

**Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin**

**Volume 1, Nomor 12, Januari, 2024**

**Licensed by CC BY-SA 4.0**

**E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10459141)**

**DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10459141>**

## **Analisis Hasil Belajar PAI Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Siswa dan Siswi Kelas IV di SD Negeri 15 Lansat Kadap**

**Syahrul Ramadhan<sup>1</sup>, Nurbainis<sup>2</sup>, Fenny Ayu Monia<sup>3</sup>**

<sup>123</sup> Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: [ramadhansyahrul55850@gmail.com](mailto:ramadhansyahrul55850@gmail.com)

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain pengembangan media dan mengetahui keefektifan pengembangan media. Penelitian ini termasuk penelitian tentang pembangunan menggunakan metode pengembangan. Metode pengembangan yang digunakan adalah wawancara, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Dimana dalam hasil penelitian dapat dilihat bahwa dukungan permainan ular tangga yang dikembangkan menggunakan metode pengembangan seperti analisis, desain, yang mana dalam hal ini ketika menganalisis perkembangan bidang ini, siswa bersemangat untuk belajar PAI lagi, awalnya mereka merasa bosan belajar PAI, yang berarti komunikasi yang efektif terjadi ketika melakukan permainan ular tangga sambil belajar PAI di kelas. Jadi, permainan Ular Tangga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV ditinjau dari pengetahuan dan keterampilan PAI.*

**Kata Kunci:** Peningkatan, PAI, ular tangga.

### **Abstract**

*This study aims to describe the design of media development and determine the effectiveness of media development. This research includes research on development using the development method. The development methods used are interviews, tests, and documentation. Data were analyzed using qualitative descriptive analysis techniques. Where in the results of the study it can be seen that the support for the game of snakes and ladders was developed using development methods such as analysis, design, which in this case when analyzing the development of this field, students are excited to learn PAI again, initially they feel bored learning PAI, which means poor communication. effective occurs when playing the game of snakes and ladders while learning PAI in class. So, the Snakes and Ladders game aims to improve the learning outcomes of fifth grade students in terms of PAI knowledge and skills*

**Keywords:** Improvement, PAI, snakes and ladders

---

#### **Article Info**

Received date: 10 December 2021

Revised date: 20 December 2023

Accepted date: 27 December 2023

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan agama Islam di sekolah merupakan kewajiban hukum UUD 1945 agar pemerintah mengupayakan suatu sistem. Pendidikan nasional dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan dengan Tuhan Yang Maha Esa, serta peningkatan sifat-sifat mulia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa mengatakan bahwa pendidikan benar-benar sebuah proses mendorong siswa untuk beradaptasi lebih baik dengan lingkungan dan dengan demikian membawa perubahan yang membuat diri siswa dan siswi tersebut aktif dalam kehidupan publik. Pendidikan dan pembelajaran agama Islam berorientasi tentang memperoleh keterampilan tertentu, yang keduanya melibatkan spiritual, intelektual, emosional, sosial dan kreatif, yaitu masih tertahan dalam proses pengoperasiannya kelas pendidikan agama islam.<sup>1</sup>

Namun dalam kenyataannya minat siswa dan siswi memiliki motivasi yang rendah untuk belajar PAI, dimana dalam hal ini para peneliti menunjukkan bahwa masalah tersebut timbul karena beberapa hal diantaranya seperti prestasi siswa rendah dan minat belajar rendah tentang agama Islam, khususnya minat membaca mereka. Hal ini disebabkan oleh kandungan atau materi pendidikan tampaknya menyajikan ketidak seimbangan antara kebutuhan siswa dan isi bacaannya serta bahasa

---

<sup>1</sup> U L Wafiroh, M Arifin, and H Sholihah, 'Upaya Guru PAI Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Prosiding Konstelasi Ilmiah*, 2021

yang digunakan selalu baku sehingga sulit untuk dipahami. Kemudian, kurangnya strategi ataupun penggunaan metode yang itu-itu saja oleh guru untuk memberikan materi pendidikan agama Islam, sehingga siswa terkesan monoton dan kurang berminat belajar PAI. Hal lainnya yang membuat siswa tidak berminat belajar agama Islam karena rendahnya kepribadian siswa, khususnya pada amalkan kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup>

Permasalahan minat siswa yang kurang dalam belajar agama Islam juga terjadi di SD Negeri 15 Lansat Kadap, permasalahan tersebut haruslah diselesaikan seperti membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar di mata pelajaran PAI, karena dengan siswa berperan aktif dalam belajar maka mereka dapat memahami dan mempraktekkan sendiri materi yang diberikan oleh guru di kelas. Tidak hanya untuk mencapai tujuan belajar khususnya pendidikan agama Islam tapi juga untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Situasi seperti ini memerlukan refleksi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar di kelas.

Media pembelajaran dapat melibatkan siswa dalam prosesnya. Pembelajaran aktif dan menyenangkan tidak banyak ditemukan sekolah. Salah satu upaya untuk menciptakan situasi belajar yang positif dan yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar adalah mengajak mereka bermain sambil belajar, jadi dengan bermain siswa akan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan.<sup>3</sup>

Kegiatan serupa terjadi di SD Negeri 15 Lansat Kadap, dimana perlu diketahui bahwa siswa bosan dengan metode yang hanya cenderung gurunya hanya ceramah saja dan infrastruktur tidak terdistribusi secara merata di setiap lapisan kegiatan mengajar serta minimnya pelatihan implementasi kurikulum 2013 di kelas IV. Alat bantu pembelajaran permainan seperti PAI ular dan tangga telah dikembangkan karena memiliki kelebihan dibanding bahan ajar lainnya dengan berbagai kelebihan seperti permainan yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif pembelajaran, permainan yang dapat memberikan umpan balik secara langsung, permainan memungkinkan penerapan konsep atau peran dalam situasi peran yang sebenarnya dalam masyarakat, permainan yang fleksibel, game dapat dibuat dan disalin dengan mudah dalam penerapannya, media padat dan tangga dipadukan dengan model pembelajaran mata pelajaran.<sup>4</sup>

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu dengan pendekatan tematik melibatkan berbagai topik untuk memberikan pengalaman yang bermakna dikirim ke siswa. Belajar berdasarkan topik, siswa memahami konsep apa yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami.

Media Belajar ular tangga mengharuskan siswa untuk segera mendaftar Di kelas perlengkapan sekolah yang kokoh dan tangga bisa menggunakan kardus atau spanduk yang dirancang untuk pembelajaran yang berisi topik dalam satu bab tematik, dan disusun menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok kelompok dapat menjawab soal-soal yang ada di setiap kotak padat dan kotak tangga dianggap sebagai pemenang. Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang berarti secara harfiah berarti "kendaraan" atau pengiriman pesan dari pengirim ke penerima.

Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa jika media termasuk dalam aliran media arus utama inilah yang menciptakan kondisi yang menciptakan siswa memiliki kemampuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut Alannasir dalam bukunya menyoroti penggunaan media pembelajaran merupakan faktor pendukung bagi guru untuk dapat berjuang secara aktif sebagai seorang guru fasilitator dalam proses pembelajaran. Hal yang sama dinyatakan oleh Hakim pada tahun 2018 telah menunjukkan bahwa media adalah sebuah faktor penting dalam pembelajaran. Berkat media, guru bisa membantu mengangkut material. Kegiatan belajar menjadi lebih hidup dengan media.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media-media pembelajaran yang mampu menampilkan variasi peristiwa aktual yang terjadi dalam jangka waktu yang lama dan dapat disajikan dalam periode waktu yang singkat dan peristiwa yang dijelaskan harus mungkin terjadi ubah situasi menjadi kenyataan, agar tidak memprovokasi kata-kata.<sup>5</sup>

<sup>2</sup> M Guntur, Z Hayati, and A Alfiyanto, 'Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Terhadap Pelajaran PAI Di Kelurahan 12 Ulu Palembang', *Jurnal*, 2022

<sup>3</sup> I W Widiyana, N P G Parera, 'Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA', *Journal of Education*, 2019

<sup>4</sup> S Mariyam, R Triwoelandari, 'Pengaruh Metode Resitasi Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas VII SMP Pembangunan Bogor', *E-Jurnal Mitra*, 2018

<sup>5</sup> I Tabroni and S M Qutbiyah, 'Strategi Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Masa Pandemi COVID-19 Di SMP Plus Al-Hidayah Purwakarta', *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial*, 2022.

Urgensi dan manfaat media pembelajaran, pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah sebuah proses menyampaikan. Kegiatan belajar mengajar di kelas adalah upaya global komunikasi terpisah antara guru atau dosen dan siswa/mahasiswa untuk mengembangkan ide dan pemahaman. Dalam komunikasi, penyimpangan sering terjadi dan terjadi. penyimpangan untuk komunikasi yang tidak efektif dan tidak efektif, sebagian karena kecenderungan siswa untuk berbicara omong kosong, kurangnya persiapan siswa, kurangnya minat dan antusiasme, dll.

Upaya untuk memperbaiki situasi ini adalah penggunaan media secara terpadu dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut berada di luar presenter informasi tentang pemicu, sikap, dll, juga untuk meningkatkan kompatibel dalam menerima informasi

Media ular tangga ini juga efektif dilakukan oleh orang tua siswa dan siswi di rumah ketika mengajarkan anak-anaknya dirumah, karena biasanya anak-anak akan cenderung malas belajar di rumah karena disekolah sudah belajar secara formal dan dirumah juga disuruh belajar sendiri oleh orang tuanya, sehingga membuat karakter anak memburuk, dimana ia akan suka melawan dengan orang tuanya. Jadi terkadang seorang siswa tidak bisa memahami suatu pelajaran itu bukan karena ia yang malas atapi karena kurangnya kreatifitas orang tua dalam mendidiknya dirumah dan juga kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anaknya.<sup>6</sup>

Kebanyakan orang tua lepas tangan terhadap pendidikan dan juga moral anaknya, karena mereka beranggapan bahwasanya anak-anak cukup belajar disekolah berarti tugas mereka sudah selesai dan ketika dirumah mereka hanya memberikan himbuan agar anaknya belajar mandiri, atau ada juga orang tua yang mau mengajar anaknya dirumah, seperti menanyakan pelajaran apa yang sulit dimengerti oleh anaknya dan mencoba untuk membantunya.

Akan tetapi kebanyakan anak tidak mau belajar dengan orang tuanya karena cara mengajarnya juga monoton, dan terkadang mengajarkan anak sambil marah-marah, sehingga kondisi psikologis anak tidak seimbang akibatnya pelajaran susah untuk dipahami oleh anak. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu.

Terdapat papan permainan yang terdiri dari beberapa kotak dan terdapat gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapat tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapat ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut.<sup>7</sup>

Peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai pada finish yang pertama. Ular tangga merupakan permainan kasual yang masih sering dimainkan oleh anak-anak, dan kebanyakan anak-anak suka game ini Game ini seharusnya menyenangkan dan tidak membosankan karena terkadang ada banyak kejutan dalam memainkannya.

Dari hasil belajar siswa di SD Negeri 15 Lansat kadap kecamatan Rao selatan di tahun ajaran 2021-2022 yaitu sebelum adanya metode belajar dengan menggunakan media ular tangga, tidak ada yang memiliki nilai 90-keatas melainkan hanya berkisaran diangka 70-an, padahal pelajaran agama biasanya pelajaran yang sangat mudah untuk dipahami dibandingkan dengan pelajaran lainnya seperti matematika, berikut nilai perolehan pelajaran PAI kelas V:

Nama Peserta Didik	Rerata Akhir
Azwa	78
M.Alwan hafif	77
Dirga	78
Satria	76
Azil	75
Ufaira nazifa	80
Zulmi	75
Winda	76

Jadi penulis punya ide untuk gunakan berarti ular dan tangga karakter itu adalah inovasi dari permainan ular tangga yang ada dimodifikasi sehingga dapat digunakan sebagai bantuan untuk

<sup>6</sup> D R Kumala, Z Rohmah, 'Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD Di Bandarkedungmulyo', *Jumat Pendidikan*, 2020

<sup>7</sup> I Yanti, L H Affandi, and A N K Rosyidah, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang', *Jurnal Ilmiah Profesi*, 2021

membuat karakter yang realistis pada anak usia sekolah yaitu tepatnya untuk anak-anak kelas IV di SD Negeri 15 Lansat kadap.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan deskriptif kualitatif. Pemilihan model tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa model disusun secara sistematis untuk tujuan pemecahan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan bahan pembelajaran yang tepat karakteristik siswa. Pada penelitian pengembangan alat peraga ular tangga menggunakan empat buah. Metode pengumpulan data yaitu metode wawancara dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV pada SD Negeri 15 Lansat kadap, Kecamatan Rao selatan .

Metode ini digunakan pada langkah analisis awal untuk mengungkap permasalahan yang ada di kelas IV, kemudian metode tes, digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap kompetensi pengetahuan PAI siswa kelas IV di SD Negeri 15 Lansat kadap.

Penelitian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini menggunakan teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritikan, tanggapan, dan saran perbaikan yang terdapat pada hasil kuesioner yang diberikan kepada para ahli (ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran), uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Hasil analisis ini digunakan untuk menyesuaikan produk telah dikembangkan. Permainan ular tangga merupakan permainan yang ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif untuk dimainkan bersama. Mainan ular tangga ini mudah dibawa karena itu hanya selembar karton atau papan dan kemudian potongannya, dadu dan juga pengocok dadu. Permainannya juga mudah dipahami karena, aturan mainnya tidak sulit untuk dipahami oleh pemain baru. Jadi permainan ular tangga adalah sejenis permainan papan dengan ubin berjumlah 100, terbagi menjadi 10 baris dan 10 kolom. permainan ular tangga memiliki aturan sederhana sehingga sangat mudah untuk anak-anak mainkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ular Tangga termasuk game multimedia, game tersebut berinteraksi satu sama lain sesuai aturan tentu. Ular Tangga merupakan kendaraan gaming yang tak terpisahkan dari keberadaannya gambar atau gambar ular tangga di papan permainan, seperti gambar ular tangga, serta gambar bertema ular tangga lainnya. Gambar atau foto sangat berguna untuk menyampaikan pesan melalui gambar melibatkan panca indera untuk menarik perhatian, menggambarkan fakta atau informasi. Mengenai kasus ini, foto atau foto, termasuk media yang berdasarkan representasi.<sup>8</sup> Berdasarkan metode pengembangan maka, hasil pengembangan belajar anak-anak di SD Negeri 15 Lansat kadap, yaitu dengan beberapa cara seperti :

### 1. Define (pengidentifikasian)

Pada tahap deterministik dilakukan dalam beberapa tahap langkah operasi. Fase definisi ini dimulai dengan analisis kembali, terutama dengan melakukan wawancara dengan guru bidang studi, dengan menganalisis karakteristik siswa. Langkah selanjutnya adalah menganalisis tugas, yang meliputi melakukan analisis Silabus topik PAI, tinjauan dan analisis manual PAI, review materi pendidikan. Di sini dijelaskan bahwa langkah analisis langsung ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran situasi di lapangan. Langkah ini bisa disebut tahap analisis kebutuhan (need assessment) yang terdiri dari :

#### 1) Melakukan wawancara dengan guru PAI

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SD Negeri 15 Lansat kadap diperoleh informasi bahwa di sekolah guru menggunakan papan tulis, jadi menulis sebagai sarana belajar, kemajuan pembelajaran selalu berpusat pada guru dan kurang perubahan penggunaan bahan ajar kepada siswa kurangnya minat belajar menyebabkan proses pembelajaran guru tidak berjalan dengan baik dan efektif. Untuk memperbaiki situasi ini diperlukan inovasi dan meningkatkan proses pembelajaran PAI. Sebuah solusi dapat dibuat untuk melibatkan siswa yang tertarik belajar PAI adalah dengan menggunakan media padat tangga dalam belajar

<sup>8</sup> L Novita and F S Sundari, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital', *Jurnal Basicedu*, 2020

## 2) Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan cara tahapan perkembangan siswa sekolah dasar menurut teori perkembangan Piaget. Menurut teori pembangunan siswa SD Negeri 15 Lansat kadap sedang dalam perkembangan aktif konkret. Pada masa ini, kemampuan penalaran anak masih terbatas karena

Meskipun anak-anak dapat bernalar secara logis, mereka hanya bisa lakukan jika alasannya terkait dengan contoh spesifik. Pada tahap ini, anak-anak tidak bisa diperlukan untuk melakukan analisis dan hipotesis. Usia ini masih suka belajar sambil bermain. Kapan Anak-anak memasuki tahapan aktivitas tertentu menurut Piaget anak sampai pada tahap bermain kompleks yaitu permainan dengan aturan. Berdasarkan analisis yang dilakukan, karakteristik siswa SD Negeri 15 Lansat kadap antara lain dengan cara sebagai berikut belajar sambil bermain, dan dukungan untuk bermain ular tangga juga cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas IV.

## 3) Analisis Kurikulum PAI

Berdasarkan hasil analisis program kelas IV diperoleh hasil bahwa program yang digunakan berdasarkan program tahun 2013. Materi yang akan dikembangkan dalam media adalah dokumen pengetahuan tentang suarah-surah pendek dan rasul-rasul Allah.<sup>9</sup>

## 2. Fase desain (perencanaan)

Analisis desain dilakukan berdasarkan tahapan seleksi media, rincian kegiatan pada fase ini antara lain:

## 1) Penyusunan tes acuan

Pada tahap ini peneliti telah menyusun alat-alat yang digunakan untuk mengevaluasi kelayakan dan keefektifan bahan pembelajaran pengembangan (alat validasi), serta pengembangan alat untuk menilai keterampilan proses siswa (alat tes)

## 2) Pemilihan format media

Pengumpulan referensi dan desain awal, pemilihan ukuran media dilakukan agar kendaraan tersebut pengembangan sesuai dengan pembelajaran pendidikan agama Islam. Selanjutnya, kumpulkan berbagai referensi terkait dengan pelajaran suarah-surah dalam Al-qur'an dan nama-nama rasul serta sifat-sifatnya. Istilah lain referensi digunakan agar tidak terjadi kesalahan konseptual pada media hasil pembangunan. Kemudian rancang bentuk asli penyangga yang akan dikembangkan.

Jadi berdasarkan pengamatan dan kegiatan yang telah dilakukan yaitu memberikan edukasi dan memperaktekkannya kepada murid-murid di sekolah mengenai belajar dengan menggunakan media ular tangga untuk mata pelajaran PAI serta mengajarkan media tersebut kepada para orang tua siswa di luar sekolah, maka dapat diketahui bahwa, ular tangga dapat dijadikan sebagai sebagai alat bantu pembelajaran PAI. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan media ular tangga untuk belajar PAI yaitu sebagai berikut :

1. Permainan ular tangga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa, jadi membuat siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
2. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. dibandingkan dengan permainan ular tangga dapat digunakan untuk membantu semua salah satu aspek perkembangan siswa adalah perkembangan intelektual logika matematika.
3. Permainan ular tangga dapat merangsang siswa untuk belajar bagaimana menyelesaikannya masalah
4. Penggunaan ular tangga juga dapat dilakukan di dalam kelas atau di luar kelas.
5. Menggunakan permainan ular tangga sangat mudah dimengerti, sederhana, aturan pendidikan jika diberikan mata pelajaran yang berbeda baik dan adil, menghibur siswa secara positif dan berinteraksi.
6. Memiliki hubungan dengan pembangunan sifat jujr anak

Keuntungan yang ke-6 tersebut dapat dipaparkan lagi dimana kita ketahui bahwa hampir semua jenis permainan dimainkan bersama teman mampu melakukan kecurangan. Sebuah permainan penting dilakukan oleh dua orang atau lebih dan mereka harus bersaing atau bersaing, kemudian cenderung

<sup>9</sup> M Ismail, M N Hadi, and S Sunaiyah, 'Metode Penugasan Dalam Pembelajaran PAI', *Edudeena*, 2017 .

curang. untuk itu benar-benar perlu diperiksa. Dimana, pemantauan dapat mengurangi kecenderungan untuk berkomitmen mencurangi.<sup>10</sup>

Cara yang berbeda harus dilakukan oleh teman-teman temannya dan orang lain, terutama guru-guru di sekolah terpencil Gunakan bahan pembelajaran yang menggunakan permainan. Layout yang harus diberikan adalah konsep kejujuran itu mulia dan penting dalam kehidupan sehari-hari. Kejujuran ini hal mulia yang dilihat baik oleh orang lain maupun oleh pandangan Allah SWT. Hal ini harus dilakukan secara terus menerus, salah satunya saat masih anak-anak bermain. Jelaskan bahwa anak-anak jujur bermain, termasuk anak bangsawan. Jadi penanaman kepribadian pada anak dapat dilakukan dengan berorganisasi, keluarga, masyarakat dan sekolah, tetapi pada kenyataannya karakter. Anak-anak lebih banyak dibangun oleh acara TV dan media internet hanya menonjolkan aspek bisnis.

## SIMPULAN

Pengembangan media berbasis padat dan tangga sebagai komponen siswa kelas IV SD pada mata pelajaran PAI maka kita dapat menyimpulkan beberapa hal berikut:

1. Hasil penelitian pada tahap pendefinisian menunjukkan bahwa guru siswa membutuhkan media dalam pembelajaran PAI, maka peneliti dukungan desain sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid. Media ini juga cocok untuk program.
2. Hasil penelitian dalam tahap desain dan produksi produk komunikasi yang solid.
3. Direkomendasikan beberapa hal terkhususnya kepada guru dan siswa, yaitu, pertama. untuk siswa dimana produk ular tangga bisa dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa mandiri di rumah.
4. Untuk guru direkomendasikan untuk mengembangkan alat peraga semacam ular tangga dan sebagainya agar siswa lebih semangat dalam belajar, karena semakin semangat anak dalam belajar maka akan semakin tinggi hasil belajar mereka.

## REFERENSI

- Guntur, M, Z Hayati, and A Alfiyanto, '*Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Terhadap Pelajaran PAI Di Kelurahan 12 Ulu Palembang*', *Jurnal*, 2022
- Ismail, M, M N Hadi, and S Sunaiyah, '*Metode Penugasan Dalam Pembelajaran PAI*', *Edudeena*, 2017
- Kumala, D R, Z Rohmah, '*Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD Di Bandarkedungmulyo*', *Jumat Pendidikan*, 2020
- Mariyam, S, R Triwoelandari, '*Pengaruh Metode Resitasi Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas VII SMP Pembangunan Bogor*', *E-Jurnal Mitra*, 2018
- Novita, L, and F S Sundari, '*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital*', *Jurnal Basicedu*, 2020
- Tabroni, I, and S M Qutbiyah, '*Strategi Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Masa Pandemi COVID-19 Di SMP Plus Al-Hidayah Purwakarta*', *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial*, 2022
- Wafiroh, U L, M Arifin, and H Sholihah, '*Upaya Guru PAI Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*', *Prosiding Konstelasi Ilmiah*, 2021
- Wati, A, '*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2021
- Widiana, I W, N P G Parera, '*Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA*', *Journal of Education*, 2019
- Yanti, I, L H Affandi, and A N K Rosyidah, '*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang*', *Jurnal Ilmiah Profesi*, 2021
- D Irawati,FA Monia,A puadi, '*Analisis faktor yang mempengaruhi perilaku menyimpang pada anak di SD Negeri 03 Pekan Labuah*,2023

<sup>10</sup> A Wati, '*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2021