

**IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MELALUI
MODEL EDUTAINMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SMP NEGERI 13 LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

NUZULUL DESVIA

Nim: 1012019028

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2024 M/1445 H**

**IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MELALUI
MODEL EDUTAINMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SMP NEGERI 13 LANGSA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)**

Diajukan Oleh:

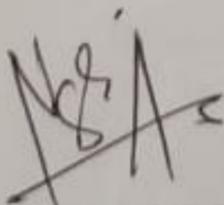
NUZULUL DESVIA

Nim: 1012019028

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Agama Islam**

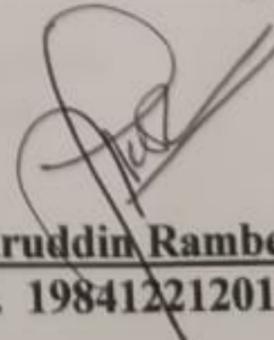
Disetujui oleh:

Pembimbing I



**Nazliati, M.Ed
NIP. 198207092015032003**

Pembimbing II



**Saparuddin Rambe, M.Pd.I
NIP. 198412212015031006**

**IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MELALUI
MODEL EDUTAINMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA SMP NEGERI 13 LANGSA**

SKRIPSI

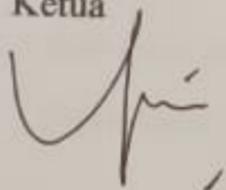
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan
Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Dan Keguruan

Pada Hari / Tanggal

Jum'at, 16 Februari 2024

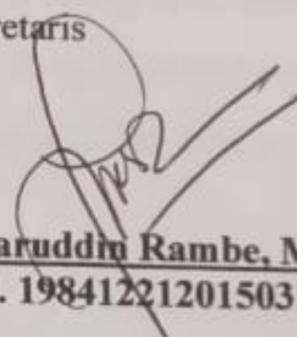
PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



Dr. Yenny Suzana, M.Pd
NIP. 196801211990032001

Sekretaris



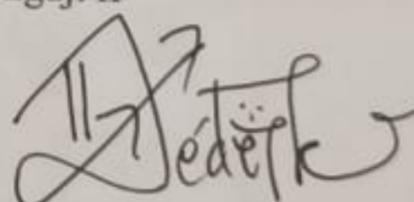
Saparuddin Rambe, M.Pd.I
NIP. 198412212015031006

Penguji I



Dr. Zulfitri, M.A
NIP. 197207121999051001

Penguji II



Dedek Nursiti Khodijah, M.Pd.I
NIP. 199211172022032001

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Amiruddin, MA

NIP. 197509092008011013

PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuzulul Desvia
Nim : 1012019028
Tempat/Tgl.Lahir : Ganda Pura / 13 Desember 2000
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Jln Sudirman Lt. Karya No.89 Lk Jeumpa Matang
Seulimeng, Kecamatan Langsa Barat, Kota Langsa.

Dengan ini menyatakan skripsi saya yang berjudul **“Implementasi Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 13 Langsa”** adalah benar hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti karya orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 31 Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan



NUZULUL DESVIA
NIM. 1012019028

ABSTRAK

Nuzulul Desvia,1012019028, Implementasi Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 13 Langsa, Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Langsa, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 13 Langsa, dan melihat adakah tantangan bagi siswa dalam penerapan permainan ular tangga melalui model Edutainment di SMP Negeri 13 Langsa. Strategi permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok, kecepatan, ketelitian sehingga akan menarik perhatian siswa untuk belajar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 13 Langsa yang berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya tantangan dalam permainan yaitu tidak semua siswa bisa mendapatkan kesempatan untuk memainkan media permainan ular tangga, dan apabila dimainkan dalam waktu yang lama siswa akan merasa bosan dan jenuh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil pada siklus I sebesar 61,53% yang tergolong cukup, tetapi pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 82,76% yang tergolong baik sekali. Kesiapan guru dalam mengajar menggunakan media permainan ular tangga sangatlah baik. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan observer. Pada siklus I sebesar 66,6% dan meningkat pada siklus ke II sebesar 86,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 13 Langsa.

Kata Kunci: Media Permainan Ular Tangga, Edutainment, Hasil belajar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbilalamin, Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan yang judul “Implementasi Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 13 Langsa”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta umat muslim yang mengikuti ajaran hingga akhir zaman.

Adapun dari tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1) di Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Institut Agama Islam Negeri Langsa.

Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan skripsi ini, baik berupa dorongan moril maupun materil. Karena penulis yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Didampingi itu, izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA. Selaku Rektor I Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Bapak Dr. Amiruddin, MA., serta para staf dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN LANGSA.

3. Bapak Dr. Hatta Sabri, MA selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN LANGSA.
4. Ibu Nazliati M. Ed., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, motivasi dan pengarahan kepada penulis.
5. Bapak Saparuddin Rambe, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, motivasi dan pengarahan kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu Dosen selalu dalam Rahmat dan lindungan Allah SWT. Sehingga ilmu yang telah diajarkan dapat bermanfaat dikemudian hari.
7. Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, dan sebagai tanda bakti, hormat, rasa cinta dan terimakasih atas segala dukungan moril dan materil yang diberikan, skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orangtua saya yaitu cinta pertama saya, Bapak Yuliadi Suratman dan pintu surga saya, Ibu Nurlelawati. Gelar sarjana ini dipersembahkan untuk kalian.
8. Terimakasih untuk seluruh keluarga saya atas do'a dan kata penyema sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Husniati, S. Pd, MM selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 13 Langsa
10. Kawan seperjuangan di kala suka dan duka selama perkuliahan, Mentari Kasih, Nuraini, Tri Rahayu V ^{iv} an Riska Diana. Terima kasih atas

keceriaan selama ini. Terima kasih untuk menjadi teman yang selalu memotivasi untuk penyelesaian skripsi ini.

11. Untuk kakak yang selalu memberi semangat kepada saya, Mutia Dara, Sri Rahmayani, dan Zurratul Rahmah.
12. Teman-teman PAI Unit 2 angkatan 2019 terima kasih.
13. Siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 13 Langsa terima kasih banyak untuk waktu dan kesediaan yang telah kalian berikan untuk menjadi subjek penelitian skripsi ini.
14. Semua orang yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat atas amalan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Langsa, 31 Januari 2024

Penulis

Nuzulul Desvia

NIM: 1012019028

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------------------------------|-------------|
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| ABSTRAK | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 5 |
| D. Manfaat Penelitian | 5 |
| E. Penelitian Terdahulu | 6 |
| F. Kajian Pustaka..... | 7 |
| BAB II KAJIAN TEORI | 11 |
| A. Media Pembelajaran..... | 11 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran | 11 |
| 2. Jenis - jenis Media Pembelajaran..... | 12 |
| 3. Fungsi Media Pembelajaran..... | 13 |
| 4. Kriteria Memilih Media Pembelajaran..... | 14 |
| 5. Tujuan Media Pembelajaran | 15 |
| B. Permainan Ular Tangga..... | 16 |
| 1. Pengertian Permainan Ular Tangga..... | 16 |
| 2. Langkah-langkah Media Permainan Ular Tangga | 18 |
| 3. Manfaat Permainan Ular Tangga | 19 |
| 4. Kelebihan dan kekurangan Permainan Ular Tangga..... | 19 |
| C. Metode Pembelajaran Edutainment | 20 |
| 1. Pengertian Metode Edutainment..... | 20 |
| 2. Prinsip - prinsip Pembelajaran Edutainment..... | 22 |
| 3. Kelebihan dan kekurangan Metode Edutainment | 24 |
| D. Hasil Belajar..... | 25 |
| 1. Pengertian Hasil Belajar..... | 25 |

| | |
|--------------------------------------------------------|-----------|
| 2. Faktor –faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar..... | 26 |
| 3. Bentuk dan Tipe Hasil Belajar | 27 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 29 |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... | 29 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian | 30 |
| C. Subjek Penelitian..... | 30 |
| D. Desain Penelitian | 31 |
| E. Prosedur Penelitian..... | 32 |
| F. Teknik Pengumpulan Data | 36 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 40 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 42 |
| A. Profil SMP Negeri 13 Langsa | 42 |
| B. Pelaksanaan Penelitian | 43 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 59 |
| A. Kesimpulan | 59 |
| B. Saran..... | 59 |
| DAFTAR PUSTAKA | 61 |
| LAMPIRAN..... | 64 |

DAFTAR TABEL

Table 1.2 Evaluasi Aktifitas Guru

Table 1.3 Lembar Observasi Siswa

Table 3.1 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa

Table 4.1 Hasil Tes Siswa Sebelum Melakukan Tindakan

Table 4.2 Lembar Observasi Guru Siklus I

Table 4.3 Lembar Observasi Siswa Siklus I

Table 4.4 Hasil Kemampuan Test Siswa Siklus I

Table 4.5 Lembar Observasi Guru Siklus II

Table 4.6 Lembar Observasi Siswa Siklus II

Table 4.7 Hasil Kemampuan Test Siswa Pada Siklus II

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar

Lampiran 2. Hasil Tes Siswa Sebelum Melakukan Tindakan

Lampiran 3. Hasil Kemampuan Test Siswa Pada Siklus I

Lampiran 4. Hasil Kemampuan Test Siswa Pada Siklus II

Lampiran 5. Kartu soal dalam permainan ular tangga

Lampiran 9. Dokumentasi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi kehidupan manusia yang harus dipenuhi seumur hidup. Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi diri siswa, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh siswa, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Salah satu tujuan pendidikan adalah membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan bermutu dan berkualitas dapat menjunjung tinggi harkat dan martabat suatu bangsa dan negara, sehingga diperlukan strategi agar pendidikan menjadi sarana untuk membuka pola pikir siswa yang mampu mengubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi lebih baik.² Salah satu bagian penting dalam pendidikan adalah pembelajaran, pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Keberhasilan pembelajaran tergantung pada pendidik dalam merancang, mengolah, melaksanakan serta mengevaluasi siswa. Karakter siswa yang beragam menuntut guru agar mampu merancang pembelajaran yang inovatif, bermakna dan beragama. Inovasi pembelajaran perlu dilakukan oleh guru. Guru yang memiliki

¹ Wiji Suwarno, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 21-22

² Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h.20

kemampuan untuk mencoba menemukan, menggali, dan mencari berbagai pendekatan, metode dan strategi pembelajaran akan menciptakan model-model pembelajaran baru, sehingga siswa tidak mengalami kebosanan serta dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara maksimal.

Pembelajaran perlu dilakukan inovasi agar siswa tidak mengalami kebosanan terutama dalam pembelajaran PAI. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik adalah siswa terlibat secara langsung dalam memahami konsep PAI, sehingga siswa dapat mencapai prestasi yang diinginkan. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI yang dilakukan di sekolah masih berjalan secara konvensional yaitu dalam penyampaian materi pembelajaran yang masih bersifat ceramah atau berpusat pada guru, sehingga pembelajaran sulit dipelajari dan dipahami oleh siswa. Pembelajaran PAI secara konvensional masih banyak ditemui di SMP Negeri 13 Langsa.³

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara pada tanggal 17 November 2022 dengan salah satu guru PAI yang mengajar di kelas VIII SMP Negeri 13 Langsa diperoleh informasi bahwa materi disiplin dan penuh harap kepada Allah SWT serta peduli terhadap sesama melalui shalat jenazah pada mata pelajaran PAI masih digolongkan dalam kategori rendah, hal ini bisa dilihat dari rata-rata hasil ulangan siswa semester ganjil kelas VIII SMP Negeri 13 Langsa yang masih banyak di bawah KKM yang ditentukan oleh sekolah. Hasil ulangan siswa kelas VIII.2 mendapatkan nilai rata-rata 55 dengan kriteria ketuntasan (D) tidak lulus.

³ Hasil Observasi Awal di SMP Negeri 13 Langsa, Pada Tanggal 17 November 2022

Berdasarkan Pengamatan Awal Terhadap Proses Pembelajaran PAI di SMP Negeri 13 Langsa maka diperoleh informasi bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 13 Langsa adalah 75. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti pada pembelajaran PAI masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rata-rata 55 dengan kriteria ketuntasan (D) tidak tuntas, hal tersebut dikarenakan siswa kurang memperhatikan disaat guru sedang menjelaskan, tidak ada yang bertanya disaat tidak paham mengenai pelajaran, dan tidak menyelesaikan tugas disaat diberikan pekerjaan rumah.⁴

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari ibu Yulisma yang merupakan salah satu guru PAI kelas VIII SMP Negeri 13 Langsa mengatakan bahwa perhatian siswa yang tidak fokus pada saat pembelajaran dikelas, Ketika guru menjelaskan pelajaran hanya Sebagian kecil siswa yang memperhatikan. Siswa lebih banyak mencurahkan pada teman sebangkunya bahkan sibuk dengan aktivitasnya sendiri. Siswa juga mudah menyerah saat mendapatkan tugas yang dianggap sulit, bahkan mereka kurang berusaha dalam menyelesaikan tugas tersebut.

Salah satu pembelajaran yang menekankan keaktifan dalam berfikir siswa dapat dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta mempermudah dalam memecahkan masalah dengan menggunakan model *Edutainment* atau media permainan ular tangga. Permainan ular tangga menurut Ratna Ningsih adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah

⁴ Waka Kurikulum SMP Negeri 13 Langsa, Pada Tanggal 24 November 2022

yang harus dijalani bidak.⁵ Melalui media pembelajaran ini, setiap peserta didik mempunyai tanggung jawab untuk mempelajari materi dan mengajarkan kepada anggota kelompoknya, sehingga diharapkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik akan meningkat dengan menggunakan media ular tangga melalui model Edutainment. Model Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang di desain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung secara menyenangkan.⁶

Selain itu kegiatan bermain sambil belajar berkaitan erat dengan perkembangan kognitif peserta didik dikarenakan suasana pembelajaran di kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari sesuatu yang membosankan menjadi menyenangkan, atau dari sesuatu yang tidak disukai menjadi sesuatu yang disukai oleh peserta didik, mereka ingin terus belajar dikelas, karena dipenuhi rasa semangat, meningkatnya penasaran peserta didik terhadap pembelajaran karena ada tantangan yang dibuat oleh guru dalam setiap materinya dan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti mata pelajaran

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 13 Langsa.”**

⁵ Nafiah Nurul Ratnaningsi, *“Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”* (Jakarta, 2014)

⁶ Nawang sawitri, *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif* (Yogyakarta: DIVA Press, 2014), h.17

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah permainan ular tangga melalui model *Edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa SMP Negeri 13 Langsa?
2. Adakah tantangan bagi siswa dalam penerapan permainan Ular Tangga melalui model *Edutainment* di SMP Negeri 13 Langsa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah Permainan Ular Tangga melalui model *Edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa di kelas VIII SMP Negeri 13 Langsa.
2. Untuk mengetahui adakah tantangan bagi siswa dalam penerapan Permainan Ular Tangga melalui model *Edutainment* di SMP Negeri 13 Langsa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat penelitian kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang Pendidikan Agama Islam khususnya tentang media

pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga melalui model *Edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis penelitian ini bermanfaat bagi:

a. Siswa

Peneliti ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam belajar melalui media permainan ular tangga serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

b. Guru

Guru dapat mengetahui Media Pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar Siswa.

c. Sekolah dan Masyarakat

Sekolah dan masyarakat dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.

E. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, perlu dikemukakan definisi Operasional sebagai berikut:

1. Permainan Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang di mainkan oleh dua orang atau lebih, papan permainan ular tangga ini di bagi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak di gambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya.

2. Model Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang di desain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung secara menyenangkan.
3. Implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan suatu proses kegiatan yang memerlukan tindakan yang memberi efek terhadap peserta didik berupa keterampilan, pengetahuan, nilai, motivasi, sikap dan kepemimpinan untuk mencapai tujuan yang diharapkan, dan dalam mencapai tujuan tersebut diperlukan rencana, dan kemudian rencana tersebut dilaksanakan dengan mekanisme tertentu.
4. Hasil belajar adalah kemampuan yang di miliki seorang anak setelah tahapan pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. Hasil belajar dapat juga dikatakan sebagai ketercapaian tujuan belajar yang diperoleh melalui pengalaman pembelajaran yang bisa dilihat dari hasil penilaian tertulis maupun penilaian tidak tertulis yang telah dilakukan.

F. Penelitian Terdahulu

Kajian pustaka adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan yaitu apakah permasalahan yang diteliti sudah ada mahasiswa yang meneliti. Berikut ini peneliti akan mengemukakan berbagai kajian pustaka penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini dan berguna untuk membantu dalam penyusunan nanti.

Pertama, Nanang Yulianto, mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas IX Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten.⁷ Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan Ular Tangga Administrasi Pajak: 1) Analisis (Analysis), 2) Desain (Design) 3) Pengembangan (Development), 4) Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Tingkat kelayakan Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rerata skor 4,30 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rerata skor 4,11 yang termasuk dalam kategori Layak. Penilaian kelayakan media oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4,39 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak dan siswa uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,21 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, Ular Tangga Administrasi Pajak ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 5,808 > t_{tabel} = 1,997$ dan $sig\ p = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, media Ular Tangga Administrasi Pajak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Kedua, Nafiah Nurul Ratnaningsih, mahasiswa program studi Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, dalam skripsi yang berjudul Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips

⁷ Nanang Yulianto, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2020)

Kelas III A Sdn Nogopuro, Sleman.⁸ Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS selama dua siklus. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar dari pratindakan yaitu 62,96% menjadi 73,89% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 85,74%. Penelitian diatas terdapat kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang permainan ular tangga dan motivasi belajar, terdapat perbedaannya yaitu peneliti membahas tentang mata pelajaran pendidikan agama islam sedangkan skripsi diatas membahas mata pelajaran IPS.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Astuti yang berjudul upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan ular tangga. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, sumber dalam penelitian ini adalah 15 anak kelompok B PAUD AL-FITRI yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan jumlah anak yang mengalami peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan setelah diberi tindakan 2 siklus. Pada siklus 1 persentase yang dicapai adalah 55,7 % dan meningkat pada siklus 2 mencapai 86,8%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kognitif anak usia dini.⁹ Persamaan dengan peneliti sama menggunakan permainan ular tangga dan untuk

⁸ Nafiah Nurul Ratnaningsih, *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A Sdn Nogopuro, Sleman*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2019)

⁹ Astuti, *Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga*, (Palembang: Perpustakaan Uin Raden Fatah Palembang, 2021)

meningkatkan kognitif namun peneliti melakukan pengembangan permainan ular tangga.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Katharina, dengan judul pengembangan media permainan ular tangga untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Rutogeli Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. Berdasarkan hasil uji coba ahli materi memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat valid, uji coba ahli media pembelajaran memperoleh persentase 83% berada pada kategori valid, uji coba ahli desain pembelajaran memperoleh 87% dengan kategori sangat valid, dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat valid.¹⁰ Dari penelitian terdahulu di atas persamaan dengan peneliti sama-sama menggunakan menggunakan media permainan ular tangga. Perbedaannya terletak pada kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik.

BAB II

¹⁰ Katharina, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Rutogeli*, Jurnal Pendidikan Vol 2 No 1 Tahun 2021, h. 133

b. Penentuan rata-rata

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

Keterangan:

M = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah nilai seluruh siswa

$\sum N$ = jumlah siswa keseluruhan

c. Menghitung Persentase

$$P : \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Table 3.1 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa

| No. | Nilai | Kategori Penilaian |
|-----|--------|--------------------|
| 1 | 86-100 | Baik Sekali |
| 2 | 71-85 | Baik |
| 3 | 60-70 | Cukup |
| 4 | 50 | Buruk |

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil SMP Negeri 13 Langsa

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMP 13 Negeri Langsa Sekolah Menengah Pertama yang didirikan dinas Pendidikan Kota Langsa pada tahun 2007. Sekolah ini mulai pembangunan pada tahun 2006 dan dibuka pada tahun 2007. SMP 13 Negeri Langsa juga sekolah

terakhir Tingkat Menengah Pertama yang ada di Kota Langsa. Sekolah ini terletak di jalan Putro Bungsu, Kecamatan Langsa Barat, Kota Langsa. Sekolah ini dari pusat perkotaan memakan waktu sekitaran 8 menit.

Sekolah ini pertama kali dipimpin oleh Bapak Wisnuar Sulaiman. Dan sekarang di pimpin oleh Ibu Husniati, S,Pd. M.M. Kondisi wilayah sekitar dikelilingi oleh pemukiman nelayan tradisional yang berpenghasilan rendah. Siswa SMP NEGERI 13 LANGSA sebagian besar berasal dari wilayah sekitar meliputi Gampong Sungai Pauh, Relokasi Lhok Banie, Kuala Langsa, Matang Seulimeng, Blang Seunibong, dan Gampong Mutia. Penghasilan orangtua siswa rata-rata masih sebagai Nelayan tradisional, Petani, tukang becak, buruh, karyawan, PNS.

2. Adapun Visi Misi SMP 13 Neg⁴² sa

Visi

Cakap, berhati mulia, imtaq dan iptek.

Misi

- Menciptakan lingkungan yang sejuk dan bersahabat.
- Memberikan pelayanan yang baik dan profesional.

- Menciptakan proses belajar mengajar mengajar yang efektif dan efisien yang dilandasi keteladanan dan islami.
- Menciptakan peserta didik yang dihasilkan atau menjadi manusia yang mandiri.
- Mewujudkan peserta didik yang dihasilkan bermanfaat bagi dirinya, Agama, dan Negara.

B. Pelaksanaan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian peneliti membuat desain ular tangga, Tahapan pembuatan media permainan ular tangga dengan melalui beberapa tahapan yaitu: Papan ular tangga, kartu soal, dan dadu. Papan ular tangga dibuat dengan bentuk spanduk yang memiliki ukuran panjang dan lebar 2,5 meter. Papan ular tangga ini pertama di desain dengan menggunakan aplikasi canva dengan petak-petak yang dibuat beralur menyerupai ular. Ular dan tangga di download dengan bantuan PNG, lalu di tempelkan di aplikasi canva. Kartu soal dibuat dengan menggunakan aplikasi canva lalu diberi warna yang dapat menarik perhatian siswa untuk membaca soal lalu menjawab soal. Dadu di buat dengan menggunakan kain fanel 1 meter, dipotong menjadi 4 persegi lalu dijait hingga berbentuk dadu, lalu nomor dadu di bulatkan kain fanel lalu ditempel sesuai dengan jumlah angka yang terdapat pada bagian sisi dadu. Jumlah kotak dalam papan ular tangga adalah 56 kotak, 1 kotak start, 1 kotak finish, dan 54 kotak permainan. Dalam permainan ular tangga terdiri dari beberapa unsur diantaranya papan permainan, dadu, kartu yang berisi soal, dan benda lainnya, benda yang ada dalam papan ular tangga di

desain sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kartu soal yang ada pada ular tangga terletak di bagian ular, tangga, dan setiap kolom yang terdapat di papan ular tangga tersebut. Dadu yang digunakan dalam permainan ular tangga sebagai alat ukur untuk menuju pada kotak atau kolom dalam papan permainan ular tangga. Permainan ular tangga dilengkapi dengan cara permainan dan terdapat beberapa macam kartu yang setiap kartunya terdapat beberapa soal yang didalamnya jika menjawab dengan benar dapat maju ke kotak berikutnya dan jika salah tetap dikotak sampai menunggu kembali giliran mengundi dadu.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang telah peneliti lakukan pada tanggal 16 Desember 2023, hasil penelitian diperoleh dalam dua tahap yang berupa siklus pembelajaran pada proses belajar mengajar di kelas. Sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan, peneliti mempersiapkan terlebih dahulu seperangkat instrument penelitian yang akan peneliti gunakan selama penelitian, terdiri dari modul ajar untuk pembelajaran pada siklus I dan siklus II, soal tes, media ular tangga, dan lembar observasi guru dan siswa yang digunakan selama mata pelajaran PAI berlangsung.

Sebelum peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan Media permainan ular tangga terlebih dahulu peneliti memberikan tes awal (pre-test) kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Materi Shalat Jenazah, Hasil dari pre-test digunakan sebagai dasar pertimbangan pengajaran yang terdiri dari dua siklus dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Pre-test diberikan diawal kepada siswa dengan materi Shalat Jenazah. Sedangkan post-test diberikan setelah hasil siswa pre-test tidak sesuai dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu mencapai 75 untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Oleh karena itu untuk melihat hasil penelitian ini, peneliti akan menggunakan table sebagai berikut:

Table 4.1 Hasil Tes Siswa sebelum melakukan Tindakan

| No. | Kriteria | Jumlah Siswa | Persentase | Rata-rata |
|-----|--------------|--------------|------------|-----------|
| 1. | Tuntas | 8 | 30,77% | 56,42 |
| 2. | Tidak tuntas | 18 | 69,23% | |
| | Jumlah | 26 | 100% | |

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa nilai pre-test yang diperoleh siswa kelas VIII.2 yaitu hanya 8 siswa yang tuntas, dan 18 siswa masih dibawah dibawah KKM. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa SMP Negeri 13 Langsa adalah 56,42.

1. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi seperti yang dipaparkan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan bagian terpenting sebelum tindakan dilaksanakan, adapun hal-hal yang harus dipersiapkan pada tahap ini adalah:

- 1) Menyiapkan modul ajar yang akan digunakan.
- 2) Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

- 3) Membuat media permainan ular tangga dan membuat soal-soal yang berkaitan dengan materi shalat jenazah.
- 4) Membuat soal pree-test pada siklus I.

b. Pelaksanaan

Setelah semua keperluan yang dibutuhkan dalam penelitian dipersiapkan secara matang, maka langkah selanjutnya adalah melakukan penelitian pada siklus I yang terdiri dari 2 pertemuan, berikut ini pembelajaran yang dilakukan pada siklus I yaitu, Mengkondisikan kelas apakah keadaan kelas sudah siap untuk di laksanakan pembelajaran. Sebelum dilakukannya pembelajaran peneliti menunjuk ketua kelas untuk memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran, serta membantu mengingat kembali pelajaran yang telah lewat dengan cara memberikan soal pree-test.

Setelah selesai berdoa peneliti mengabsen kehadiran Peserta didik saat pembelajaran, Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti untuk mengajak Peserta didik untuk masuk kedalam pembelajaran. Kemudian peneliti memperlihatkan media permainan Ular Tangga dan bertanya siapakah yang masih ingat permainan Ular Tangga kemudian Peneliti mengajak Peserta didik untuk masuk ke dalam inti pembelajaran. Tahap selanjutnya menjelaskan tentang pengertian, rukun, syarat-syarat yang terdapat dalam shalat jenazah, setelah menjelaskan semuanya lalu siswa dibagikan dalam beberapa kelompok untuk memainkan permainan ular tangga yang telah diisi pertanyaan-pertanyaan. Siswa yang berhenti pada kotak yang berisi pertanyaan harus menjawab pertanyaan tersebut, sedangkan siswa

yang lainnya mendengarkan jawaban dan mengoreksi jawaban apabila salah. Terakhir, guru dan siswa membuat kesimpulan yang telah diajarkan apakah siswa sudah mengerti atau belum materi yang diajarkan. Proses pembelajaran pada siklus I diakhiri dengan diadakannya pos-test.

Pertemuan II siklus I, Pada pelaksanaan pembelajaran pertemuan kedua yaitu diawali dengan Guru menampilkan media permainan Ular Tangga tentang shalat shalat jenazah, kemudian Peserta didik dibagi dalam 4 kelompok yang terdiri dari 6 Orang. Setelah terbentuk 4 Kelompok, maka Peneliti menjelaskan kepada Peserta didik tentang peraturan permainan Ular Tangga, setiap kelompok yang bermain perwakilannya hanya 1 orang yang akan bermain. Pada setiap Kelompok diberi kesempatan untuk bertanya jika belum memahami tentang peraturan permainan Ular Tangga ini, selanjutnya peneliti meminta peserta didik untuk secara bergantian memainkan permainan ular tangga dari tiap kelompok. Pada akhir pembelajaran Siklus I pertemuan II Peneliti melakukan klarifikasi materi yang belum di mengerti Peserta didik dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memberikan test berupa post-test di akhir siklus untuk menggali pengetahuan Peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran.

c. Observasi

Hasil observasi aktivitas Peserta didik siklus I adalah Peneliti membagikan lembar Observasi kepada Guru kelas yang berlaku sebagai Observer. Observasi dilakukan pada setiap kelompok, setiap Observer bertugas mengobservasi tentang keaktifan dalam diskusi, keaktifan bertanya, dan keaktifan menjawab pertanyaan.

Table 4.2 lembar observasi guru siklus I

| NO. | Aspek Yang diamati | Nilai | |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Guru mengucapkan salam. | ✓ | |
| 2. | Guru memeriksa kehadiran, kerapian pakaian dan tempat duduk siswa. | | X |
| 3. | Guru membuka pembelajaran dengan berdoa. | ✓ | |
| 4. | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. | | X |
| 5. | Guru membagikan kertas soal untuk mengetes kemampuan awal siswa. | ✓ | |
| 6. | Guru menjelaskan sedikit materi yang akan dipelajari. | | X |
| 7. | Guru membagikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok. | ✓ | |
| 8. | Guru menjelaskan aturan penggunaan media permainan ular tangga. | ✓ | |
| 9. | Guru menyajikan bahan pelajaran dengan media ular tangga sesuai materi pelajaran. | ✓ | |
| 10. | Guru mengarahkan dan membimbing siswa memberikan saran atau kritik. | | X |
| 11 | Guru melakukan penilaian pada setiap kelompok yang maju menjawab pertanyaan dari kotak ular | ✓ | |

| | | | |
|-------------|--------------------------------------------------------------------|-------|---|
| | tangga. | | |
| 12. | Guru mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa. | ✓ | |
| 13. | Guru membuat kesimpulan materi bersama siswa. | | X |
| 14. | Guru menuntun siswa membaca doa penutup setelah selesai pelajaran. | ✓ | |
| 15. | Guru mengucapkan salam penutup. | ✓ | |
| Jumlah Skor | | 10 | |
| Persentase | | 66,6% | |

Berdasarkan table pengamatan diatas, proses aktivitas guru melalui lembar observasi dengan menggunakan permainan ular tangga pada siklus I yang diamati dapat dikategorikan baik, yaitu 66,6%.

Tabel 4.3 Lembar Observasi Siswa

| NO. | Aspek Yang Diamati | Nilai | |
|-----|----------------------------------------------------|-------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Siswa menjawab salam dari guru. | ✓ | |
| 2. | Siswa memulai proses pembelajaran dengan berdoa. | ✓ | |
| 3. | Siswa menanggapi kehadiran. | ✓ | |
| 4. | Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk belajar. | ✓ | |

| | | | |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|
| 5. | Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan. | | X |
| 6. | Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru sebelum masuknya materi pembelajaran. | | X |
| 7. | Siswa duduk ke dalam kelompok yang telah dibagikan guru. | ✓ | |
| 8. | Siswa mengikuti arahan guru dalam aturan bermain. | ✓ | |
| 9. | Siswa semangat dalam menjawab tugas berkelompok. | | X |
| 10. | Siswa memaparkan hasil diskusi Kelompoknya. | | X |
| 11. | Siswa memberikan tanggapan. | | X |
| 12. | Siswa bertanya kepada guru mengenai materi yang disampaikan. | | X |
| 13. | Siswa mencatat kesimpulan materi yang telah dipelajari. | ✓ | |
| 14. | Siswa membaca doa penutup pembelajaran. | ✓ | |
| 15. | Siswa menjawab salam dari guru. | ✓ | |
| Jumlah Skor | | 9 | |
| Persentase | | 60,0% | |

Berdasarkan table pengamatan diatas, proses aktivitas siswa melalui lembar observasi dengan menggunakan permainan ular tangga pada siklus I yang diamati dapat dikategorikan baik, yaitu 60,0%.

Setelah proses pembelajaran selesai peneliti memberikan tes kepada peserta didik untuk melihat kemampuan yang telah dicapai. Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus I mengenai materi shalat Jenazah dengan menggunakan media permainan ular tangga diperoleh data sebagai berikut:

Table 4.4 hasil kemampuan test siswa pada siklus I

| No. | Kriteria | Jumlah Siswa | Persentase | Rata-rata |
|-----|--------------|--------------|------------|-----------|
| 1. | Tuntas | 16 | 61,54% | 68,84 |
| 2. | Tidak tuntas | 10 | 38,46% | |
| | Jumlah | 26 | 100% | |

Berdasarkan hasil test yang dilakukan pada siklus I, dapat dilihat dari nilai rata-rata post-test siswa pada siklus I yaitu 68,84, terdapat 16 Orang siswa yang nilainya mencapai KKM, sedangkan 10 siswa lainnya masih belum mencapai KKM.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengulang kembali pembelajaran pada siklus yang telah dipelajari untuk menyempurnakan siklus berikutnya. Hasil penelitian aktivitas guru dan hasil tes siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I masih memiliki kekurangan yang harus diperbaiki dalam siklus berikutnya. Hal- hal yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya hasil kemampuan tes siswa dalam kegiatan pembelajaran sudah ada peningkatan,

namun masih ada beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar siswa belum maksimal yaitu pertama, siswa masih ada yang belum memperhatikan ketika guru menjelaskan sehingga materi yang diajarkan kurang dipahami. Kedua, minat siswa dalam mengikuti pelajaran masih terlihat kurang, karena siswa masih kurang aktif dan belum berani mengajukan pertanyaan mengenai hal yang tidak dipahami. Ketiga, pada saat melaksanakan permainan masih ada siswa yang terlihat bingung sehingga masih banyak yang tidak paham tentang peraturan yang terdapat dalam ular tangga.

Evaluasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran sudah ada peningkatan hasil belajar, akan tetapi masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan siklus I yaitu yang pertama, memeriksa kesiapan siswa. Kedua, penguasaan dalam materi pembelajaran serta penguasaan dalam kelas. Ketiga, mengembangkan kemampuan komunikasi atau penyampaian informasi secara lisan atau tertulis. Hal ini berdasarkan permasalahan yang telah di dapatkan dari hasil tes pada siklus I, peneliti akan melakukan tindak lanjut ke siklus II agar pembelajaran lebih baik dari siklus I.

2. Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi seperti yang dipaparkan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan bagian terpenting sebelum tindakan dilaksanakan, adapun hal-hal yang harus dipersiapkan pada tahap ini adalah:

- 1) Membuat silabus dan modul siklus II.
- 2) Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
- 3) Membuat media permainan ular tangga dan membuat soal-soal yang berkaitan dengan materi shalat jenazah.

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II Pertemuan III, Peneliti melakukan perbaikan kekurangan yang terjadi pada siklus II. Adapun prosedur yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut, Mengkondisikan kelas apakah keadaan kelas sudah siap untuk dilaksanakannya pembelajaran. Sebelum dilakukannya pembelajaran, peneliti menunjuk Ketua kelas untuk memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran serta membantu mengingat kembali pelajaran yang telah lewat dengan cara memberikan soal pree-test.

Setelah selesai berdoa peneliti mengabsen kehadiran Peserta didik saat pembelajaran, Kegiatan ini dilakukan oleh Peneliti untuk mengajak Peserta didik untuk masuk kedalam pembelajaran. Apersepsi ini dilakukan Peneliti dengan memperlihatkan media permainan Ular Tangga dan bertanya siapakah yang masih ingat permainan Ular Tangga kemudian Peneliti mengajak Peserta didik untuk masuk ke dalam inti pembelajaran. Kemudian peneliti kembali memperlihatkan media permainan Ular Tangga dan bertanya siapakah yang masih ingat tata cara dalam permainan ular tangga yang dilakukan pada minggu kemarin, kemudian Peneliti mengajak Peserta didik untuk masuk ke dalam inti pembelajaran. Tahap selanjutnya menjelaskan tentang pengertian,

rukun, syarat-syarat yang terdapat dalam shalat jenazah, setelah menjelaskan semuanya lalu siswa dibagikan dalam beberapa kelompok untuk memainkan permainan ular tangga yang telah diisi pertanyaan-pertanyaan. Siswa yang berhenti pada kotak yang berisi pertanyaan harus menjawab pertanyaan tersebut, sedangkan siswa yang lainnya mendengarkan jawaban dan mengoreksi jawaban apabila salah. Terakhir, guru dan siswa melakukan evaluasi materi yang telah diajarkan apakah siswa sudah mengerti atau belum materi yang diajarkan. Proses pembelajaran pada siklus II diakhiri dengan diadakannya post-test.

Dalam pertemuan ke IV siklus II, pembelajaran diawali dengan Guru menampilkan media permainan Ular Tangga, kemudian Peserta didik dibagi dalam 4 kelompok yang terdiri dari 6 Orang. Setelah terbentuk 4 Kelompok, maka Peneliti menjelaskan kepada Peserta didik tentang peraturan permainan Ular Tangga, setiap kelompok yang bermain perwakilannya hanya 1 orang yang akan bermain. Pada setiap Kelompok diberi kesempatan untuk bertanya jika belum memahami tentang peraturan permainan Ular Tangga ini, selanjutnya peneliti meminta peserta didik untuk secara bergantian memainkan permainan ular tangga dari tiap kelompok. Pada akhir pembelajaran Peneliti membuat kesimpulan bersama peserta didik di akhir siklus setelah melaksanakan proses pembelajaran.

c. Observasi

Hasil observasi aktivitas Peserta didik siklus II adalah Peneliti membagikan lembar Observasi kepada Guru kelas yang berlaku sebagai Observer. Observasi dilakukan pada setiap kelompok, setiap Observer bertugas mengobservasi tentang keaktifan dalam diskusi, keaktifan bertanya, dan keaktifan menjawab pertanyaan.

Table 4.5 lembar observasi guru siklus II

| NO. | Aspek Yang diamati | Nilai | |
|-----|--------------------------------------------------------------------|-------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1. | Guru mengucapkan salam. | ✓ | |
| 2. | Guru memeriksa kehadiran, kerapian pakaian dan tempat duduk siswa. | ✓ | |
| 3. | Guru membuka pembelajaran dengan berdoa. | ✓ | |
| 4. | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. | ✓ | |
| 5. | Guru membagikan kertas soal untuk mengetes kemampuan awal siswa. | ✓ | |
| 6. | Guru menjelaskan sedikit materi yang akan dipelajari. | ✓ | |
| 7. | Guru membagikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok. | ✓ | |
| 8. | Guru menjelaskan aturan penggunaan media permainan ular tangga. | ✓ | |

| | | | |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|
| 9. | Guru menyajikan bahan pelajaran dengan media ular tangga sesuai materi pelajaran. | ✓ | |
| 10. | Guru mengarahkan dan membimbing siswa memberikan saran atau kritik. | | X |
| 11. | Guru melakukan penilaian pada setiap kelompok yang maju menjawab pertanyaan dari kotak ular tangga. | ✓ | |
| 12. | Guru mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa. | ✓ | |
| 13. | Guru membuat kesimpulan materi bersama siswa. | ✓ | |
| 14. | Guru menuntun siswa membaca doa penutup setelah selesai pelajaran. | | X |
| 15. | Guru mengucapkan salam penutup. | ✓ | |
| Jumlah Skor | | 13 | |
| Persentase | | 86,6% | |

Berdasarkan table pengamatan diatas, proses aktivitas guru melalui lembar observasi dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siklus II yang diamati dapat dikategorikan baik sekali, yaitu sebesar 86,6%.

Tabel 4.6 Lembar Observasi Siswa

| NO. | Aspek Yang Diamati | Nilai | |
|-----|--------------------|-------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| | | | |

| | | | |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|---|---|
| 1. | Siswa menjawab salam dari guru. | ✓ | |
| 2. | Siswa memulai proses pembelajaran dengan berdoa. | ✓ | |
| 3. | Siswa menanggapi kehadiran. | ✓ | |
| 4. | Siswa mendengarkan arahan dari guru untuk belajar. | ✓ | |
| 5. | Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan. | ✓ | |
| 6. | Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru sebelum masuknya materi pembelajaran. | | X |
| 7. | Siswa duduk ke dalam kelompok yang telah dibagikan guru. | ✓ | |
| 8. | Siswa mengikuti arahan guru dalam aturan bermain. | ✓ | |
| 9. | Siswa semangat dalam menjawab tugas berkelompok. | | X |
| 10. | Siswa memaparkan hasil diskusi Kelompoknya. | | X |
| 11. | Siswa memberikan tanggapan. | ✓ | |
| 12. | Siswa bertanya kepada guru mengenai materi yang disampaikan. | ✓ | |
| 13. | Siswa mencatat kesimpulan materi yang telah dipelajari. | ✓ | |

| | | | |
|-------------|-----------------------------------------|-------|--|
| 14. | Siswa membaca doa penutup pembelajaran. | ✓ | |
| 15. | Siswa menjawab salam dari guru. | ✓ | |
| Jumlah Skor | | 12 | |
| Persentase | | 80,0% | |

Berdasarkan table pengamatan diatas, proses aktivitas siswa melalui lembar observasi dengan menggunakan permainan ular tangga pada siklus II yang diamati dapat dikategorikan baik, yaitu 80,0%.

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan tes kepada peserta didik untuk melihat kemampuan yang telah dicapai. Berdasarkan data hasil penelitian siklus II mengenai hasil belajar siswa diperoleh data sebagai berikut:

Table 4.7 hasil kemampuan test siswa pada siklus II

| No. | Kriteria | Jumlah Siswa | Persentase | Rata-rata |
|-----|--------------|--------------|------------|-----------|
| 1. | Tuntas | 24 | 93,3% | 82,96 |
| 2. | Tidak tuntas | 2 | 6,7% | |
| | Jumlah | 26 | 100% | |

Berdasarkan hasil test yang dilakukan pada siklus II terdapat 24 Orang siswa yang nilainya mencapai KKM, sedangkan 2 siswa lainnya masih belum mencapai KKM, dengan kata lain terdapat peningkatan pada proses pembelajaran siklus II yaitu 82,96 sesuai dengan indikator sesuai dengan pencapaian yang telah disebut.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti memberikan kesimpulan dari materi yang telah dijelaskan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang telah dipelajari. Kemudian peneliti bertanya jawab kepada siswa serta menyimpulkan bersama materi yang telah dipelajari. Peneliti memberikan post-test untuk mengetahui kemampuan siswa tentang materi shalah jenazah. Setelah post-test diberikan, dapat dilihat bahwa nilai siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Dengan demikian, peneliti tidak perlu melaksanakan siklus ketiga.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas VIII.2 SMP Negeri 13 Langsa, Hal ini dapat terbukti dari hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 61,53% yang tergolong cukup, tetapi pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 82,96% yang tergolong sangat baik.
2. Tantangan dalam permainan ini yaitu tidak semua siswa bisa mendapatkan kesempatan untuk memainkan media permainan ular tangga, dan apabila dimainkan dalam waktu yang lama siswa akan merasa bosan dan jenuh, guru pun tidak dapat mengontrol siswa ketika siswa sudah mulai bosan dalam permainan dan tidak mempunyai semangat lagi untuk melanjutkan permainan ular tangga tersebut.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, ada beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran hendaknya seorang guru tidak terfokus pada satu model atau media pembelajaran saja tetapi guru harus lebih kreatif

dalam menggunakan media atau alat peraga sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

2. Hasil penelitian ini mudah midahan dapat dijadikan sebagai refleksi dan acuan bagi guru untuk kreatifdalam menemukan dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai.
3. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media permainan ular tangga ini dengan menggunakan ide atau konsep lainnya yang lebih kreatif atau menarik perhatian siswa, dan membuat konsep bermain yang lebih menyenangkan bagi siswa agar siswa tidak cepat merasa bosan.