PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VII DI MTsS AN- NUR BUGENG

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

ZARATUZAR
NIM: 1012016005

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2020/ 1441 H

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Zawiyah
Cot Kala Langsa Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan Pada Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Diajukan Oleh

ZARATUZAR
NIM : 1012016005

Program Studi
Pendidikan Agama Islam (PAI)

Disetujui Oleh

Pembimbing I,	Pembimbing II
Dr. Zainal Abidin, MA	**Nani Endri Santi, MA**
NIP. 19750603 200801 1 009	**NIDN. 2010068503**

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VII DI MTsS AN- NUR BUGENG

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan dinyatakan Lulus Serta diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari/ Tanggal

Senin, 20 Juli 2020

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,

Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 19770729 200604 1 003

Sekretaris,

Nani Endri Santi, MA
NIDN. 2010068503

Anggota,

Mulyadi, MA
NIP. 19770729 200604 1 003

Anggota,

Khairul Amri, M.Pd
NIDN. 2018088402

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa

M. Iqbal, S.Ag, M.Pd
NIP. 19730606 199905 1 003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : ZARATUZAR

Nim : 1012016005

Program Studi : Pendidkan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sejujurnya bahwa skripsi saya yang berjudul ***PENERAPAM MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UMTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VII DI MTsS AN- NUR BUGENG*** adalah asli hasil penelitian saya sendiri dan bukan hasil karya orang lain, dan saya bersedia menanggung resiko yang ditimbulkan apabila pernyataan ini tidak benar.

Langsa, 27 Juli 2020

Yang menyatakan

ZARZTUZAR

NIM : 1012016005

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan limpahan berkah dan rahmat serta shalawat dan salam kepada junjungan alam nabi besar Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"**Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas VII Di Mtss An- Nur Bugeng.**"** sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Langsa.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bimbingan dan bantuan dari segala pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penghargaan yang tulus, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Basri , MA selaku Rektor IAIN Langsa.
2. Bapak Dr. Iqbal, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dan seluruh karyawan yang bertugas di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
3. Ibu Nazliati, M.Ed selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) FTIK IAIN Langsa dan seluruh jajarannya yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
4. Ibu Nani Endri Santi, MA sebagai penasehat akademik yang memberi masukan dan arahan dalam pembutan judul skripsi ini.

5. bapak Dr. Zainal Abidin, MA sebagai pembimbing pertama serta Ibu Nani Endri Santi, MA sebagai pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu kandung tercinta, Syukriati. Marhamah, Wawak. Nisa, Kakak.dan Khanza, Adik, serta keluarga besar Tgk Nurdin zain dan Arbiyah Juned tersayang yang telah memberikan keceriaan dan membantu saya dalam menyelesaikan program studi Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Langsa
7. Sahabat-sahabat, kakak dan abang serta adik-adik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan inspirasi dan membantu penulis dalam penyusunan skripsi.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan, Muiraini, Aswad, Yasrah, Ela, Desi, yang telah banyak memotivasi dan memberikan dorongan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini..

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti berharap bagi pembaca agar dapat memberikan masukan agar peneliti mampu memperbaiki berbagai kekurangan pada penelitian selanjutnya. Semoga penelitian ini bermanfaat.

Langsa, 23 Juli 2020
Penulis

ZARATUZAR
NIM: 1012016005

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**

DAFTAR ISI ..... **iii**

ABSTRAK ..... **v**

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 4

C. Tujuan Penelitian. 4

D. Manfaat Penelitian 4

E. Definisi Oprasional 5

F. Penelitian Terdahulu 7

BAB II : KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran 9

B. Media Ular Tangga 15

C. Keaktifan Belajar 18

D. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) 22

E. Ruang Lingkup Pelajaran SKI di MTsN (Madrasah Tsanawiyah)…. 23

BAB III :METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis penelitian 25

B. Lokasi dan Waktu Penelitian 25

C. Subjek penelitian 26

D. Instrument Pengumpulan Data 26

E. Rancangan penelitian 29

F. Teknik Pengumpulan Data 34

G. Teknik analisis data.....35
H. Indikator keberhasilan.....38

BAB IV : HASIL PENELITIANDAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umun Lokasi Penelitian 39
B. Hasil Penelitian.....41
C. Pengamatan 44
D. Refleksi 46

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan.. 55
B. Saran 55

DAFTAR PUSTAKA.. 57

LAMPIRAN.. 58

ABSTRAK

SKI adalah mata pelajaran agama islam yang dipelajari di sekolah madrasah akan tetapi pelajaran SKI masih merupakan pelajaran yang monoton sehingga banyak siswa yang belum mampu menguasai materi pembelajaran SKI. Para siswa tidak memahami materi sepenuhnya meskipun guru sudah menjelaskan materi yang telah dipelajari. Siswa cepat merasa bosan dengan materi yang diajarkan karena proses pembelajaran yang monoton, hal inilah yang kurang memberikan kesan dan meningkatkan keaktifan siswa, sehingga hasil belajar mereka tidak memuaskan. Hal ini peneliti ketahui disaat peneliti melakukan observasi di MTsS An- Nur Bugeng. Adapun tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajarn SKI dan Metode penelitian yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pada mata pelajaran SKI. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsS An- Nur Bugeng yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Dengan demikian penerapan media pembelajaran ular tangga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak lagi duduk diam dan hasil keaktifan belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran SKI berada pada kategori sangat baik.. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi pengamat pada siklus I 43,33 % dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 76,66 %. Penelitian ini menyimpulakan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi perkembangan kebudayaan islam dinasti bani umayyah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pada mata pelajaran SKI, bagi siswa hendaknya dapat menigkatkan keaktfan belajar dan bagi peneliti hendaknya dapat mengembangkan media ular tangga yang lebih kreatif.

Kata Kunci: Medi Ular Tangga, Keaktifan Belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam (PAI) pada dasarnya salah satu pokok materi (mata pelajaran) yang diajarkan di sekolah, baik sekolah dasar, sekolah menengah maupun sekolah tinggi. PAI merupakan pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan seseorang siswa dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran agama islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, sehingga menjadikan ajaran agama islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat kelak. Materi pokok Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah terbagi beberapa bagian seperti Aqidah Akhlak, Al- Quran Hadist, Fiqih dan SKI.[1] Berkaitan dengan penjelasan di atas pembelajaran yang peneliti maksud adapun pembelajaran SKI.

Materi Sejarah Kebudayan Islam (SKI) adalah bagian dari materi sejarah masa lampau yang sudah terjadi, yang diyakini benar adanya peristiwa tersebut. Dalam penyampaian materi SKI, metode pengajaran menggunakan metode monoton hanya metode ceramah, menulis dan memberi tugas saja. pembelajaran SKI (sejarah kebudayaan Islam) yang selama ini di terapkan disekolah-sekolah pada umumnya lebih banyak berpusat pada guru.[2] Berkaitan dengan penjelasan di atas pembelajaran SKI saat ini adalah pembelajaran yang sangat membosankan,

[1]Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), hlm. 86.

keterlibatan keaktifan siswa sangat diperlukan pada proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran SKI lebih menyenangkan.

Keaktifan merupakan kegiatan yang terpenting dalam proses pembelajaran. Nana Sudjana menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang aktif, apabila siswa itu adanya perhatian menginternalisasikan informasi aktif dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran, keterlibatan siswa sangatlah penting. Jika siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, namun jika siswa tidak ikut berpartisipasi dan berperan aktif, maka pembelajaran pun akan menjadi pasif dan tujuan tidak akan tercapai dengan baik, untuk menjadikan siswa aktif dan turut berpartisipasi dalam proses pembelajaran ialah dimana guru harus bisa berfikir bagaimana cara untuk menarik perhatian siswa tersebut dan seorang guru haruslah mampu untuk merencanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, baik dalam rumusan tujuan, memilih metode atau strategi. [3]

Dengan demikian, aktifitas belajar siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswalah yang harus banyak aktif atau lebih aktif, karena siswa sebagai subjek didik adalah yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan belajar.[4]

Media pembelajaran ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu atau menentukan beberapa langkah yang harus di jalani pada bidak dan

---

[2]Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM* (Semarang: Rasail Media Group, 2008), hlm. 10.

[3]Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensido, 2010), hlm. 115.

[4]Daryanto dan Muljo, *Model Pembelajaran Inovatif* (Yokyakarta: Gava Media, 2012), hlm. 1.

Penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran pada proses belajar mengajar.[5] Dari penjelasan di atas peneliti menggunakan media pembelajaran ular tangga sebagai upaya untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI.

Berdasarkan observasi langsung peserta didik kelas VII Di MTsS An- Nur Bugeng, peneliti menemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, di antaranya : (1) siswa kurang aktif mengajukan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan ketika proses pembelajaran, siswa tidak terlihat begitu aktif. Hal ini dilihat dari sikap siswa yang hanya duduk diam dan takut bertanya. Proses pembelajaran tidak menyenangkan karena kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran di kelas. (2) siswa hanya mampu menguasai materi, hal ini bisa dilihat pada saat proses belajar berlangsung guru hanya selalu menjelaskan dan memberikan tugas tambahan, tanpa adanya penambahan media yg seharusnya cocok di pergunakan pada mata pelajaran yang diperlukan. (3) siswa cepat merasa bosan dengan materi yang diajarkan karena proses pembelajaran yang monoton dan hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya_media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini yang membuat suasana pada proses pembelajaran tidak terlihat menyenangkan karena kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran di kelas.[6]

[5]A Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Edisi 8 Tahun II, 2010, hlm. 2-3.

[6]Hasil Observasi Penelitian di MTsS An- Nur Bugeng Maret 2019

Atas dasar latar belakang yang telah diutarakan di atas, maka peneliti memandang penting dan perlu melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII Di MTsS An- Nur Bugeng ".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI kelas VII di MTsS An- Nur Bugeng ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI kelas VII di MTsS An- Nur Bugeng dengan menggunakan media ular tangga.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis yaitu untuk memberikan masukan, mengembangkan keilmuan dan wawasan bagi guru dan pihak lainnya dalam meningkatkan proses pengembangan media pembelajaran serta bisa dijadikan referensi bagi guru yang ingin menggunakan media pembelajaran ular tangga.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Manfaat penelitian ini dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas khususnya pada pelajaran SKI, serta meningkatkan profesionalisme guru sebagai again pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu.

b. Siswa

Manfaat bagi siswa penelitian ini agar siswa mampu memahami materi yang telah di ajarkan.

c. Peneliti

Sebagai calon guru, peneliti bisa mengklasifikasikan dan membedakan pemanfaatan media pembelajaran, sehingga menambah wawasan bagi para peneliti.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam menafsirkan judul skripsi ini lebih dahulu penulis menjelaskan istilah yang terdapat di dalamnya, adapun istilah-istilah yang perlu dijelskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat di gunakan untuk bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran serta perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk memcapai tujuan

pembelaran tertentu.[7] Dalam penelitian ini media pembelajaran yang peneliti maksud adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar sehingga tujun pembelajaran tersampaikan.

2. Media Ular Tangga

Media ular tangga adalah permainan papan untuk anak- anak yang di main oleh 2 orang anak atau lebih, papan permainan dibagikan dalan kotak- kotak kecil dan di beberapa kotak digambarkan tangga dan ular yang menghubungkan dalam kotak yang lain, tidak ada papan permainan standar dalam permainan ular tangga setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, tangga dan ular yang berlainan.[8] Dalam penelitian ini media ular tangga dalam penelitian ini adalah permainan menyenangkan untuk anak pada saat pembelajaran berlangsung dengan cara memainkan dadu lalu menuju ke angka bermain.

3. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam belajar yang melibatkan seluruh aspek dalam diri peserta didik. Aspek-aspek dalam diri peserta didik yang dimaksudkan meluputi indera, akal, ingatan dan emosional.[9] Dalam penelitian ini keaktifan belajar siswa yang peneliti maksud adalah kegiatan yang bersifat fisik atau mental, yaitu berbuat atau berfikir sesuatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

---

[7]Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2017), hlm. 10.

[8]Sastrinawati, *Media Dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm. 69.

F. Penelitian Terdahulu

Terdapat banyak penelitian yang berkaitan dengan tema peneliti yang penulis angkat, sebagai bahan penguaat dalam peneliti ini, peneliti mengutip peneliti terdahulu seperti:

1. Osmosa Hefa Ridha Kusuma "Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran Siswa Pada Siswa Kelas X Smk Sudirman 1 Wonogiri" Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Dalam penerapan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ini lebih dapat meningkatkan keaktifan pada diri siswa saat menerima materi dalam pelajaran. 2)Aktivitas pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media permainan ular tangga lebih bervariasi dan tidak membuat para siswa menjadi bosan saat menerima pelajaran. 3) Dengan menerapkan media ular tangga , siswa lebih maksimal dalam keterlibatan pemecahan masalah, dalam bekerjasama dengan teman kelompoknya, dan melatih diri mereka untuk memecahkan persoalan dan permasalahan yang mereka hadapi.[10]
2. Moh. Aniq Kh.B, dan Bagus Koko Darminto IKIP "Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar Dalam Meningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar". hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media

---

[9]Sinar, *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, Maret 2018), hlm. 15.

[10]Osmosa hefa ridha kusuma, *Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran Siswa Pada Siswa Kelas X Smk Sudirman 1 Wonogiri*, Skripsi, Universitas Muhammadiah Surakarta, 2018.

permaianan ular tangga pintar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar tematik integratif siswa kelas IV SD Negeri 2 Kronggen.[11]

3. Febryna Widiwati "Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkat Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan". Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Munggut 1 Ngawi.[12]

Berdasarkan beberapa hasil penelitian diatas adapun persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang keaktifan belajar siswa yang diperoleh setelah mendapat pembelajaran.

Perbedaan Penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian lain adalah metodologi dan jenis penelitian yang digunakan peneliti berbeda dengan yang lain, peneliti menggunakan jenis penelitian PTK.

Hal tersebut menunjukkan bahwa ada beberapa perbedaan antara penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian lain.

[11]Moh. Aniq Kh.B, Ian Bagus Koko Darminto "*Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar Dalam Meningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar*", Jurnal Ikip Pgri Semarang, vol 3 No 2, 2013.

[12]Febryna Widiwati, *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkat Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan*, jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, Vol 02 No. 01, 2014.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yaitu medius yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[13] Adapun pengertian lain media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.[14]

Gerlacch dan Ely yang dikutip Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, maupun kejadian yang membagun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media adalah proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[15] Jadi dapat disimpulkan bahwa Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga sudah dijelaskan dalam Al- Qur'an surah An- Nahl ayat 44, yaitu:

---

[13]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2016), hlm. 3.

[14]Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 136.

[15]Azhar Arsyad, *Media* ..., hlm. 3-4.

بِٱلۡبَيِّنَٰتِ وَٱلزُّبُرِۗ وَأَنزَلۡنَآ إِلَيۡكَ ٱلذِّكۡرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيۡهِمۡ وَلَعَلَّهُمۡ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: "kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya meraka memikirkan. (An- Nahl 44)".[16]

Ayat di atas menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagaman anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembamngan jiwa anak maupun tingkat daya fikir anak didik akan sulit mencapai kesuksesan belajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran siswa. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Adapun faktor Penentu dalam Penggunaan Media Pembelajaran ialah sebagai berikut :

a. Objektivitas, yaitu guru tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas dasar kesenangan pribadi. Apabila secara objektif, berdasarkan hasil penelitian atau percobaan, suatu media pengajaran menunjukkan keefektifan dan efesiensi yang tinggi, maka guru jangan merasa bosan menggunakan media pembelajaran.

---

[16]Depertemen RI, Mushaf *Al Quran Terjemahan*, (Jakarta: Yayasan Penerjemah, 2002), hlm. 273.

b. Program Pengajaran, yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya, maupun kedalamannya.
c. Sasaran Program, yang dimaksud yaitu anak didik yang akan menerima informasi pengajaran melalui media pengajaran.
d. Situasi dan Kondisi, yang dimaksud adalah:
    1) Situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang dipergunakan, seperti ukurannya, perleng kapannya, ventilasinya.
    2) Situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlahnya, motivasi dan kegairahan.
e. Kualitas Teknik, media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat atau belum.
f. Kefektifan dan Efesiensi Penggunaan, Keefektifan berpengaruh dengan hasil yang dicapai, sedangkan efesiensi berpengaruh dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran meliputi dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan dengan efisiensi meliputi apakah menggunaakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin.[17]

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Asnawir dan Usman penggunaan media pembelajaran dapat membatu meningkatkan pemahan maupun daya serap siswa terhadap materi pembelajaran, berikut fungsi- fungsi penggunaan media pembelajaran:

a. Membantu memudahkan kegiatan belajar bagi siswa dan membantu kegiatan mengajar bagi guru.
b. Memberikan pengalaman lebih nyata atau abstak dan dapat menjadi lebih konkrit.
c. Menarik perhatian siswa lebih besar atau kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan tidak membosankan.
d. Semua indra siswa dapat diaktifkan.
e. Lebih menarik perhatian maupun minat murid dalam belajar.

1. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalaah sebagai berikut:

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkat proses hasil belajar.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa, interaksi yang lebih langsung antara siswa maupun lingkungannya,

[17]Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru,2010), hlm 38.

dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa- pristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan ke musium atau kebun binatang.[18]

2. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip- prinsip penggun media pembelajaran antara lain:

a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integeral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.

b. Media pengajaran hendaknya diperlukan sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

[18]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2016), hlm. 26.

c. Guru hendaknya benar- benar menguasai teknik- teknik pengajaran dari suatu media pembelajaran yang digunakan.

d. Guru seharusnya memperhatikan keuntung dan rugian dalam pemanfaatan suatu media pengajaran.

e. Pengunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis tidak bisa digunakan secara sembarangan menggunakannya.

f. Jika sekiranya suatu pokok bahasa memerlukan lebih dari macam media, sehingga guru dapat memanfaatkan multimedia yang digunakan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsa siswa dalam belajar.[19]

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan misalnya teori/konsep dan teknologi, media pedidikan (pembelajaran) megalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing- masing ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sinilah, kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, yang mengarah kepada pembuatan taksonomi media pembelajara.

Usaha- usaha kearah taksonomi media tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli. Rudy Bretyz, sebagai mna di kutip kembali oleh Sadiman mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya, yaitu suara, visual, dan gerak. Disamping itu juga, Bretyz membedakan juga antara media siar (*telecommubication)* dan media rekam *(recording*).

Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretyz di kelompokkan dalam katagori:

a. Media audio visual gerak
b. Media audio visual diam
c. Media audio semi gerak
d. Media visual gerak
e. Media visual diam
f. Media semi gerak
g. Media audio dan
h. Media cetak.[20]

Adapun media yang peneliti maksud adalah media visual diam semua alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bisa dinikmati panca indera mata dan tidak bergerak.

B. Media Ular Tangga

1. Pengertian Media Ular Tangga

Menurut Alamsyah Said mengemukakan bahwa ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan dua orang atau lebih.[21] Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi

---

[19] Asnawir Dan Bsyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Prees, 2002) hlm 19.

[20]Sadiman AS, *Media Pendidikan: Pengertian, Penbgembangan Dan Pemanfaatan* (Jakarta: Rajawali Prees, 2010), hlm. 29.

[21]Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuatu Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hlm. 240.

garis kotak-kotak kecil dan di beri beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kota lain.

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu atau menentukan beberapa langkah yang harus di jalanipada papan bidak. Menurut Radi Catono permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan.[22]

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga merupakan alat bantu siswa dalam proses belajar yang mempunyai ukuran panjang, lebar dan tgebal, sehingga akan memper mudah anak untuk belajar.

2. Manfaat Media Ular Tangga

   a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melal proses pembelajaran beman sambil belajar.
   b. Merangsang mengembangkan daya fikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental dan akhlak yang baik.
   c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
   d. Mengenal kalah menang.
   e. Belajar berkerja sama dan menungg giliran.[23]

[22]Randi Catono, *Gerbang Kreativitasagat Permainan Interaktif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 4.

[23]Ratananingsih .N "*Penggunaan Pemainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motovasi Belajar IPS III A SDN Nogoporo*", Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.

3. Langkah - Langkah Permainan Ular Tangga

Adapun langkah- langkah permainan ular tangga yaitu sebagai berikut:

a. Tiap siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa.
b. Pemberian arahan kepada siswa untuk pembagian pion dengan warna berbeda untuk setiap kelompok dan kegunaan question qard
c. Permainan dimulai dari petak start dan pemain giliran pertaman berjalan sesuai angka yg muncul pada pengocokan dadu sesuai jumlah yg dituju.
d. Pemain yang berada pata petak ujung tangga maka dapat langsung naik tangga yg berada di posisi petak yang berbeda.
e. Pemain yang berada pada petak ujung ekor ular maka posisi pion turun kepetak bawah sesuai arah bentuk ular.
f. Pemain yang berada pada petak yang berbentuk pertanyaan maka kelompok harus menjawab soal sesuai dengan question.
g. Setelah menjawab soal anggota kelompok yang bermain sampai ke finish diganti oleh kelompok selanjutnya.
h. Pemain yang mencapai finish sesuai dengan waktu yang di tentukan maka mendapatkan reward.[24]

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

a. Adapun kelebihan Media Ular Tangga sebagai berikut :
    1) Menarik minat siswa untuk belajar, karena siswa bisa bermain dalam belajar.

2) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.

3) Media pembelajaran permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semau aspek perkembangan anak.

4) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.

5) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik didalam kelas maupun di dalam kelas.[25]

b. Adapun kekurangan media ular tangga sebagai berikut :

1) Tidak dapat diselesaikan tepat waktu.

2) Diperlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.

3) Media Permainan ular tangga tidak semua dapat mengembangkan materi pembelajaran.

4) Kurangnya pemahaman anak dapat mericuhkan anak.

5) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.[26]

C. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Siswa

Keaktifan menurut Sardiman A.M adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat maupun berfikir sebagai suatu rangakaian yang tidak dapat

---

[24]Alvina Maria Valentin, *Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Untk Meningkatkan Motifasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akutansi,* Skripsi Pendidikan Ekonomiu Universitas Sanata Drama Yogyakarta, 2018.

[25]Sastrina Wati, *Media Dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm. 72.

dipisahkan.[27] Keaktifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa. Menurut Hamalik keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal dimana siswa dapat aktif Belajar tidaklah cukup hanya duduk dan mendengarkan atau menglihat sesuatu, belajar memerlukuan keterlibatan fikiran dan tindakan siswa sendiri. Keaktifan belajar terdiri dari kata "Aktif"' dan kata "Belajar". Keaktifan berasal dari kata aktif yang mendapat imbuhan ke-an menjadi keaktifan yang berarti kegiatan, kesibukan. Keaktifan belajar suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar .[28]

Dalam Al- Qur'an keaktifan belajar juga sudah dijelaskan pada QS. Al Isra ayat 36 yang berbunyi:[29]

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ ۚ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya: Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungan jawabnya. (QS. Al-Isra : 36).

Ayat di atas menjelaskan bahwa keaktifan belajar tidak terlepas dari pendengaran, penglihatan dan hati. karena faktor ini lah yang menjadi sasaran proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih aktifan dan semua proses dalam belajar yang kita lakukan pasti akan di pertangung jawabkan.

---

[26]Sastrina Wati, *Media dan Sumber ...*, hlm. 73.

[27]Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Wali Persada, 2009), hlm. 98.

[28]Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm 91

2. Bentuk Keaktifan Belajar Siswa

Setiap siswa memiliki gaya dan ciri belajar yang berbeda- beda. Karena itu siswa perlu mendapatkan bimbingan belajar yang berbeda pula dari pendidik sehingga siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuannya. Keaktifan siswa dapat kita lihat dari keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajara, seperti saat mendengar penjelasan materi, berdiskusi, membuat laporan tugas dan sebagainya. Keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

a. Turun serta dalam melaksanakan tugas.
b. Terlibat dalam proses pemecahan masalah.
c. Bertanya pada teman satu kelompok atau guru apabila tidak memahami persoalan yang sedang dihadapi.
d. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
e. Mampu mempresentasikan hasil kerja.[30]

3. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dirangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih berfikir kritis dan serta memecahkan permasalahan- permasalahan dalam kehidupan sehari- hari. Nana Sudjana menyatakan bahwa ada lima hal yang mempengaruhi keaktifan belajar yaitu:

a. Simulus belajar merupakan rangsangan dari dalam diri seseorang yang mendorong terjanya kegiatan belajar.

---

[29]Depertemen RI, Mushaf *Al Quran Terjemahan,* (Jakarta: Yayasan Penerjemah, 2002), hlm.228.

[30]Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 62.

b. Perhatian dan motivasi merupakan peran yang sangat penting dalam pembelajaran perharian terhadap pembelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuia dengan kebutuhannya dan motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktifitas seseorang.

c. Respon yang dipelajarinya merupakan suatu reaksi atau jawaban pembelajaran yang bergantung pada stimulus atau hasil stimulus tersebut.

d. Penguatan merupakan segala bentuk respon dalam pembelajaran.[31]

4. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan pendapat Mc Keachie dan JJ Hasibuan mengemukakan bahwa indikator keaktifan belajar siswa adalah:

a. Siswa aktif mendengarkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
b. Siswa aktif membaca materi pelajaran.
c. Siswa aktif mengajukan pertanyaan.
d. Siswa aktif mengemukakan pendapat.
e. Siswa aktif memecahkan masalah.[32]
f. Perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran.
g. Kerjasama dan hubungan sosial terhadap kegiatan pembelajaran.
h. Siswa aktif mengemukakan pendapat.
i. Siswa aktif memecahkan masalah.

[31]Nana Sudjana, *Penilaian* ...., hlm. 20.

j. Siswa disiplin terhadap kegiatan pembelajaran.[33]

D. Sejarah Kebudayan Islam (SKI)

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut istilah sejarah bera sal dari bahasa arab yang yaitu syajaraton, yang artinya pohon. Sedangkan sejarah menurut istilah adalah peristiwa yang terjadi pada masa lampau, atau berkaitan dengan proses kehidupan manusia yang dipelajari pada masa kini untuk diambil hikmahnya bagi perjalan kehidupan dimasa- masa mendatang.[34]Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian dari pelajaran pendidikan agama islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.[35]

2. Tujuan dan Fungsi Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.

Adapun tujuan dan fungsi Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam antar lain:[36]

a. Tujuan Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

---

[32]J.J Hasibuan, *Porses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 7-8.

[33]Nugroho Wibowo, *Jurnal Electronics Informatics And Vocational Education* (ELINVO), Volume 1, No 8, Mei 2016.

[34]Murodi, *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Stanawiyah Kelas VII* (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 2009), hlm. 4.

[35]Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 1-3.

[36]Thoha Chabib, *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Pustaka Pelajar, 1998), hlm.222-223.

1) Agar peserta didik menyerap unsur- unsur keutamaan dari padanya agar mereka dengan senang hati mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang- orang saleh dalam kehidupan sehari-hari.
2) Agar siswa dapat meyakini teladan baik bagi umat islam.
3) Dapat mengembangkan iman, mengsucikan moral, membangkitkan patriotisme dan mendorong untuk berpegang pada kebenaran.
4) Dapat memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembina tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial dan bertingkah laku seperti Rasul.

b. Fungsi Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

1) Fungsi Edukatif

Melalui sejarah peserta didik ditanamkan nilai, sikap hidup yang luhur dan islami dalam menjalankan kehidupan sehari- hari.

2) Fungsi Keilmuan

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancangan transformasi masyarakat.

E. Ruang Iingkup Pelajaran SKI di MTsN (Madrasah Tsanawiyah)

Adapun ruang lingkup pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) yang di pelajari di Madrasah Tsanawiyah kelas VII yaitu:

1. Kearifan Nabi Muhammad Saw dalam mewujudkan perdamaian
   a. Kond isi masyarakat arab sebelum islam.
   b. Misi dakwah Nabi Muhammad Saw di Makkah.
   c. Pola dakwah Nabi Muhammad Saw di Makkah.

2. Kesuksesan Nabi Muhammad Saw melakukan perubahan peta konsep
    a. Kepercayaan masyarakat madinah sebelum islam.
    b. Kondisi masyarakat madinah sebelum islam.
    c. Kondisi ekonomi masyarakat madinah sebelum islam.
    d. Kondisi politik masyarakat madinah.
3. Khulafaurrasyidin Cerminan Akhlak Rasulullah
    a. Sejarah khulafaurrasyidin.
    b. Model kepemimpinan Khulafaurrasyidin.
    c. Prestasi Khulafaurrasyidin.
    d. Prestasi Usman Bin Affan.
    e. Prestasi Ali Bin Abi Thalib.
4. Dinasti Bani Umayyah Pelopor Kemajuan Peradaban Islam
    a. Sejarah Kekhalifahan Dinasti Umayyah.
    b. Profil dan Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz.
5. Perkembangan Kebudayaan Islam Dinasti Bani Umyyah
    a. Pengembangan kebudayaan islam pada masa Dinasti Bani Umayyah.
    b. Para tokoh dan perannya pada Dinasti Umayyah.[37]

[37]Mohammad amin thohari, sejarah kebudayaan islam (jakarta: kementrian agama, 2014): https:// kalsel kemenag.go.id - pdf. Diakses pada tanggal 09 Maret 2020 pukul 13.53 WIB.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto, tindakan penilaian kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan mengajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi disebuah kelas secara bersama.[38] Adapun alasan peneliti memilih penggunakan PTK karena PTK sendiri sangan cocok digunakan untuk seorang guru yang terjun langsung ke dunia anak. Hal ini lebih memudahkan bagi guru ataupun peneliti untuk mengetahui masalah yang terjadi disekitar anak secara berkesinambungan. Jenis penelitian ini sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsS An- Nur Bugeng. Adapun alasan peneliti memilih MTsS An- Nur Bugeng. dikarenakan sekolah ini terbuka untuk dilakukannya penelitian.

2. Waktu penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada semester genap pada bulan Februari – Maret 2020.

[38]Suharsimi Arikunto, ddk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 3.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsS An- Nur Bugeng tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 30 orang yang terdiri dari siswa laki-laki 14 dan siswa perempuan 16 orang. Penentuan subjek ini dilihat dari aktifitas siswa saat belajar di kelas tersebut. Kelas VII diidentifikasi siawa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.

D. Instrument Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian karena alat atau instrument ini mencerminkan juga cara pelaksanaannya.[39] Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto instrument pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data, agar kegiatan penelitian menjadi sistematis dan mudah.[40]Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Lembar Observasi

   Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kinerja guru dan aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan mulai dilakukan pada saat awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran berlangsung, apakah terjadi perubahan dan peningkatan dalam proses pembelajaran atau sebaliknya, yang dituangkan dalam lembar observasi.

---

[39]Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*,(Jakarta : Kencana, 2011), hlm. 84.

[40]Suharsimi Arikunto,*Prosedur Penelitian Suatu Model Praktik*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 101.

Adapun untuk menentukan skor persentase dari setiap tindakan terhadap aktivitas peneliti yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:[4145]

$$Skor\ Persentase\ = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal} \times 100\ \%$$

Adapun untuk menentukan skor dari setiap aktivitas siswa yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Skor = \frac{jumlah\ skor}{jumlah\ indikator}$$

Adapun untuk menentukan skor dari tuntas klasikal siswa yaitu menggunakan rumus sebagai beriku:

$$TK\ = Tuntas\ Klasikal = \frac{jumlah\ murid\ yang\ tuntas}{jumlah\ eluruhan\ murid} \times 100\ \%$$

a. Lembar Observasi Guru

LEMBAR OBSERVASI GURU MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA

Petunjuk :

1) Berilah tanda check (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pilihanmu !
2) Ya = skornya 10
3) Tidak = skornya 0

[45]Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 132.

ASPEK YANG DIAMATI		TINDAKAN	
		Ya	Tidak
Persiapan	1. Memberikan motivasi sebelum menyampaikan materi 2. Memberikan penjelasan masalah atau topik 3. Menjelaskan aturan ular tangga 4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk tanya jawab		
Pelaksanan	5. Membentuk kelompok 6. Menyajikan media ular tangga sesuai dengan materi 7. Mengawasi jalannya media ular tangga 8. Membimbing siswa dalam permainan ular tangga		
Penutup atau Evaluasi	9. Membimbing siswa untuk memberikan tanggapan dan kritik 10. Memberikan kesimpulan pembelajaran		
Total Skor			
Persentase (%)			

b. Lembar Observasi Siswa

LEMBAR OBSERVASI SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA

Petunjuk :

Berilah tanda check (√) pada kolom yang sesuai dengan pilihanmu !

Keterangan :

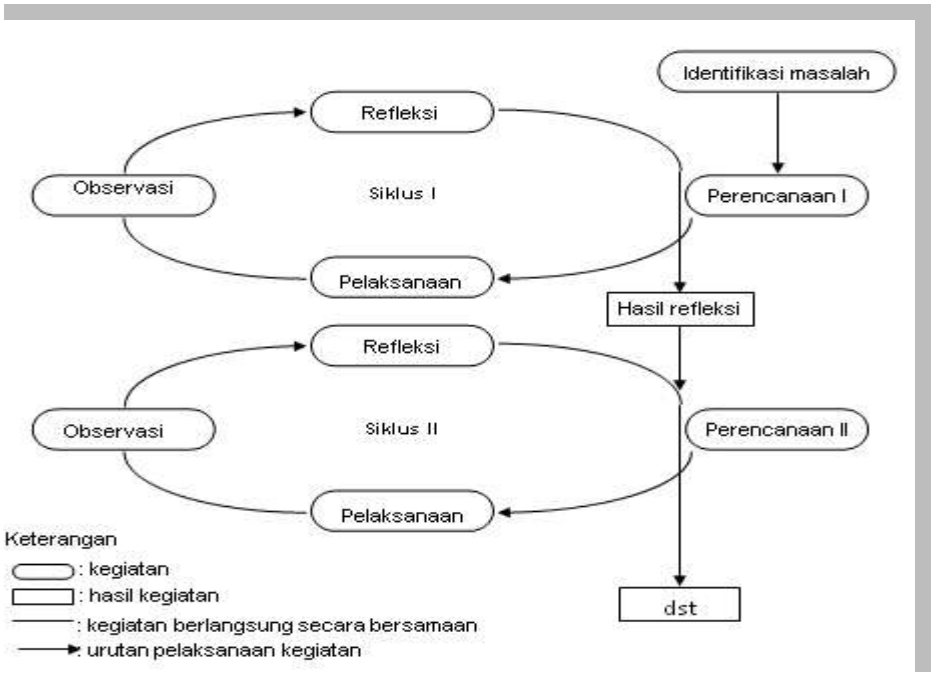
Kriteria Penilain	**Skor**
Baik sekali	100
Baik	80
Cukup	60
Perlu bimbingan	40

No	Indikator	Kreteria penilaian			
		Baik sekali	baik	cukup	Perlu bimbingan
1.	Siswa aktif mendengarkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran				
2.	Siswa aktif membaca materi pelajaran				
3.	Siswa aktif mengajukan pertanyaan				
4.	Siswa aktif mengemukakan pendapat				
5.	Siswa aktif memecahkan masalah				
6.	Perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran				
7.	Kerjasama dan hubungan sosial terhadap kegiatan pembelajaran				
8.	Siswa aktif mengemukakan pendapat				
9.	Siswa aktif memecahkan masalah				
10.	Siswa disiplin terhadap kegiatan pembelajaran				

E. Rancangan Penelitian

Rancangan atau desain PTK yang digunakan dalam peneliti ini adalah dengan menggunakan model PTK kemmis & Mc. Taggart. Secara sederhana, alur

pelaksanaan rancangan kemmis & Tanggart mencakup sejumlah siklus, yaitu (a) perencanaan (plan), (b) melaksanakan tindakan (act), (c) pengamatan (observasi), dan (d) mengandakan refleksi/ analisis (reflection). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Dimana setiap siklusnya menggunakan media pembelajaran permainan ulartangga untuk mengajarkan siswa. Media pembelajaran permainan ular tangga ini dimaksudkan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. [42]



Gambar 3.1. Desain Penelitian PTK Kemmis & Mc. Taggart

Adapun tahap di setiap siklus sebagi berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

[42]Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Penata Media Group, 2009), hlm. 26.

Dalam tahap perencanaan ini penelitu merancang bagaimana menerapakan media pembelajaran permainan ulartangga pada mata pelajaran sejarah kebudayan islam. Adapun perencanan dilakukan yaitu, menyiapkan kelas untuyk penelitian, menetukan materi sebagai bahan pembelajaran, yaitu materi yang diambil dari kelas VI tentang perkembangan kebudayan islam dinasti bani umayyah., menyiapkan rencana pelaksanaan pemebelajaran (RPP), menyiapkan media pendukung yang akan digunakan dalam pembelajaran serta lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

b. Pelaksaan tindakan

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya, yaitu melaksanakan pembelajaran dengan memberikan materi sejarah kelas VII dengan tema perkembangan kebudayan islam dinasti bani umayyah..

Tindakan yang di lakukan peneliti yaitu melakukan proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran permaian ular tangga sebagai bentuk latihan dengan cara membentuk siswa menjadi dua kelompok dandan menjalan proses permainan ular tangga.

c. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung, yakni pembelajaran yang memuat kegiatan melatih siswa dalam media pembembelajaran permaina ular tangga pada mata pelajaran SKI dengan materi perkembangan kebudayan islam dinasti bani umayyah.. Pengamatan berpedoman pada media instrumen observasi yang telah disiapkan oleh

peneliti. Pengamatan akan diamati oleh teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung dan peneliti sebagai pengajar. Objek yang diamati yaitu guru dan siswa.

d. Refleksi

Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan maupun kelebihan-kelebihan yang terjadi selama proses pemberian tindakan oleh guru dengan media pembelajaran permaian ular tangga pada siklus I sebagai bahan perbaikan untuk siklus II. Kegiatan refleksi dilaksanakan dengan: a) mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang berupa lembar instrument. b) melakukan diskusi dengan observer untuk mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan permasalahan-permasalahan yang muncul saat memberi perlakuan; c) mencari solusi atau rencana-rencana yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul, dari hasil evaluasi inilah kemudian peneliti mencari solusi dalam bentuk perbaikan yang dijadikan pedoman.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan kelas tempat penelitian, merencanakan pembelajaran berdasarkan refleksi siklus I, menyiapkan siswa yang akan melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga, menyiapkan rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP), selanjutnya menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yaitu siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permaian ular tangga dengan skenario yang telah direncanakan, siswa mengerjakan soal-soal yang telah diberikan pada media.

c. Pengamatan

Pada tahap ini dilaksanakan pengamatan terhadap siswa, mencatat semua hal yang terjadi selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telat dibuat.Pengamatan akan diamati oleh teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung dan peneliti sebagai pengajar. Objek yang diamati yaitu guru dan siswa.

d. Refleksi

Pada tahap ini refleksi merupakan hasil analisis lembar observasi. Hasil refleksi yang dilaksankan tersebut akan menentukan apakah siklus pembelajaran akan dihentikan atau dilanjutkan.

F. Tehnik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan diperlukan teknik pengumpulan data.[43] Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Metode observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian.[44] Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang akan diteliti. Observasi dilakukan peneliti dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran dikelas. Agar observasi dapat berhasil dengan baik, maka diperlukan alat atau instrumen observasi. Dalam penelitian ini, instrumen observasi yang digunakan yaitu media permaian ular tangga yang digunakan untuk menglihat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini juga digunakan sebagai bahan refleksi.[45]

Observasi ini akan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas VII MTsS An- Nur Bugeng, yakni pembelajaran yang memuat kegiatan bermain menggunakan media permaianan ular tangga dalam mata Pelajaran SKI. Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen observasi yang telah disiapkan oleh peneliti sebelumnya. Dalam observasi ini, peneliti mengobservasi keaktifan

---

[43]Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Hlm. 25

[44]S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), Hlm. 158

[45]Fitri Yuliawati, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Tenaga Pendidik Profesional,* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2017), Hlm. 37

belajar siswa melalui media pembelajaran permainan ular tangga.Dalam hal ini, guru dalam penelitian ini yaitu peneliti yang akan diobservasi oleh guru mata pelajaran SKI.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan menglihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat subjek sendri atau oleh orang lain, dokumen tasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainya yang di tulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.[46] Berdasarkan dengan penjelasan diatas pengumpulan data dengan cara dokumentasi merupakan suatu hal yang dilakukan oleh peneliti guna untuk mengumpulkan data secara akurat.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis kualitatif mengingat data yang terkumpul mengingat sebagian besar merupakan data kualitatif. Teknik ini tepat digunakan bagi penelitian yang menghasilkan data kualitatif, yaitu data yang tidak bisa dikategorikan secara statistik. Menurut Sugiyono Analisis data adalah proses mencari dan meyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasilwawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana

---

[46]Haris Herdiyansyah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Selemba Humanika, 2010), hlm. 118.

yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpilan sehingga mudah dipahami diri sendiri maupun orang lain.Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. [47]

Adapun teknik analisis data sebagai berikut: [48]

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi juga ditambah dengan membuat catatan lapangan. Catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dan dipikrkan dalam rangka pengumpulan data refleksi terhadap data alam penelitian kualitatif. Catatan lapangan disini tidak lain pada catatan yang dibuat oleh peneliti sewaktu mengadakan pengamatan, wawancara, observasi ataupun menyaksikan kejadian-kejadian tertentu. Biasanya catatan dibuat dalam bentuk kata-kata kunci, singkat, pokok utama saja kemudian dilengkapi dan disempurnakan ketika peneliti sudah pulang ke tempat tinggalnya.

2. Reduksi data

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menanamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu

[47] Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2007), hlm. 335.

[48] Haryu Dwifendi *"Implementasi Aplikasi Sekolah dan Orang Tua di SDIT Majlis Tahsir Al-Quran Gumolong Srage*", Skripsi, Universitas Surakarta, 2016.

Dan mengkoordinasikan data dengan sedemikian rupa hingga kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasikan.

3. Penyajian data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan".Penyajian data dapat dipergunakan untuk melihat gambaran keseluruhan hasil penelitian, baik yang berdasarkan matrik maupun pengkodean dari hasil reduksi data dan penyajian data itulah seanjutnya

4. penelitian dapat menarik kesimpulan data

Penarikan kesimpulanSetelah memahami berbagai hal melakukan pencatatan peralatan-peralatan, pernyataan-pernyataan alur sebab akibat akhirnya penulis menarik kesimpulan. Kesimpulan merupakantinjauan terhadap catatan yang telah dilakukan di lapangan. Penarikan kesimpulan sebenarnya hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama kegiatan berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis selama menulis dan sebagai suatu tinjauan ulang pada catatan lapangan. "Kesimpulan adalah tinjauan ulang pada catatan di lapangan atau kesimpulan dapat ditinjau sebagai makna yang muncul dari data yang harus diuji kebenaran kekokohannya, dan kecocokannya, yaitu yang merupakan validita.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan hasil belajar dari penelitian ini didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran SKI kelas VII, yaitu peserta didik memperoleh nilai minimal 75, dan apabila 75% berarti peserta didik dalam kelas telah menguasai bahan pelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah MTsS An-Nur Bugeng

Penelitian ini dilakukan di MTsS An- Nur Bugeng adalah sekolah yang didirikan bagi santri dan santriwati di pondok pesantre An- Nur Al-Aziziyah dengan tingkat sekolah menengah yang berbasis agama islam dalam lingkungna Kantor Kementrian Agama Kabupaten Aceh Timur, berlokasi di jalan Medan – Banda Aceh Desa Munasah Teungoh Pemukiman Bugeng, Kecamatan Nurussalam, Kabupaten Aceh Timur, Provinsi Aceh. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian di kelas IV pada tahun 2019/2020 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang siswa, yang terdiri dari 14 laki-laki 16 perempuan.

2. Visi dan Misi Sekolah

Visi dari Sekolah MTsS An-Nur Bugeng adalah "Menciptakan siswa yang berpertasi berdasarkan n ilai-nilai Islam".

Misi dari Sekolah MTsS An-Nur Bugeng adalah:

a. Membentuyk siswa yang bertakwa kepada Allah.
b. Menyelengarakan pendidikan yang berkualitas, berbudaya, keunggukan, kreatif, inovatif dan bertanggung jawab.
c. Menyiapkan siswa yang berperstasi tinggi, untuk melanjutkan kemadrasah atau sekolah unggulan.

d. Meningkatkan keunggukan dan profesionalisme tenaga pendidikan dan tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.
e. Melaksanakan tata laksana pengelolaan madrasah yang efektif dan efesien, transparan, akuntabel dan berwawasan lingkungan.
f. Menciptakan madrasah sebagai standar mutu bagi madrasah lainnya baik dari segi menejemen, profesionalisme tenaga pendidikan dan pengelolaan kegiatan infra dan ekstrakurikuler.
g. Membentuk out put madrasah yang berkualitas, jujur, bertanggung jawab dan berakhlakul karimah.

3. Keadaan Siswa

Penerimaan siswa sekolah MTsS An-Nur Bugeng pada bulan juni 2020-2021 jumlah siswa/i seluruhnya dari kelas VII sampai kelas IX adalah 80 orang dengan kelas berjumlah 3 kelas sebagai berikut:

No	Kelas	Laki-laki	perempuan	jumlah	ket
1.	VII	14	16	30	
2.	VIII	21	19	40	
3.	IX	6	11	17	

Tabel .4.1. Keadaan Siswa

Sumber Data: Dokumentasi Mtss An-Nur Bugeng TAHUN AJARAN 2020/2021

B. Hasil Penelitian

I. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan terhadap pelaksanaan penelitian dan refleksi. Berikut penjelasan mengenai tindakan yang dilakukan pada setiap pertemuan.

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus I ini antara lain sebagai berikut :

a) Menyiapkan kelas tempat penelitian.
b) Menentukan materi sebagai bahan yang diajarkan, yaitu materi yang diambil dari kelas VII semseter 2 tentang perkembangan kebudayaan islam dinasti bani umayyah.
c) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
d) Menyiapkan media pendukung yang akan digunakan dalam pembelajaran.
e) lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, adapun tahap yang ditempuh peneliti dalam melaksanakan pembelajaran pada materi perkembangan kebudayaan islam dinasti bani umayyah dengan amenggunakan media ular tangga untuk melihat keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

a) Pertemuan pertama siklus I

pertama dilaksanakan pada hari senin, 29 Juni 2020, dengan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a. Kegiatan pendahuluan

a) Guru memberikan salam dan membaca doa bersama
b) Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian,posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
c) Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari

b. Kegiatan Inti

a) Guru melakukan tanya jawab tentang Khalifah Daulah Bani Umayyah
b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
c) Guru menuliskan judul materi di papan tulis
d) Guru menjelaskan mengenai perkembangan kebudayaan islam dinasti bani umayyah
e) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan.
f) Guru menjelaskan secara sederhana tentang media ular tangga dan kaitannya dengan materi yang telah disampaikan

c. Kegiatan penutup

a) Guru menyimpulkan pembelajaran.
b) Guru menyampaikan pesan moral pembelajaran hari ini.

c) Guru memberikan informasi tentang rencana pembelajaran selanjutnya

d) Salam dan do'a penutup.

2) Pertemuan kedua siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 06 Juli 2020, dengan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan

a) Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa

b) Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian,posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

d) Guru melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya

b. Kegiatan Inti

a) Guru membentuk beberapa kelompok dengan masing-masing klompok terdiri dari 5 orang siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga

b) Guru guru membedri arahan kepada siswa sebelum memulai pembelajaran seperti: pembagian pion dengan warna berbeda untuk masing- masing kelompok, menjelaskan kegunaan question card dan menjelaskan proses kegiatan menggunakan ular angga

c) Guru menanyakan kesiapan siswa untuk memulai pembelajaran
d) Guru memberikan arahan kepada kelompok untuk maju memulai permainan dan memberi intruksi kepada kelompok lain untuk memperhatikannya
e) Guru memperhatikan kegiatan yang berlangsung ketika kelompok mulai menjalankan permainan dengan melempar dadu dan menjalankan pionnya
f) Gurun memberikan petunjuk pada saat permainan berlangsung ketika masing-masing kelompok mendapatkan question card
g) Guru memberikan arahan kepada semua kelompok untuk melenjutkan permainan sampai selesai

c. Kegiatan Penutup

a) Guru menyimpulkan pembelajaran.
b) Salam dan do'a penutup

C. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran SKI. Pada pelaksanaan pembelajaran peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan teman sejawat sebagai pengamat (observer).

Data yang diperoleh yakni aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran SKI dengan menggunakan media pembelajaran ualar tangga, serta kinerja guru selama pembelajaran SKI dengan menerapkan media pembelajaran ualar tangga.

a. Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil penelitian ini bertujuan untuk melihat keaktifan belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran ualar tangga, selain itu dengan penelitian ini diharapkan meningkatknya partisipasi maupun aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan pengamatan terdiri dari 10 butir aspek yang diamati dengan masing-masing ada 4 kriteria penilaian yaitu skor 100 untuk kriteria penilaian baik sekali, skor 80 untuk kriteria penilaian baik, skor 60 untuk kriteria penilaian cukup dan skor 40 untuk kriteria penilaian perlu bimbingan.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Pengamat terhadap Aktivitas Siswa Siklus I

Siklus	**Jumlah Siswa**		**Persentase (%)**	
	Tuntas	**Tidak Tuntas**	**Tuntas**	**Tidak Tuntas**
I	13 orang	17 orang	43.33 %	56.66 %

b. Pengamatan Aktivitas Guru

Pengamatan mengenai kinerja guru dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Pengamatan yang dilakukan mencakup 3 komponen dalam proses pembelajaran, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Berdasarkan ketiga komponen tersebut maka kemudian dijabarkan dalam 10 butir aspek penilaian. Penilaian nya dengan memberikan jawaban ya atau tidak.

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I

Siklus	Skor maksimal	Skor perolehan	Persentase (%)
I	100	70	70 %

Berdasarkan data yang diperoleh di atas, hasil Siklus I menunjukkan sebagian siswa masih dibawah kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 75. Siswa yang tuntas dalam memahami materi yang telah dipelajari yaitu 13 orang siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas dalam memahami materi yang telah dipelajariyaitu 17 orang siswa. Dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari masih rendah.

D. Refleksi

Untuk mengetahui apakah tindakan siklus I sudah berhasil atau belum, maka perlu dilakukan refleksi. Refleksi merupakan tahap akhir dari penelitian tindakan. Refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengkaji data yang diperoleh, data yang dikaji meliputi data hasil observasi dan data hasil tes belajar. Data hasil observasi berupa data partisipasi anak dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Berdasarkan observasi siklus I pada penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran SKI masih ada beberapa siswa yang kesulitan, hal ini dapat dilihat pada waktu persiapan, siswa masih merasakan kesulitan karena media ular tangga ini baru pertama kalinya dimainkan oleh siswa. Selanjutnya pada tahap tindakan banyak hal yang harus dilakukan oleh peneliti, seperti penguasaan materi siswa dalam permainan ular tangga, harus cepat dalam proses permaian seperti

melempar dadu, menjalankan anak bidak dan menjawab petanyaan. Dan pada kegiatan siswa mendemonstrasikan permainan ular tangga, kelompok lainnya masih tidak fokus terhadap pendemostrasian yang dimainkan oleh teman-temannya. Selanjutnya keaktifan belajar yang diperoleh anak pada siklus I masih belum memenuhi KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus ke II.

i. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan terhadap pelaksanaan penelitian dan refleksi. Berikut penjelasan mengenai tindakan yang dilakukan pada setiap pertemuan.

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II ini antara lain sebagai berikut :

a) Menyiapkan kelas tempat penelitian.

d. Menentukan materi sebagai bahan yang diajarkan, yaitu materi yang diambil dari kelas VII semseter 2 tentang para tokoh dan perannya pada dinasti umayyah.

e. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

f. Menyiapkan media pendukung yang akan digunakan dalam pembelajaran.

g. lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, adapun tahap yang ditempuh peneliti dalam melaksanakan pembelajaran pada para tokoh dan

perannya pada dinasti umayyah dengan menggunakan dngan menggunakan media ular tangga untuk melihat peningkatan keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

1. Pertemuan pertama siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 13 Juli 2020, dengan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

a) Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa
b) Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian,posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
c) Guru menanyakan kesiapan siswa untuk materi yang akan di pelajari

b. Kegiatan Inti

a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di pelajari
b) Guru Guru menuliskan judul materi di papan tulis
c) Guru menjelaskan mengenai para tokoh dan perannya pada dinasti umayyah
d) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya atau memberi tanggapan
e) Guru menjelaskan secara sederhana permaian media ular tangga kaitannya dengan materi yang telah di sampaikan

c. Kegiatan Penutup

a) Guru menyimpulkan pembelajaran.
b) Guru menyampaikan pesan moral pembelajaran hari ini.

c) Guru memberikan informasi tentang rencana pembelajaran selanjutnya

d) Salam dan do'a penutup.

2. Pertemuan kedua siklus II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senint, 20 Juli 2020, dengan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

a) Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa

2. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa

3. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian,posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.

4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

5. Guru melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya

b. Kegiatan Inti

a) Guru membentuk beberapa kelompok dengan masing-masing klompok terdiri dari 5 orang siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga

b) Guru guru membedri arahan kepada siswa sebelum memulai pembelajaran seperti: pembagian pion dengan warna berbeda untuk masing- masing kelompok, menjelaskan kegunaan question card dan menjelaskan proses kegiatan menggunakan ular angga

c) Guru menanyakan kesiapan siswa untuk memulai pembelajaran

d) Guru memberikan arahan kepada kelompok untuk maju memulai permainan dan memberi intruksi kepada kelompok lain untuk memperhatikannya

e) Guru memperhatikan kegiatan yang berlangsung ketika kelompok mulai menjalankan permainan dengan melempar dadu dan menjalankan pionnya

f) Gurun memberikan petunjuk pada saat permainan berlangsung ketika masing-masing kelompok mendapatkan question card

g) Guru memberikan arahan kepada semua kelompok untuk melenjutkan permainan sampai selesai

c. Kegiatan Penutup

a) Guru menyimpulkan pembelajaran

b) Salam dan do'a penutup.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media ular tanggal pada mata pelajaran SKI. Pada pelaksanaan pembelajaran peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan teman sejawat sebagai pengamat (observer).

Data yang diperoleh yakni aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran SKI dengan menggunakan media ular tangga, serta kinerja guru selama pembelajaran SKI dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga.

1. Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil penelitian ini bertujuan untuk melihat keaktifan belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran ualar tangga, selain itu dengan penelitian ini diharapkan meningkatknya partisipasi maupun aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan pengamatan terdiri dari 10 butir aspek yang diamati dengan masing-masing ada 4 kriteria penilaian yaitu skor 100 untuk kriteria penilaian baik sekali, skor 80 untuk kriteria penilaian baik, skor 60 untuk kriteria penilaian cukup dan skor 40 untuk kriteria penilaian perlu bimbingan.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Pengamat terhadap Aktivitas Siswa Siklus II

Siklus	**Jumlah Siswa**		**Persentase (%)**	
	Tuntas	**Tidak Tuntas**	**Tuntas**	**Tidak Tuntas**
II	23 orang	7 orang	76. 66%	23.33 %

2. Pengamatan Aktivitas Guru

Pengamatan mengenai kinerja guru dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Pengamatan yang dilakukan mencakup 3 komponen dalam proses pembelajaran, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Berdasarkan ketiga komponen tersebut maka kemudian

dijabarkan dalam 10 butir aspek penilaian. Penilaian nya dengan memberikan jawaban ya atau tidak.

Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Siklus	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)
II	100	80	80 %

Berdasarkan data yang diperoleh di atas, hasil Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dan dapat mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 75. Siswa yang tuntas pada siklus II yaitu 23 orang siswa dari 30 orang siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas yaitu 7 orang siswa. Dari data diatas dapat kita ketahui bahwa dengan adanya media pembelajaran berbeda yang diterapkan oleh peneliti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa baik pada ranah kognitif dan ranah afektif.

4. Refleksi

Berdasarkan observasi siklus II pembelajaran SKI menggunakan media ular tangga pada proses pembelajaran sudah terjadi peningkatan hal ini dapat dilihat pada saat persiapan siswa aktif dalam proses permainan dan aktif dalam bertanya. Selanjutnya pada proses tindakan siswa dapat melakukan kegiatan bermain menggunakan media ular tangga dengan baik, walaupun tidak sempurna dikarenakan beberapa siswa kurang menguasai materi yang digunkan dalam proses belajar mengunakan media ular tangga, selanjutnya saat kelompok teman sedang mendemonstrasikan kegiatan menggunakan media ular tangga, siswa yang

lain memperhatikan dengan tenang. Berdasarkan evaluasi siklus II pembelajaran SKI menggunakan media ular tangga adanya peningkatan pada keaktifan belajar siswa. Pada siklus I yang tuntas sebanyak 43.33 % dan yang tidak tuntas sebanyak 56.66 %. Sedangkan peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus II yang tuntas sebanyak 76. 66 % dan yang tidak tuntas sebanyak 23. 33 %.

b. Pembahasan Hasil Penelitian

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kekatifan siswa pada pembelajaran SKI kelas VII MTsS An- Nur Bugeng dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus.

Tindakan siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga. Pada siklus I, kegiatan yang dilakukan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan terhadap pelaksanaan penelitian dan refleksi. Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan RPP, dan lembar observasi.Sedangkan pada tahap pelaksanaan, guru melakukan kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada tahap pengamatan, guru melakukan pengamatan bersama-sama dengan teman sejawat dan melakukan refleksi. Hasil pengamatan berupa aktivitas guru dan siswa serta keaktifan belajar siswa.

Dari hasil belajar siklus I, diperoleh 43.33 % sebanyak 13 orang siswa yang tuntas dan 56.66% sebanyak 17 orang siswa yang belum tuntas dalam memahami materi yang telah diajarkan. Sehingga ketuntasan siswa secara keseluruhan belum mencapai nilai KKM yaitu 75. Sedangkan dari hasil observasi

guru dalam mengelola pembelajaran diperoleh skor presentase 70%. Sehingga berdasarkan hasil observasi pada siklus I ini secara keseluruhan siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, akan tetapi keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran SKI masih tergolong rendah. Dengan demikian, untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, diperlukan tindakan selanjutnya pada siklus II.

Siklus II dibuat berdasarkan pengembangan dari siklus I, dan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sama seperti siklus sebelumnya.

Dari hasil belajar siklus II, diperoleh 76.66 % sebanyak 22 orang siswa yang tuntas dan 23. 33 % sebanyak 7 orang siswa yang belum tuntas. Sehingga ketuntasan siswa secara keseluruhan sudah mencapai nilai KKM yaitu 75. Sedangkan dari hasil observasi guru dalam mengelola pembelajaran diperoleh skor presentase 80%. Dengan demikian pemberian pembelajaran tindakan siklus II sudah berhasil dan tidak perlu diulang kembali.

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII di MTsS An- Nur Bugeng

BAB V

PENUTUP

a) **Kesimpulan**

Setelah dilaksanakan tindakan penelitian pada siswa kelas VII di MTsS An-Nur Bugeng tahun ajaran 2020/2021 dengan dua tahapan siklus, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran ular tangga pada siklus I, terdapat 13 siswa yang mencapai tuntas dan 17 siswa tidak tuntas. Pada siklus II, terdapat 23 siswa yang tuntas dan hanya 7 siswa yang tidak tuntas.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas VII pada pembelajaran SKI. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan semakin meningkatnya ketuntasan pengamatan keaktifan siswa secara klasikal pada siklus I mendapatkan hasil sebanyak 43. 33 % pada siklus II dengan mencapai peningkatan sebesar 76.66%.

b) **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti dapat memberikan saran-saran berikut :

1. Bagi guru

Guru dihapakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayan Islam dapat menggunakan media pembelajaran ular tangga sebagai alternative pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dengan metode konvensional. Hak ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam mata pelajaran SKI. Selain itu,

guru juga harus mendorong kepercayaan diri anak dan memberi motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar SKI.

2. Bagi peneliti

Sebaiknya peneliti dapat mengatur waktu selama pelajaran sehingga pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

3. Bagi sekolah

Perlu diupayakan sarana maupun prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

A Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, Edisi 8 Tahun II, 2010.

Andi Budimanjaya dan Alamsyah Said, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuatu Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*, Jakarta: Prenada Media Group, 2015.

A.M Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Wali Persada, 2009.Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo, 2016.

Aswan Zain dan Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar,* Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

AS Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Penbgembangan Dan Pemanfaatan*, Jakarta: Rajawali Prees, 2010.

Bsyiruddin Usman Dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Prees, 2002

Catono, Randi *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

Chabib Thoha, *Metodologi Pengajaran Agama*, Semarang: Pustaka Pelajar, 1998.

Dkk Pardjono, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas,*Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY, 2007.

Depertemen RI, Mushaf *Al Quran Terjemahan,* Jakarta: Yayasan Penerjemah, 2002.

Hasibuan J.J, *Porses Belajar Mengajar,* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.

Hamalik Oemar, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Herdiyansyah Haris, *Metode Penelitian Kualitatif,* Jakarta: Selemba Humanika, 2010.

Margono S, *Metodologi Penelitian Pendidikan,* Jakarta: Rineka Cipta, 2014.

Moh. Aniq Kh.B, Ian Bagus Koko Darminto "*Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar Dalam Meningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar*", Jurnal Ikip Pgri Semarang, vol 3 No 2, 2013.

Murodi, *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Stanawiyah Kelas VII*, Semarang: PT. Karya Toha Putra, 2009.

Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam,*Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009.

Muljo dan Daryanto, *Model Pembelajaran Inovatif* , Yokyakarta: Gava Media.

Ridha kusuma Osmosa hefa, *Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran Siswa Pada Siswa Kelas X Smk Sudirman 1 Wonogiri*, Skripsi, Universitas Muhammadiah Surakarta, 2018.

Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas,* Jakarta: Bumi Aksara, 2010

Sanjaya Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Penata Media Group, 2009.

Sanjaya Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Kencana, 2011.

Sinar, *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, Yogyakarta: Deepublish, Maret 2018.

SM Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: Rasail Media Group, 2008.

Sudjana Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.

Sudjana Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2009.

Suharsimi Arikunto,*Prosedur Penelitian Suatu Model Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Sudjana Nana , *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Rosda Karya, 2009.

Sudjana Nana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensido, 2010.

Sudjana Nana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru,2010.

Sumiharsono Rudy, *Media Pembelajaran,* Jember: CV. Pustaka Abadi, 2017.Thohari Mohammad amin, sejarah kebudayaan islam, jakarta:

kementrian agama, 2014: https://kalsel kemenag.go.id - pdf. Diakses pada tanggal 09 Maret 2020 pukul 13.53 WIB.

wati Sastrina, *Media Dan Sumber Belajar*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.

Widiwati Febryna, *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkat Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan*, jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, Vol 02 No. 01, 2014.

Wibowo Nugroho, *Jurnal Electronics Informatics And Vocational Education* (ELINVO), Volume 1, No 8, Mei 2016.

Yuliawati Fitri, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Tenaga Pendidik Profesional*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2017.

Wati Sastrina, *Media Dan Sumber Belajar*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.

Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2000.