–4 (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju). Berikut adalah rekap hasil angket respon peserta didik:

Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Total Skor	Skor Maks	Presentase	Kategori
1	Tampilan media ular tangga menarik untuk digunakan dalam pembelajaran	66	72	91,7%	Sangat Baik
2	Warna dan gambar pada media terlihat jelas dan menarik	68	72	94,4%	Sangat Baik
3	Tulisan pada media mudah dibaca	67	72	93,1%	Sangat Baik
4	Desain media membuat lebih tertarik mengikuti pembelajaran	63	72	87,5%	Sangat Baik
5	Ukuran papan, kartu, dan komponen media	65	72	90,3%	Sangat Baik

	sesuai dan nyaman digunakan				
6	Cara menggunakan media ular tangga mudah dipahami	64	72	88,9%	Sangat Baik
7	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah diikuti	69	72	95,8%	Sangat Baik
8	Tidak mengalami kesulitan saat bermain sambil belajar	66	72	91,7%	Sangat Baik
9	Media membantu aktif dalam kegiatan pembelajaran	68	72	94,4%	Sangat Baik
10	Media membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	67	72	93,1%	Sangat Baik
11	Media mudah digunakan bersama teman satu kelompok	67	72	93,1%	Sangat Baik

12	Materi dalam media sesuai dengan pembelajaran hadis mutawatir dan ahad	65	72	90,3%	Sangat Baik
13	Pertanyaan dalam media membantu memahami materi	68	72	94,4%	Sangat Baik
14	Media membantu membedakan hadis mutawatir dan hadis ahad	66	72	91,7%	Sangat Baik
15	Penyampaian materi dalam media lebih menarik dibanding pembelajaran biasa	69	72	95,8%	Sangat Baik
Total Keseluruhan		998	1080	92,4%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil angket respon peserta didik secara keseluruhan memperoleh total skor 998 dari skor maksimal 1.080, dengan persentase 92,4% yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Pernyataan dengan persentase tertinggi adalah “Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah diikuti” dan “Penyampaian materi dalam media

lebih menarik dibanding pembelajaran biasa”, keduanya dengan 95,8%. Ini menandakan bahwa peserta didik sangat mengapresiasi kemudahan penggunaan dan daya tarik media dibandingkan pembelajaran konvensional.

Ditinjau per aspek, aspek kemudahan penggunaan memperoleh rata-rata 92,8%, aspek materi pembelajaran 93,1%, aspek tampilan media 91,4%, dan aspek suasana belajar 93,1%. Seluruh aspek berada dalam rentang kategori Sangat Baik (85–100%), yang menunjukkan bahwa media Hadith Expedition diterima dengan sangat positif oleh peserta didik dari berbagai dimensi penilaian.

c. Penilaian dan Tanggapan Guru

Hasil penilaian praktikalikasi dari guru Qotrunnada Fitriah, S.Ag. menunjukkan respons yang sangat positif terhadap media Hadith Expedition. Berdasarkan 17 indikator penilaian yang mencakup empat aspek, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Rekapitulasi per Aspek Penilaian Praktikalikasi Guru

No	Aspek Penilaian	Total Skor	Skor Maks	Presentase	Kategori
1	Kesesuaian dan Kualitas Isi Soal/Tantangan	18	20	90,0%	Sangat Praktis

2	Interaktivitas dan Kebahasaan	15	16	93,8%	Sangat Praktis
3	Penyajian Media	15	16	93,8%	Sangat Praktis
4	Penggunaan Media	14	16	87,5%	Sangat Praktis
Total		62	68	91,2%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, total penilaian praktikalisisasi oleh guru diperoleh persentase 91,2% yang termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Guru menyampaikan bahwa media Hadith Expedition sangat membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta mendukung pelaksanaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) secara efektif. Media dinilai mudah digunakan langsung di kelas tanpa memerlukan persiapan teknis yang rumit.

Penilaian praktikalisisasi media dilakukan oleh guru Ilmu Hadis di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits, yaitu Qotrunnada Fitriah, S.Ag., pada tanggal 13 Mei 2026. Penilaian ini bertujuan untuk menilai kesesuaian media dari perspektif praktisi pendidikan yang langsung menggunakan media dalam proses pembelajaran. Lembar penilaian terdiri dari 17 indikator yang

mencakup empat aspek: kesesuaian dan kualitas isi soal/tantangan, interaktivitas dan kebahasaan, penyajian media, serta penggunaan media.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi terhadap penyempurnaan media pembelajaran ular tangga, adapun revisi yang akan dilakukan penulis sesuai dengan kritik dan masukan dari validator ahli.

Tabel 4. 12 Revisi Validasi Ahli Media

Saran dan Komentar	Tindak Lanjut
1. Media tidak memiliki petunjuk walaupun mudah dioperasikan, hanya ada pada bagian kartu saja	1. Penulis akan membuat petunjuk penggunaan permainan media pembelajaran ular tangga
2. Media tidak memiliki identitas	2. Media ini digunakan untuk media pembelajaran
3. Perlu ada penyesuaian penggunaan di kelas agar semua siswa merasakan dan terlibat dalam permainan	3. Semua siswa akan terlibat dalam permainan ini karena pembagian kelompok sesuai dengan jumlah siswa yang ada didalam kelas

4. Tidak dijelaskan apakah ini media pembelajaran atau media evaluasi	4. Seperti yang tertera dalam judul media ini merupakan media pembelajaran.
---	---

Berikut penambahan infografis petunjuk permainan ular tangga “*Hadith Expedition*” yang telah dikembangkan:



Gambar 4. 11 Petunjuk Permainan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menyusun sebuah infografis panduan permainan yang berfungsi sebagai petunjuk teknis operasional bagi peserta didik saat mengimplementasikan media di dalam kelas. Infografis yang berjudul "Hadith Expedition: Ular Tangga Klasifikasi Hadis" dirancang secara visual dengan ilustrasi bertema alam yang ramah anak, serta memuat 5 (lima) tahapan aturan logis permainan sebagai berikut:

a. Tahap Awal (First)

Permainan diawali secara kondisional di mana seluruh kelompok menempatkan pion masing-masing di area *Start*. Urutan giliran bermain ditentukan melalui lemparan dadu dengan angka tertinggi. Setiap perwakilan kelompok secara bergantian mengocok dadu dan melangkah maju sesuai angka yang muncul. Selama pergerakan bidak di atas papan, setiap kotak memiliki konsekuensi instruksional tersendiri yang wajib dipatuhi.

b. Kotak Materi dan Fakta Unik

Ketika pion kelompok mendarat di petak ini, pemain wajib mengambil dan membaca kartu kuning yang berisi informasi materi atau fakta unik seputar klasifikasi hadis mutawatir dan ahad. Kartu ini berfungsi sebagai penguatan literasi sebelum kelompok melanjutkan permainan pada giliran berikutnya.

c. Kotak Kepala Ular

Petak ini merupakan zona hukuman bersyarat. Kelompok yang mendarat di kepala ular harus mengambil kartu hijau dan melaksanakan instruksi tugas di dalamnya. Jika kelompok berhasil menyelesaikannya dengan benar, pion diizinkan untuk tetap bertahan di tempat. Namun, jika gagal, pion harus turun melewati badan ular hingga ke ujung ekornya.

d. Kotak Pangkal Tangga

Petak ini bertindak sebagai zona keuntungan bersyarat. Pemain wajib mengambil kartu merah dan menjawab tantangan pertanyaan

akademis yang tertera. Jika jawaban kelompok benar, pion berhak langsung naik ke puncak tangga (akselerasi posisi). Sebaliknya, jika jawaban salah, pion tidak boleh naik dan harus tetap bertahan di bawah tangga.

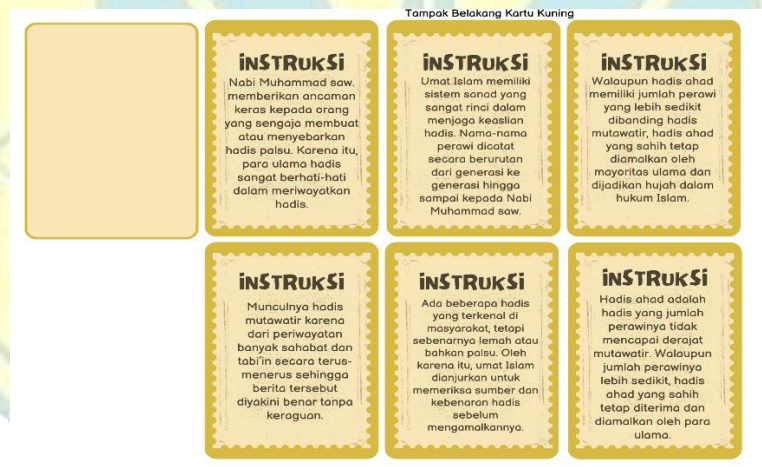
e. Penentuan Pemenang

Akhir dari permainan ini ditentukan secara kompetitif, di mana kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang adalah kelompok pertama yang dengan cekatan dan tepat mampu mendaratkan pionnya secara pas di kotak *Finish*. Selanjutnya perubahan juga dilakukan pada kartu permainan, yang mendapatkan revisi dari ahli bahasa:

Tabel 4. 13 Evaluasi Validasi Ahli Bahasa

Saran dan Komentar	Tindak Lanjut
1. Penulisan pada gelar rasul perlu diperbaiki sesuai kaidah EYD V	Melakukan perbaikan penulisan pada tiap kartu (merah, kuning, dan hijau) yang memiliki
2. Perbaiki penulisan bahasa asing sesuai kaidah EYD V	kesalahan penulisan dan tidak sesuai pada kaidah EYD
3. Perbaiki penulisan huruf kapital & huruf kecil pada nama jenis hadis	

Berikut hasil evaluasi kesalahan penulisan pada tiap kartu:



Intelligentia - Dignitas

instruksi

Hadis mutawatir adalah hadis yang diriwayatkan oleh banyak perawi pada setiap tingkatan sanad sehingga mustahil mereka bersepakat untuk berdusta. Hadis ini memiliki tingkat kebenaran yang sangat kuat karena diriwayatkan secara luas dan terus-menerus.

instruksi

Hadis mutawatir diriwayatkan oleh banyak perawi pada setiap tingkatan sanad. Karena jumlah perawinya sangat banyak dan berasal dari berbagai tempat, hadis ini hampir mustahil dipalsukan secara bersama-sama. Oleh sebab itu, hadis mutawatir memiliki tingkat kebenaran yang sangat kuat.

instruksi

Ilmu hadis tidak hanya mempelajari isi hadis, tetapi juga sanad, kualitas perawi, dan sejarah kehidupan mereka. Ketelitian ini membuat hadis tetap terjaga keasliannya hingga sekarang.

instruksi

Prinsip-prinsip dalam ilmu hadis, seperti kejujuran dan pemeriksaan informasi, sangat penting diterapkan dalam kehidupan modern, terutama saat menggunakan media sosial dan menerima informasi digital.

instruksi

Dalam ilmu hadis, hadis gharib disebut demikian karena hanya memiliki satu perawi pada salah satu tingkatan sanad. Kesendirian perawi inilah yang menjadi ciri utama hadis gharib.

instruksi

Menjadi Ahli:
Berikan satu argumen kuat mengapa hadis Ahad yang Sahih tetap harus diamalkan meskipun jumlah perawinya sedikit.

instruksi

Refleksi:
Berikan satu alasan mengapa kamu harus teliti dalam menerima informasi berdasarkan pelajaran hadis ini.

instruksi

Sidang Pakar:
Mintalah kelompok lawan memberikan satu pertanyaan sulit tentang hadis Ahad, lalu diskusikan jawabannya dengan timmu selama 1 menit.

instruksi

Reviewer:
Simpulkan kembali penjelasan dari Kartu Kuning (Materi) yang dibacakan oleh pemain sebelumnya tanpa melihat teks.

instruksi

Public Speaking:
Berdirilah dan berikan satu contoh analogi sederhana untuk menjelaskan kepada orang awam apa bedanya "berita mutawatir dan berita ahad?"

instruksi

Gharib Story:
Ceritakan sebuah skenario singkat di mana sebuah pesan bisa menjadi gharib hanya karena satu orang yang menyampaikannya di pasar.

instruksi

Public Speaking:
Berpidadalah selama 30 detik tentang pentingnya mengecek kebenaran berita (tabayyun) seperti para ahli hadis mengecek sanad.

instruksi

Zikir Istilah:
Ucapkan "Mutawatir-Masyhur-Aziz-Gharib" sebanyak 5 kali tanpa salah dengan cepat.

Intelligentia - Dignitas



Intelligentia - Dignitas



Gambar 4. 12 Evaluasi Kartu dari Ahli Bahasa

B. Pembahasan

1. Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga Hadis

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran Hadith Expedition berupa papan permainan ular tangga berbasis model Teams Games Tournament (TGT) pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Pada tahap Analisis (Analyze), peneliti menemukan bahwa peserta didik kelas X MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits menghadapi kesulitan dalam memahami materi klasifikasi hadis yang bersifat abstrak dan teoritis. Pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode

ceramah menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif dan motivasi belajar peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebesar 90% peserta didik familiar dengan permainan ular tangga, dan 80% menyatakan setuju apabila materi dikemas dalam bentuk permainan. Temuan ini sejalan dengan teori belajar berbasis permainan (game-based learning) yang menyatakan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar (Ariyanto et al., 2020). Analisis ini menjadi landasan kuat dalam penetapan kebutuhan pengembangan media.

Pada tahap Perancangan (Design), peneliti merancang storyboard media, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih muatan materi, serta mendesain komponen media yang meliputi papan permainan, kartu pertanyaan, pion, dan dadu. Perancangan mempertimbangkan karakteristik peserta didik tingkat Madrasah Aliyah (MA) dan kesesuaian dengan Kompetensi Inti serta Kompetensi Dasar mata pelajaran Ilmu Hadis. Desain yang dihasilkan mengintegrasikan elemen visual Islami dan mekanisme TGT yang mendorong kompetisi positif antar kelompok.

Pada tahap Pengembangan (Development), media Hadith Expedition diproduksi secara fisik menggunakan laminasi cetak dan dilengkapi seluruh komponen permainan. Setelah produksi, media melewati serangkaian validasi oleh tiga ahli. Hasil validasi ahli materi sebesar 90,4%, validasi ahli media 92,3%, dan validasi ahli bahasa

96,7% seluruhnya berada dalam kategori Sangat Layak. Proses revisi dilakukan berdasarkan masukan validator, terutama pada aspek kelengkapan petunjuk, identitas media, dan perbaikan kebahasaan.

Hasil ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan secara sistematis melalui proses validasi ahli memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi (Sugiyono, 2019).

Pada tahap Implementasi (Implementation), media diuji cobakan kepada 18 peserta didik kelas X MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits dalam suasana pembelajaran aktif berbasis TGT. Guru pengampu Ilmu Hadis memberikan penilaian praktikalisis sebesar 91,2% dengan kategori Sangat Praktis, yang menunjukkan bahwa media dapat dioperasikan secara efektif dalam konteks nyata di kelas. Peserta didik terlihat antusias dan aktif terlibat selama sesi permainan, yang mencerminkan keberhasilan media dalam memotivasi keterlibatan belajar.

Pada tahap Evaluasi (Evaluation), hasil angket respon peserta didik menunjukkan persentase 92,4% dengan kategori Sangat Baik, yang mengonfirmasi bahwa media diterima dengan sangat positif oleh pengguna langsung. Evaluasi formatif juga mengidentifikasi beberapa area pengembangan untuk versi selanjutnya, seperti penambahan jumlah kartu pertanyaan dan mekanisme partisipasi yang lebih inklusif untuk kelas besar. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

media pembelajaran Hadith Expedition layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di tingkat Madrasah Aliyah.

2. Kelebihan dan Kekurangan

a. Kelebihan Media Ular Tangga

Media pembelajaran ini memiliki beberapa keunggulan utama dibandingkan dengan media konvensional yang biasa digunakan di sekolah, antara lain:

- 1) Mentransformasi Materi Abstrak Menjadi Konkret dan Interaktif: Materi ilmu hadis yang selama ini dianggap teoretis, rumit, dan penuh dengan istilah asing (seperti perbedaan jumlah perawi, kriteria sanad, dan tingkat keabsahan hadis mutawatir serta ahad) dapat dikemas ke dalam bentuk kartu kuis, tantangan, dan visualisasi petak permainan yang lebih mudah dicerna oleh struktur kognitif peserta didik.
- 2) Mendukung Iklim Belajar Kolaboratif Melalui Model TGT: Desain komponen media (seperti papan permainan dan kartu aksi) disesuaikan secara presisi untuk mendukung sintaks model TGT. Media ini memaksa peserta didik untuk saling berinteraksi, berdiskusi kelompok guna memecahkan contoh soal hadis, serta membangun tanggung jawab bersama (shared responsibility) demi memenangkan turnamen akademik di kelas.
- 3) Tingkat Familiaritas dan Kepraktisan yang Tinggi: Berdasarkan data analisis kebutuhan, mayoritas peserta didik (82,5%) sudah sangat

mengenal mekanisme dasar permainan ular tangga tradisional. Hal ini memangkas hambatan teknis pengenalan media (technical barrier) saat masuk ke ruang kelas. Selain itu, bentuk fisik perangkat ini praktis, mudah dipindahkan, disimpan, dan dapat digunakan berulang kali.

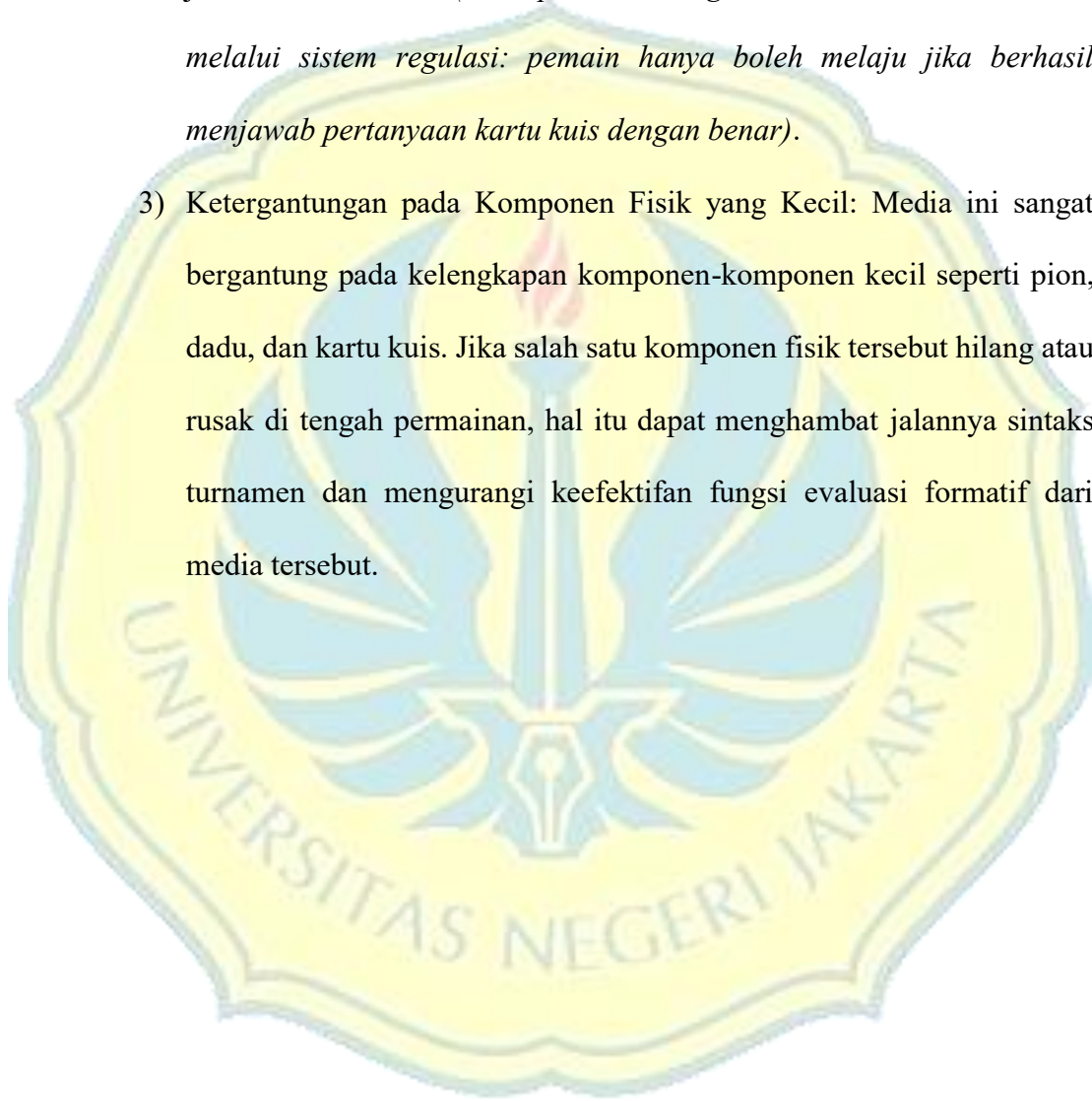
b. Kekurangan Media Ular Tangga

Di samping kelebihan yang dimiliki, peneliti juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan teknis dan operasional yang melekat pada media permainan ular tangga ini, di antaranya:

- 1) Biaya Produksi yang Lebih Mahal Dibandingkan Produk Digital:
Sebagai media pembelajaran berbasis cetak fisik dan alat peraga konvensional, pengembangan media ini memerlukan biaya produksi (production cost) yang relatif lebih mahal untuk pengadaan material. Peneliti harus mengeluarkan biaya lebih tinggi untuk mencetak tinggi, mencetak puluhan kartu kuis dua sisi, pembuatan pion kustom, serta pengemasan kotak media (box packaging) agar tahan lama. Biaya ini jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan pengembangan media digital (seperti aplikasi Android, web-game, atau PowerPoint interaktif) yang cenderung low-cost karena tidak memerlukan ruang cetak fisik material dan bebas biaya distribusi penggandaan.
- 2) Adanya Faktor Keberuntungan (*Luck Factor*) yang Dominan:
Mekanisme permainan tradisional yang menggunakan kocokan dadu membuat faktor keberuntungan (*luck*) terkadang lebih dominan menentukan kemenangan pemain daripada murni kemampuan

kognitifnya. Pemain yang pandai memahami materi hadis bisa saja tertahan di petak bawah karena angka dadu yang kecil atau terkena jebakan ekor ular. *(Meskipun kekurangan ini telah diminimalisasi melalui sistem regulasi: pemain hanya boleh melaju jika berhasil menjawab pertanyaan kartu kuis dengan benar).*

- 3) Ketergantungan pada Komponen Fisik yang Kecil: Media ini sangat bergantung pada kelengkapan komponen-komponen kecil seperti pion, dadu, dan kartu kuis. Jika salah satu komponen fisik tersebut hilang atau rusak di tengah permainan, hal itu dapat menghambat jalannya sintaks turnamen dan mengurangi keefektifan fungsi evaluasi formatif dari media tersebut.



Intelligentia - Dignitas

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits berhasil dikembangkan melalui tahapan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad karena materi bersifat abstrak dan pembelajaran yang berlangsung masih didominasi metode ceramah. Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan untuk membantu memahami materi secara lebih mudah.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga edukatif yang diberi nama *Hadith Expedition*. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) serta dilengkapi dengan tiga kategori kartu edukatif yang menjadi ciri khas dan keterbaruan penelitian, yaitu kartu kuning yang berisi materi dan fakta unik, kartu merah yang berisi kuis atau pertanyaan pembelajaran, serta kartu hijau yang berisi instruksi

aksi atau tantangan yang harus dilakukan peserta didik selama permainan berlangsung. Ketiga jenis kartu tersebut dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui kegiatan membaca, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta berinteraksi dengan anggota kelompoknya.

Penelitian ini memiliki keterbaruan pada pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis Teams Games Tournament (TGT) yang dilengkapi tiga kategori kartu edukatif, yaitu kartu kuning (materi dan fakta unik), kartu merah (kuis), dan kartu hijau (aksi). Integrasi ketiga jenis kartu tersebut menjadikan media tidak hanya berfungsi sebagai permainan edukatif, tetapi juga sebagai sarana penguatan konsep, evaluasi pemahaman, dan peningkatan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran klasifikasi hadis mutawatir dan ahad. Secara keseluruhan, media pembelajaran ular tangga berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan memperoleh respon sangat baik dari peserta didik. Oleh karena itu, media *Hadith Expedition* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad di tingkat Madrasah Aliyah.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran Hadith Expedition sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif pada materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad maupun materi Pendidikan Agama Islam lainnya. Penggunaan media berbasis permainan dapat membantu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan dan penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis permainan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, sekolah dapat mendorong guru untuk mengembangkan media serupa pada berbagai mata pelajaran lainnya.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai sarana belajar yang menyenangkan sekaligus memperdalam pemahaman mengenai klasifikasi hadis mutawatir dan ahad. Peserta didik juga diharapkan lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada pengembangan media untuk materi klasifikasi hadis mutawatir dan ahad serta dilakukan pada skala uji coba terbatas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi Ilmu Hadis lainnya atau melakukan

penelitian eksperimen untuk mengukur pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara lebih mendalam.

Media Hadith Expedition masih dapat disempurnakan dengan menambah jumlah kartu materi, kartu kuis, dan kartu aksi sehingga variasi permainan menjadi lebih beragam. Selain itu, pengembangan ke dalam bentuk digital atau aplikasi interaktif juga dapat dilakukan agar media lebih fleksibel digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Pengembangan lebih lanjut juga dapat menambahkan fitur penilaian dan sistem skor yang lebih terstruktur untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran.



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, W., dkk. (2022). "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 2.

Fitriani, N. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Digital". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 10, No. 1.

Hidayat, T., & Nurhayati, S. (2023). "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Kognitif". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 15, No. 3.

Husain, R., & Arsyad, A. (2023). "Hakikat dan Landasan Penggunaan Media dalam Pembelajaran Kontemporer". *Jurnal Pedagogi*, Vol. 8, No. 1.

Pradana, A., & Setyaningrum, W. (2021). "Mengatasi Verbalisme Belajar melalui Visualisasi Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, Vol. 12, No. 2.

Sari, P. K., & Hardiyanto, A. (2021). "Peran Media Pembelajaran sebagai Stimulus Proses Kognitif Peserta Didik". *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 4, No. 1.

Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Pratama, R. A., & Lestari, I. (2022). "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 1.

Saputro, AD., dkk. (2020). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Mandiri". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 2.

Yuliana, N. (2021). "Implementasi Game-Based Learning Melalui Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar". *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 7, No. 3.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

Pribadi, B. A. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Mulyatiningsih, E. (2016). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Ariyanto, A., dkk. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

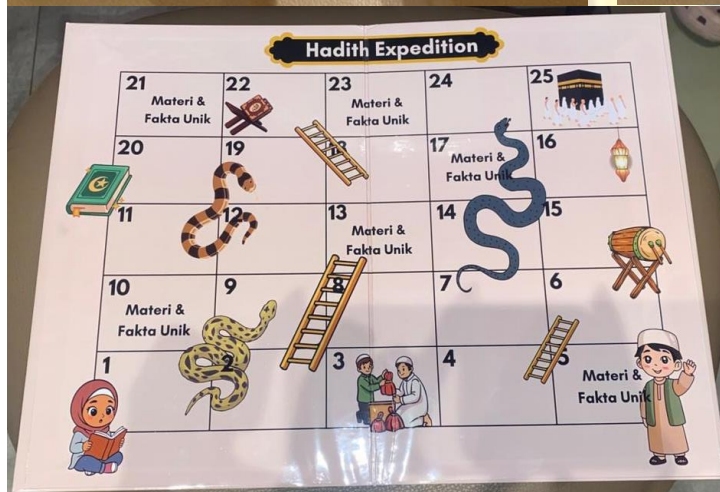
Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Intelligentia - Dignitas

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambar Media Cetak dan Implementasinya





**Lampiran 2 Instrumen wawancara saat observasi dan Instrumen pra penelitian
(Analisis kebutuhan siswa)**

1. Instrumen Observasi

No	Instrumen
1.	Masalah di Kelas: Apa kendala atau kesulitan terbesar siswa saat mempelajari materi pelajaran ini?
2.	Kebiasaan Mengajar: Model pembelajaran dan media apa yang paling sering Bapak/Ibu gunakan saat ini?
3.	Respon Terhadap Kerja Kelompok: Bagaimana respon siswa jika diajak belajar kelompok atau melakukan kompetisi tim di kelas?
4.	Urgensi Media Baru: Apakah sudah pernah ada media permainan edukatif (seperti ular tangga) di kelas? Menurut Bapak/Ibu, apakah siswa membutuhkannya?
5.	Rekomendasi Materi: Materi atau topik mana yang paling sulit bagi siswa dan cocok untuk dimasukkan ke dalam media permainan nanti?

2. Angket pra Penelitian: Analisis Kebutuhan Siswa

No	Instrumen
1.	Media Pembelajaran yang digunakan guru pada materi Hadis di kelas belum cukup bervariasi
2.	Saya merasa bosan jika pembelajaran Hadis hanya dilakukan dengan metode ceramah dan membaca buku teks
3.	Pembelajaran materi klasifikasi Hadis akan lebih menyenangkan jika dilakukan sambil bermain (game-based learning).
4.	Saya membutuhkan media pembelajaran fisik (seperti alat peraga atau papan permainan) agar lebih mudah memahami pembagian Hadis
5.	Media visual yang berwarna dan menarik membantu saya dalam menghafal ciri-ciri Hadis Ahad dan Mutawatir.
6.	Saya merasa perlu adanya media belajar kelompok yang interaktif untuk mendiskusikan contoh-contoh Hadis.
7.	Saya pernah memainkan permainan ular tangga dan memahami cara bermainnya.
8.	Saya tertarik jika materi klasifikasi Hadis (Ahad & Mutawatir) dikemas dalam bentuk permainan ular tangga.

Lampiran 3 Hasil Perhitungan Angket

1. Angket Awal

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	RESPONDEN	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
2	Aurel Agustin Prayudha	4	2	4	4	4	2	4	4
3	Tasya Kirana	3	2	4	3	4	3	3	3
4	Syahla Almurfiah	3	3	3	3	3	3	3	3
5	Raysha Shazfa Nafeeza Putri	2	3	4	3	3	3	3	2
6	Atik Khotul Maula	3	3	4	3	4	2	4	4
7	Nabila Clarissa Ghina	1	1	3	3	3	3	2	3
8	Mutiara Maulida Firdausi	4	3	4	3	3	4	3	4
9	Adinda Aghnia Sakinah	3	1	2	3	4	2	4	4
10	Khoirun Nisah Nasution	2	2	3	1	3	3	4	2
11	Diyta Arinawa	3	3	3	4	4	4	3	3
12	Jumlah	28	23	34	30	35	29	33	32
13	Presentase	70.00%	57.50%	85.00%	75.00%	87.50%	72.50%	82.50%	80.00%
14	Jumlah Presentase	610.00%							
15	Rata-rata presentase	76.25%							

2. Angket Hasil Respon Siswa

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	RESPONDEN	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15
2	Nada	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	Fanny	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	Nada	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
5	Nayla Putri Ayunia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	Aqiela Zikka	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	Zeeya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	Nada	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
9	Nirina Haura	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4
10	Nadinra	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4
11	Khazanata Munnika	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4
12	Nayla B	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4
13	Aufa Billah	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
14	Chalisah Fikratuha	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4
15	Rahman	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
16	Anindya Aurny	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3
17	Meisya Anella	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4
18	Latifah	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3
19	Aufa Ramadhani	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4
20	Jumlah	66	68	67	63	65	64	69	66	68	67	67	65	68	66	69
21	Presentase	91.67%	94.44%	93.06%	87.50%	90.28%	88.89%	95.83%	91.67%	94.44%	93.06%	93.06%	90.28%	94.44%	91.67%	95.83%
22	Jumlah Presentase	1386.11%														
23	Rata-rata presentase	92.41%														

Intelligentia - Dignitas

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Media

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Klasifikasi Hadis
Mutawattir dan Ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits

A. Identitas

Nama Penilai : Ahmad Nur Fahmi

Pekerjaan : Dosen

Instansi : Universitas Negeri Jakarta

Tanggal : 11 Mei 2026

B. Petunjuk

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk dapat memberikan penilaian untuk beberapa aspek yang ada pada instrumen.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (v) untuk penilaian kesesuaian aspek yang dinilai.
3. Dimohon Bapak/Ibu untuk mengisi kolom komentar dan saran mengenai keseluruhan media.

Keterangan

4 = Sangat Sesuai

3 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Tidak Sesuai

Intelligentia - Dignitas

C. Instrumen Validasi Media

No	Aspek	Indikator	4	3	2	1
1	Visual Media	Tampilan media mampu menarik perhatian peserta didik	✓			
2		Kombinasi warna pada media terlihat harmonis dan nyaman dilihat		✓		
3		Kualitas gambar dan ilustrasi terlihat jelas	✓			
4		Penempatan gambar, teks, dan simbol terlihat proporsional	✓			
5		Tampilan media tidak terlalu padat atau berlebihan	✓			
6		Desain media terlihat rapi dan konsisten	✓			
7		Visual media mendukung suasana belajar yang menyenangkan		✓		
8	Keterbacaan & Komunikasi Visual	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	✓			
9		Ukuran huruf sesuai dan dapat dibaca dengan jelas	✓			
10		Petunjuk penggunaan media disajikan secara sistematis				✓
11		Penyajian informasi pada media membantu pemahaman materi	✓			
12		Petunjuk penggunaan media disajikan secara sistematis				✓
13	Desain & Kontruksi Media	Tata letak media tersusun secara sistematis			✓	
14		Struktur permainan mudah dipahami peserta didik	✓			
15		Komponen media (papan, kartu, pion, dadu) saling terintegrasi	✓			

Intelligentia - Dignitas

16		Desain media mendukung aktivitas belajar kelompok	✓			
17		Media mendukung model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)	✓			
18		Bentuk media praktis digunakan di dalam kelas	✓			
19		Media mudah dipindahkan dan disimpan	✓			
20	Interktivitas & Kepraktisan	Media mendorong peserta didik aktif selama pembelajaran	✓			
21		Media meningkatkan interaksi antar peserta didik	✓			
22		Media menciptakan suasana kompetitif yang positif	✓			
23		Media membantu peserta didik bekerja sama dalam kelompok	✓			
24		Media mudah digunakan tanpa pelatihan khusus	✓			
25		Aturan permainan mudah dipahami peserta didik	✓			
26		Media dapat digunakan berulang kali	✓			
27		Media mendukung pembelajaran secara efektif dan efisien		✓		

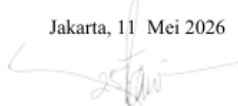
A. Saran dan Komentar

1. media tidak memiliki petunjuk walaupun mudah dioperasikan. hanya ada pada bagian kartu saja
2. media tidak memiliki identitas
3. perlu ada penyesuaian penggunaan di kelas agar semua siswa merasakan dan terlibat dalam permainan
4. tidak dijelaskan apakah ini media pembelajaran atau media evaluasi

B. Hasil Akhir

	Valid Tanpa Revisi
	Valid dengan Revisi
	Tidak Valid

Jakarta, 11 Mei 2026


(Ahmad Nur Fahmi)

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar Validasi Ahli Bahasa

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Klasifikasi Hadis Mutawatir Dan Ahad Di MA Mahasina Darul Qur'an Wal Hadits

Penelitian Reaserch and Development (RnD)

A. Keterangan

Lembar validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian, masukan, dan saran dari Bapak/Ibu selaku Ahli Bahasa terhadap media pembelajaran ular tangga pada materi Klasifikasi Hadis Ahad dan Hadis Mutawatir yang dikembangkan dalam penelitian Research and Development (R&D). Penilaian Bapak/Ibu sangat diperlukan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran ini sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara objektif dan jujur. Hasil penilaian ini akan digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran. Atas kesediaan, waktu, dan kerja sama Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

B. Identitas

Nama Penilai : *Ftisa purbarani*
Pekerjaan : *Dosen*
Instansi : *universitas Negeri Jakarta*
Tanggal : *18 Mei 2026*

C. Petunjuk

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk dapat memberikan penilaian untuk beberapa aspek yang ada pada instrumen.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (v) untuk penilaian kesesuaian aspek yang dinilai.
3. Dimohon Bapak/Ibu untuk mengisi kolom komentar dan saran mengenai keseluruhan media.

Keterangan

4 = Sangat Sesuai
3 = Sesuai
2 = Kurang Sesuai
1 = Kurang Sesuai

D. Bentuk Media dan Instruksi Penggunaan Media

Bentuk media Permainan Ular Tangga dan PPT Instruksi penggunaannya dapat dilihat pada tautan berikut:
https://drive.google.com/drive/folders/1xSqAHethH4JH9jivUDAv62I4EyMhda0?usp=drive_link

E. Instrumen Validasi Bahasa

No	Aspek	Indikator	4	3	2	1
1.	Ketepatan Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media ular tangga sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			
2.		Ejaan, tanda baca, dan penulisan huruf kapital digunakan secara tepat konsisten pada seluruh komponen bahasa		✓		
3.		Struktur kalimat yang digunakan dalam petunjuk, pertanyaan, dan materi sudah efektif dan tidak ambigu	✓			
4.		Penulisan kata/istilah Arab yang diadopsi ke dalam bahasa Indonesia (seperti; hadis, matan, rawi, periwayat) mengikuti pedoman baku dan konsistensi	✓			
5.	Kejelasan Bahasa	Petunjuk permainan ular tangga disampaikan dengan bahasa yang jelas, singkat, dan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
6.		Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda (ambigu) sehingga tidak membingungkan peserta didik.	✓			
7.		Definisi dan penjelasan konsep				

		klasifikasi hadis ahad & mutawatir diuraikan dengan bahasa yang mudah dimengerti.	✓			
8.		Soal-soal atau pertanyaan dalam kartu/petak permainan menggunakan bahasa yang lugas dan tidak berbelit-belit.	✓			
9.	Kesesuai Bahasa dengan Sasaran	Tingkat kesulitan kosakata dan kalimat yang digunakan sesuai dengan kemampuan linguistik peserta didik tingkat Madrasah/Sekolah Menengah.	✓			
10.		Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik tanpa mengurangi keakuratan materi.	✓			
11.		Penggunaan sapaan atau kata ganti orang (kamu/Anda/peserta didik) konsisten dan sesuai untuk konteks pendidikan.	✓			
12.	Keterbacaan	Ukuran dan jenis huruf (tipografi) yang digunakan pada media ular tangga mudah dibaca dan proporsional.		✓		
13.		Kontras antara teks dan latar belakang (background) mendukung keterbacaan yang nyaman.	✓			
14.		Hubungan antarkalimat dan antarbagian dalam penjelasan materi bersifat kohesif dan koheren (menggunakan kata penghubung yang tepat).	✓			

15.	Tidak terdapat pengulangan informasi yang tidak perlu atau kontradiksi antara satu bagian dengan bagian lainnya dalam media.	✓				
-----	--	---	--	--	--	--

F. Saran dan Komentar

1. Penulisan gelar rasul perlu diperbaiki sesuai kaidah EYD V.
2. Perbaiki penulisan bahasa aring ~~di~~ sesuai kaidah EYD V
3. Perbaiki penulisan huruf kapital & huruf kecil pada nama jenis hadir.

G. Hasil Akhir

	Valid tanpa revisi
✓	Valid dengan revisi
	Tidak valid

ib
Jakarta, Mei 2026


(Validator)

Lampiran 6 Lembar Bimbingan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS ILMU SOSIAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Gedung KK Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
0214890108

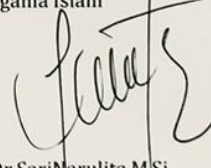
LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Afifah Nur Zakiah
No. Registrasi : 1404622086
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA PADA MATERI
KLASIFIKASI HADITS MUTAWATTIR DAN
AHAD DI MA MAHASINA DARUL QU'RAN
WAL HADITS
Dosen Pembimbing : 1. Suci Nurpratiwi, S.Pd.I., M.Pd
2. Dr. Rihlah Nur Aulia, M.A.

Pertemuan /Tanggal	Materi Bahasan	Paraf Dosen	Ket.
12 / 02 ²⁶	konsultasi Judul	Np2.	
25 / 02 ²⁶	→ Acc Judul : media yang berisi materi 2 soal, masalahnya diperjelas agar sesuai judul	Np2	
14 / 04 ²⁶	→ konsultasi Bab 1 s/d 3	Np2	
29 / 04 ²⁶	→ Rapihkan Media, Instrumen, Masalah, 2 Instrumen Validasi Ahli	Np2	
7 / 05 ²⁶	→ perdalam 2 paragraf Instrumen Validasi Ahli	Np2	
13 / 05 ²⁶	→ Instrumen keterlaksanaan Implementasi untuk mendapatkan feedback dr Guru & Siswa	Np2	
9 / 6 ²⁶	Revisi hasil shp		
12 / 06 ²⁶	finalisasi hasil draft skripsi		

Pertemuan /Tanggal	Materi Bahasan	Paraf Dosen	Ket.
14 / ²⁶ ₀₄	Konsultasi Judul	R ✓	
29 / ²⁶ ₀₄	Data Bab 1 : Wawancara Kuesioner	R ✓	
7 / ²⁶ ₀₅	Ditambahkan kebermanngapaan ^{an} Bab 1 2 analisis kebutuhan media	R ✓	
13 / ²⁶ ₀₅	Revisi flash card (Materi diperbanyak)	R ✓	
21 / ²⁶ ₀₅	Revisi bab 4 2 Instrumen keterlaksanaan Implementasi serta respon siswa	R ✓	
26 / ²⁶ ₀₅	Tinjauan Bab 4	R ✓	
28 / ²⁶ ₀₅	Revisi Hasil SHP : Bab 2 (Teori)	R ✓	
17 / ²⁶ ₀₆	Tinjauan Draft Skripsi	R ✓	

Jakarta, 17 Juni 2026
Koordinator Program Studi Pendidikan
Agama Islam

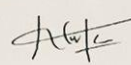


Dr. Sari Narulita, M.Si
NIP.198002282006042002

Lampiran 7 Lembar Persetujuan Sidang Akhir

**LEMBAR PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Nama Mahasiswa : Afifah Nur Zakiah
NIM : 1404622086
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Klasifikasi Hadis Mutawatir Dan Ahad Di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadits

Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Dosen Penguji SHP I Ahmad Nur Fahmi, M.Pd NIP. 199406192025061008		15 Juni 2026
Dosen Penguji II Khairil Ikhsan Siregar, M.Pd NIP. 196803152005011003		10 Juni 2026
Dosen Pembimbing I Suci Nurpratiwi, M.Pd. NIP. 199111012019032029		14 Juni 2026
Dosen Pembimbing II Dr. Rihlah Nur Aulia, M.A. NIP. 197909122008012018		17 Juni 2026

Lampiran 8 Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM Gedung K Jalan Rayamangun Muka Jakarta 13220 Telp (021) 4890108, Fax (021) 4753655, Laman: https://fis.unj.ac.id/ Email dekan-fis@unj.ac.id	
Nomor	: 1700/UN39.6.FISH/KM/2026	30 April 2026
Lamp.	: -	
H a l	: Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi	
 Yth. Kepala Sekolah MA Mahasinah Jl. Masjid Raya No. 50 Rt01/Rw07, Kemang, Kelurahan Jatiwaringin, Kecamatan Pondok Gede, Kota Bekasi, Jawa Barat Email : pesantrenmahasina@gmail.com		
 Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :		
Nama	: Afifah Nur Zakiah	
NIM	: 1404622086	
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam	
Fakultas	: Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum	
Email	: afifahnurzakiah46@gmail.com	
No. Telp/HP	: 08986994029	
 Untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :		
 "Pengembangan Media Ajar Ulut Tangga Pada Materi Klasifikasi Hadits Mutawattir dan Ahad di MA Mahasina Darul Qur'an Wal Hadits"		
 Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.		
 Jakarta, 30 April 2026 Wakil Dekan I Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni  Dr. Kurniawati M.Si. NIP : 197708202005012002		
 Tembusan: Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam		
7292_Penelitian Penulisan Skripsi		

Lampiran 9 Turnitin

bab-1-5_1781773095605.docx

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	fliphtml5.com Internet	209 words — 2%
2	repository.umsu.ac.id Internet	79 words — 1%
3	repository.metrouniv.ac.id Internet	67 words — 1%

EXCLUDE QUOTES	ON
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY	ON

EXCLUDE SOURCES	< 1%
EXCLUDE MATCHES	OFF

PROFIL BIODATA PENULIS



Afifah Nur Zakiah lahir di Jakarta pada tanggal 11 Mei 2003. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Edi Suwandi dan Ibu Miah.

Penulis menempuh pendidikan formal mulai dari SD Negeri Jatimurni II (lulus tahun 2015), SMPQ Assa'adiyah (lulus tahun 2019), dan MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadis (lulus tahun 2022). Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Perguruan Tinggi di Universitas Negeri Jakarta,

Fakultas Ilmu Sosial, Program Studi S1 Pendidikan Agama Islam. Selama masa perkuliahan, penulis aktif dalam organisasi kemahasiswaan eksternal Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) sebagai Ketua Rayon Rawamangun FISH UNJ (2023-2024). Penulis juga pernah menjadi Ketua Biro Kewirausahaan di Kopri PMII UNJ (2025-2026) Saat ini penulis menjadi Sekertasi Umum Komisariat PMII UNJ (2026-2027). Dengan ketekunan dan kerja keras, penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Klasifikasi Hadis Mutawattir dan Ahad di MA Mahasina Darul Qur'an wal Hadis" di bawah bimbingan Ibu Suci Nurpratiwi, M.Pd. dan Dr. Rihlah Nur Aulia. MA.

Intelligentia - Dignitas