



## PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERNUANSA ISLAMI UNTUK PEMBELAJARAN IPA

### *DEVELOPMENT OF THE ISLAMIC LADDER SNAKE GAME FOR SCIENCE LEARNING*

Yesi Andra Yuni<sup>1</sup>, Zulhanan<sup>2</sup>, Sodikin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SMA N 1 Bunga Mayang Lampung Utara

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

<sup>3</sup>Prodi Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

E-mail: yesiandrayuni11@gmail.com

Diterima: 10 Juni 2019. Disetujui: 5 Juli 2019. Dipublikasikan: 31 Juli 2019

**Abstract:** *This study aims to; 1) identifies the eligibility ladder snake game in Islamic learning IPA; 2) know the response of the students against Islamic ladder snake game in learning the IPA as a learning resource that will be developed. Methods in this study using the method of research and development (Research and Development) model Borg and Gall that have been developed through dimodifikasi; 1) potential and problems; 2) data collection; 3) product design; 4) validation of the design; 5) revision of the product; 6) free trial products; 7) revision of the product. Taken only up to seven steps because of the limitations. The research data was collected by using the sheet validation, the now and the response of the learners. The results of this research are; 1) game development ladder snake islami in IPA is well worth learning is used in learning based on the results of validation experts, namely 93.5% material experts, 80.5%, media expert and expert religion 100%; 2) on the response of the students performed at the three schools earn a percentage of the feasibility of an average of 93% with a very worthy category.*

**Keywords:** *learning media, islamic ladder snake game, science learning*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk; 1) mengidentifikasi kelayakan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA; 2) mengetahui respon peserta didik terhadap permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA sebagai sumber belajar yang akan dikembangkan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi yang dikembangkan melalui; 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi produk; 6) uji coba produk; 7) revisi produk. Langkah yang diambil hanya sampai dengan tujuh langkah karena keterbatasan. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar validasi, angket dan respon peserta didik. Hasil penelitian ini adalah; 1) pengembangan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi para ahli, yaitu ahli materi 93,5%, ahli media 80,5%, dan ahli agama 100%; 2) pada respon peserta didik yang dilakukan di tiga sekolah mendapatkan persentase kelayakan rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat layak.

© 2019 Unit Riset dan Publikasi Ilmiah FTK UIN Raden Intan Lampung

**Kata Kunci:** media pembelajaran, ular tangga islami, pembelajaran IPA

#### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses belajar mengajar yang berlangsung secara efektif dan efisien, secara terbuka dan bertanggung jawab yang disampaikan melalui kegiatan formal dan nonformal

antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu (Purwaningsih, 2016; Saputro, 2016; Zunanda & Sinulingga, 2015). Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas

di masa mendatang.(Lubis & Ikhsan, 2015; Rosyana, Mulyani, & Saputro, 2014; Saregar et al., 2018). Untuk meningkatkan kemajuan suatu bangsa, dapat melakukan upaya peningkatan mutu pendidikan yang berawal dari tujuan pendidikan (Irwandani & Juariah, 2016).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang dijalani oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tercapainya tujuan pendidikan tentunya dilihat dari kemampuan pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran dapat bervariasi dan lebih menarik.

Pembelajaran fisika merupakan salah satu cabang dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari (Diani, Latifah, Anggraeni, & Fujiani, 2018). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (MZ, 2013; Purbosari, 2016).

Media merupakan salah satu bagian penting di dalam proses pembelajaran (Nugrahani, 2017; Triastuti, Akbar, & Irawan, 2017). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik (Nugroho, Raharjo, & Wahyuningsih, 2013; Ratnawuri, 2016). Terbatasnya media pembelajaran yang dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar menyebabkan pembelajaran kurang optimal, sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam menerima materi, dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan (Ayu, Siswoyo, & Indrasari, 2016). Salah satu contoh media pembelajaran yang diterapkan adalah

permainan ular tangga islami (Rohmatan, 2016).

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular (Afandi, 2015). Dalam hal ini, pendidik berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik. Peserta didik yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari, sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok. Dalam diskusi kelompok ini peserta didik diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari. Permainan telah dianggap sebagai alat bantu pembelajaran baik untuk belajar.

Berdasarkan pra penelitian di MTS Al-Hikmah Sunan Kudus Bunga Mayang, SMPN 03 Bunga Mayang, SMPN 02 Bunga Mayang, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran belum dilakukan, dikarenakan kurangnya fasilitas yang tersedia dan pendidik yang masih memberikan pembelajaran secara konvensional. Hal ini mengakibatkan peserta didik cenderung bosan dan kurang tertarik khususnya pelajaran IPA (Fisika).

Berdasarkan hal di atas maka perlu adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar dan motivasi peserta didik. Perlu adanya inovasi dalam pembelajaran peserta didik tertarik mempelajari IPA (Fisika), karena erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Salah satunya dengan penanaman karakter dalam sebuah media pembelajaran islami dalam pembelajaran IPA (Fisika). Oleh sebab itu, perlu untuk menyelipkan nilai-nilai islami karena yang diajarkan didalam Al-qur'an adalah keseimbangan dalam segala hal dalam kehidupan ini. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Penggunaan media permainan ular tangga islami dapat menambah motivasi peserta didik dalam

proses pembelajaran karena lebih bervariasi untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

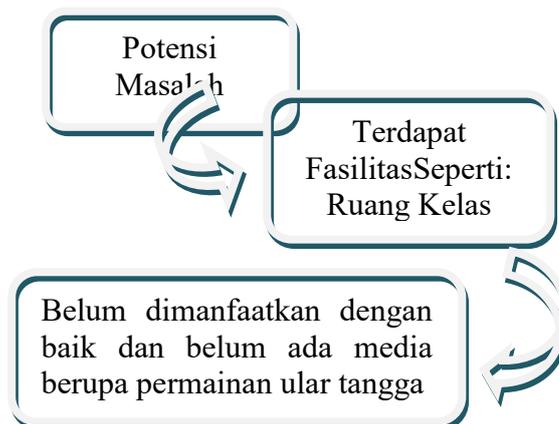
Tahap studi pendahuluan dari penelitian dan pengembangan ini adalah dengan pra penelitian yang dilakukan di tiga sekolah yaitu MTS Al-Hikmah Sunan Kudus Bunga Mayang, SMPN 03 Bunga Mayang, SMPN 02 Bunga Mayang. Penelitian ini dilaksanakan mulai tahap persiapan hingga pelaksanaan pada pengembangan berupa permainan ular tangga, sehingga membuat peserta didik bertanggung jawab, memecahkan masalah dan rintangan menuntut peserta didik menyelesaikan permainan tersebut di SMPN/MTsN kelas VII semester II yang dimulai semester genap Tahun Ajaran 2018/2019.

Pendekatan dan metode penelitian pengembangan berpedoman terhadap *Borg and Gall*. Produk yang dihasilkan yaitu berupa permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA. Adapun pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan revisi produk, yaitu berupa permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA. Sehingga tidak sampai pada tahap uji coba pemakaian dan produksi masal produk. Untuk sampai pada tahap uji coba pemakaian dan produksi masal produk dapat dilakukan pada penelitian berikutnya.

Kegiatan awal sebelumnya mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA. Penelitian pendahuluan berupa observasi awal (pra penelitian) dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan membagikan angket kepada peserta didik dan wawancara serta angket untuk pendidik pada bulan Januari 2018. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dari model *Borg and*

*Gall*. Namun dikarenakan terbatasnya waktu, biaya dan tenaga maka penelitian ini akan dilakukan sampai tahap ke tujuh yaitu revisi produk, yaitu 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk.

### a. Potensi dan Masalah

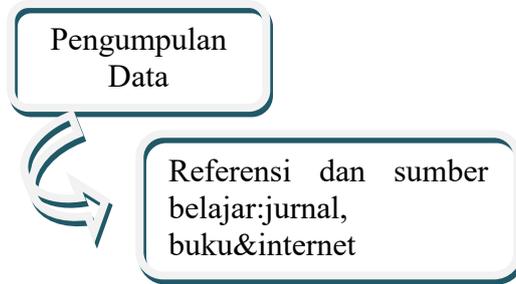


Gambar 1. Bagan Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Masalah yang ada saat ini adalah belum adanya media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Pada tahap ini dilakukan penelitian pendahuluan di MTS Al-Hikmah Sunan Kudus Bunga Mayang, SMPN 03 Bunga Mayang, SMPN 02 Bunga Mayang, dengan menggunakan wawancara yang berisi tentang pertanyaan ketersediaan bahan ajar, media pembelajaran dan laboratorium fisika. Hasil wawancara tersebut kemudian dijadikan landasan dalam penyusunan latar belakang masalah dan gambaran dari analisis kebutuhan sekolah. Sehingga dibutuhkan pembelajaran yang akan menambah nilai kebermanfaatannya fasilitas tersebut, dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dengan baik, menimbulkan semangat belajar, menimbulkan inovasi baru dan memungkinkan peserta didik belajar lebih aktif. Potensi pengembangan produk

tersebut untuk meminimaisir dari permasalahan dikelas.

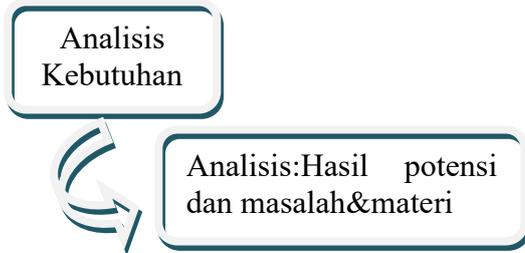
**b. Pengumpulan Data**



**Gambar 2.** Bagan Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah ditunjukkan secara nyata, yang perlu dilakukan selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai jenis data atau informasi yang dapat digunakan sebagai bahan atau referensi untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan data sangat penting bagi peneliti, karena dari data tersebut peneliti dapat mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran terhadap produk yang akan dikembangkan.

**1. Analisis Kebutuhan**



**Gambar 3.** Bagan Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dari data yang telah terkumpul bahwa sekolah memiliki potensi yang kurang baik, maka peneliti menganalisis materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan karakter keislaman. Alasan untuk memilih karakter keislaman terhadap peserta didik agar dapat memberikan inovasi dan semangat dalam proses pembelajaran.

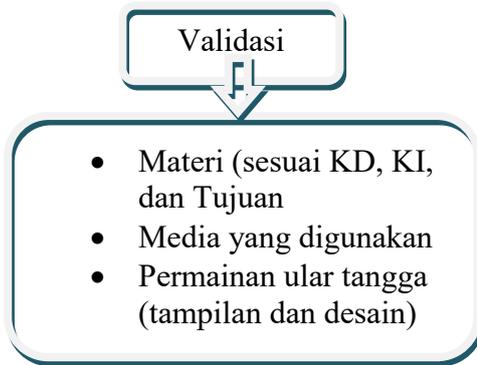
**2. Rancangan Media**



**Gambar 4.** Bagan Rancangan Media

Setelah melakukann pengkajian, selanjutnya dilakukan pengumpulan data dengan melakukan pengkajian terhadap perangkat pembuatan media permainan ular tanggaIslamidalampembeajaran IPA. Pembuatan media ini menggunakan kertas warna yang di desain semenarik mungkin untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemudian tahap selanjutnya adalah perencanaan dalam pembuatan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yaitu mendesain gambar dan kartu permainan ular tangga sesuai dengan kebutuhan.

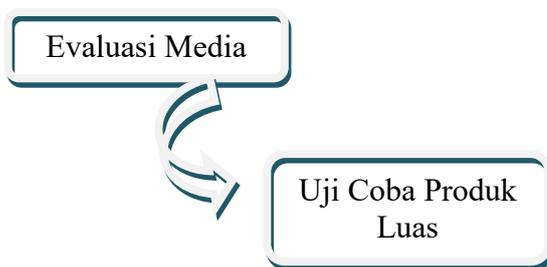
**3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Media**  
**a. Validasi Media**



**Gambar 5.** Bagan Validasi

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sesuai dengan kriteria pengembangan media permainan ular tangga yang akan dibuat atau tidak. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihan produk yang dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah konsultasi kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli agama.

**b. Evaluasi Media**

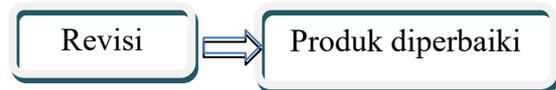


**Gambar 6.** Bagan Evaluasi media

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli agama, peneliti melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian serta masukan dari validator tersebut. Langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan adalah melakukan uji coba

produk. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kemenarikan dari produk yang dikembangkan. Uji coba luas diberikan kepada peserta didik di MTS Al-Hikmah Sunan Kudus Bunga Mayang dengan jumlah 20 peserta didik, 20 SMPN 03 Bunga Mayang, 20 SMPN 02 Bunga Mayang

**c. Revisi Media**



**Gambar 7.** Bagan Revisi Media

Setelah dilakukan pengujian produk secara terbatas, selanjutnya produk perlu di revisi kembali untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan produk tersebut. Revisi produk dilakukan untuk menyempurnakan kembali produk yang telah dikembangkan sehingga disesuaikan dengan kondisi nyata dilapangan berdasarkan hasil uji coba produk.

**4. Implementasi Media**

**a. Pengumpulan Data**



**Gambar 8.** Bagan Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuisisioner (Angket), yang digunakan dalam penelitian ini diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui kemenarikan terhadap media permainan ular tangga islamidalam pembelajaran IPA.
2. Wawancara, yang digunakan adalah pertanyaan berstruktur yang ditujukan kepada guru bidang studi IPA untuk memperoleh data mengenai pembelajaran fisika dan keadaan awal peserta didik dalam proses pembelajaran, penggunaan bahan ajar, media yang digunakan oleh pendidik

- dalam proses pembelajaran dan sebagainya.
3. Dokumentasi, merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar dari seseorang. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi dengan cara mengambil gambar dan video pada saat penelitian dilaksanakan.

**b. Analisis Data**



**Gambar 9.** Bagan Analisis Data

Teknik analisis validasi data instrumen validasi yang digunakan untuk melihat penilaian media permainan ular tangga yaitu berdasarkan skala *likert*, penskoran pada analisis data instrumen validasi, dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

1. Mengubah hasil skor angket (kuesioner) ke dalam bentuk skala *likert*

**Tabel 1.** Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SS (SangatSetuju)	5
S (Setuju)	4
KS (KurangSetuju)	3
TS (TidakSetuju)	2
STS (SangatTidakSetuju)	1

2. Menghitung persentase kelayakan masing-masing aspek dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Validasi Aspek

$\sum X$  = Jumlah jawaban responden pers aspek

$\sum Xi$  = Jumlah nilai maksimal setiap aspek

3. Menghitung presentase rata-rata seluruh responden dengan rumus:

$$\bar{P} = \frac{\sum P \text{ total}}{n}$$

Keterangan:

P = Validasi rata-rata

$\sum P_{total}$  = Jumlah persen total semua aspek

N = Banyaknya aspek

4. Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan ke pertanyaan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

Interprestasi skor penilaian dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 2.**Interprestasi Skor Kuesioner Validasi Instrumen

Skor	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
5	80<P≤100	SangatLayak
4	60<P≤80	Layak
3	40<P≤60	CukupLayak
2	20<P≤40	KurangLayak
1	0<P≤20	SangatKurangLayak

Berdasarkan tabel diatas maka produk pengembangan akan berakhir saat penilaian skor nilai terhadap pengembangan media berupa permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi, media dan agama serta respon peserta didik dikategorikan layak atau tidak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan ditiga sekolah, yaitu MTs Al-Hikmah Sunan Kudus Bunga Mayang, SMPN 03 Bunga Mayang, dan SMPN 02 Bunga Mayang. Ketiga sekolah tersebut memiliki potensi yang baik, namun kurang adanya variasi dalam proses pembelajaran seperti ketersediaan media dalam pembelajaran.

Hasil pengembangan pada penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa permainan ular tangga islami, mengetahui penilaian dari para ahli (materi, media, dan agama), serta mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan

produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model *Borg & Gall* dari tahap 1 sampai dengan tahap 7, yang meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk, 7) revisi produk.

**a. Hasil Desain Produk**

Berdasarkan data dan hasil pra penelitian atau observasi lapangan. Maka spesifikasi produk yang dikembangkan berupa permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembuatan media ini menggunakan papan catur dan kertas warna. Berikut gambar permainan ular tangga islami.



Gambar 10. Permainan Ular Tangga Islami

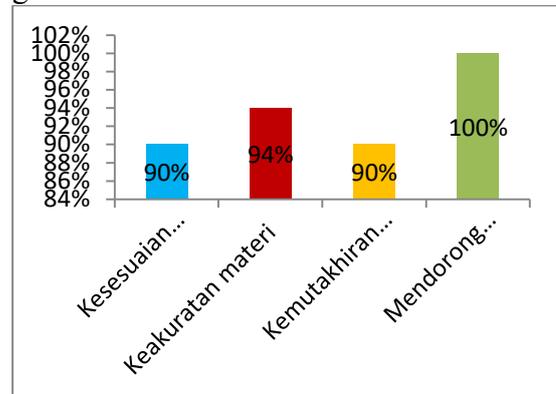
**b. Kelayakan Media Pembelajaran**

Setelah berhasil mengembangkan produk, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kelayakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga islami dengan validasi produk atau desain. Validasi produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan 5 ahli yang terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 1 ahli agama. Adapun hasil validasi dengan menggunakan skala *likert* adalah sebagai berikut:

**1. Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing aspek: (1) kesesuaian materi dengan SK dan KD, (2) keakuratan materi, (3) kemutakhiran materi, (4)

mendorong keingintahuan. Berikut adalah hasil validasi akhir yang dibuat dalam grafik di bawah ini:

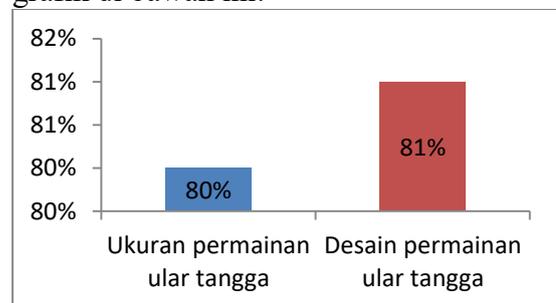


Gambar 11. Grafik Persentase Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan gambar 11 dilihat dari beberapa aspek penilaian yaitu tentang kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar mendapatkan hasil sebesar 90%, keakuratan materi 94%, kemutakhiran materi 90%, dan mendorong keingintahuan sebesar 100%. Artinya tingkat kevalidan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA tersebut adalah valid atau sangat layak digunakan.

**2. Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing aspek: (1) ukuran permainan ular tangga, dan (2) desain permainan ular tangga. Berikut adalah hasil validasi akhir yang dimuat dalam grafik di bawah ini:



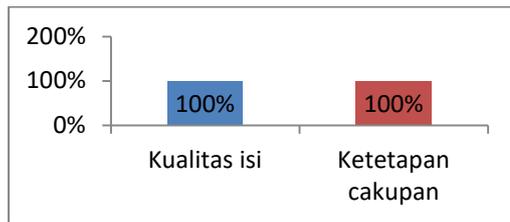
Gambar 12. Grafik Persentase Penilaian Ahli Media

Berdasarkan gambar 12 dilihat dari beberapa aspek penilaian yaitu ukuran permainan ular tangga mendapatkan hasil 80%, dan desain permainan ular tangga

mendapatkan hasil 81%. Artinya tingkat kevalidan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA tersebut adalah valid atau sangat layak digunakan.

**3. Validasi Ahli Agama**

Validasi ahli agama dilakukan dengan cara mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing aspek, yaitu: (1) kualitas isi, dan (2) ketetapan cakupan. Berikut adalah hasil validasi akhir yang dimuat dalam grafik dibawah ini:



**Gambar 13.** Grafik Presentase Ahli Agama

Berdasarkan gambar 13 dilihat dari beberapa aspek penilaian yaitu, kualitas isi mendapat hasil sebesar 100% dan ketetapan cakupan mendapat hasil sebesar 100%. Artinya tingkat kevalidan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA tersebut dapat dikatakan valid atau sangat layak digunakan.

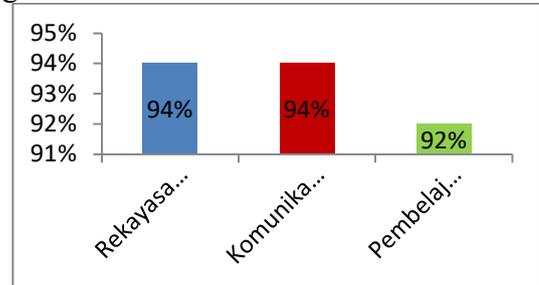
**c. Revisi Desain**

Produk yang sudah diberi penilaian oleh para ahli selanjutnya direvisi. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan ahli selama proses validasi. Beberapa poin dari aspek yang direvisi adalah: perbaikan soal, perbaikan desain, dan tambah nilai islam. Ketiga poin tersebut kemudian dijadikan dasar untuk diperbaiki. Namun, terlepas dari perbaikan tersebut, secara umum para ahli telah sepakat bahwa produk pengembangan dinyatakan sudah layak untuk digunakan dengan sedikit perbaikan.

**d. Uji Coba Produk**

Berikut ini disajikan hasil respon uji coba lapangan terkait media pembelajaran berupa permainan ular tangga islami

dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan 3 aspek penilaian berupa 1) rekayasa media mencapai 94%; 2) komunikasi visual mencapai 94%; dan 3) pembejarian mencapai 92%. Sebagaimana dalam grafik dibawah ini:



**Gambar 14.** Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan grafik di atas, setelah diujicobakan terhadap peserta didik maka mendapatkan hasil penilaian yang menarik dari beberapa aspek, yaitu 94% untuk rekayasa media, 94% untuk komunikasi visual, dan 92% untuk pembelajaran. Artinya pengembangan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA ini sangat menarik dan layak digunakan.

**KESIMPULAN**

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah:

1. Pengembangan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi para ahli, yaitu ahli materi, ahlimedia, dan ahli agama. Hasil validasi yang dilakukan pada ahli materi mendapatkan persentase kelayakan rata-rata 93,5 % dengan kategori sangat layak. Pada hasil validasi yang dilakukan pada ahli media mendapatkan presentase kelayakan rata-rata sebesar 80,5 % dengan kategori sangat layak. Pada hasil validasi yang dilakukan pada ahli agama mendapatkan persentase kelayakan rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat layak.
2. Pengembangan permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA

menggunakan *Research and Development* model Sugiyono yang telah dimodifikasi yang dikembangkan melalui proses potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Pada respon peserta didik yang dilakukan di tiga sekolah mendapatkan presentase kelayakan rata-rata sebesar 93 % dengan kategori sangat layak. Media pembelajaran berupa permainan ular tangga islami dalam pembelajaran IPA inisebagaimotivasi, inovasi, dan variasi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1).
- Ayu, I., Siswoyo, & Indrasari, W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Usaha dan Energi SMA. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(2).
- Diani, R., Latifah, S., Anggraeni, Y. M., & Fujiani, D. (2018). Physics Learning Based on Virtual Laboratory to Remediate Misconception in Fluid Material. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 3(2).
- Irwandani, & Juariah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5(1).
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2).
- MZ, Y. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, 3(1).
- Nugrahani, R. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembar Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35-44.
- Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1).
- Purbosari, P. M. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa. *Scholaria*, 6(3).
- Purwaningsih. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SD Donotirto Tahun Ajaran 2015/2016.
- Ratnawuri, T. (2016). Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro. *Jurnal Promosi*, 4(2).
- Rohmatan, N. F. (2016). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Akutansi*, 4(3).
- Rosyana, W., Mulyani, S., & Saputro, S. (2014). Pembelajaran Model TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Media Permainan Monopoli Dan Permainan Ular

- Tangga Pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau Dari Kemampuan Memori Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2).
- Saputro, A. D. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Komik Islam Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Berfikir Kritis Siswa Di Sekolah. *Uhl Albab*, 17(1).
- Saregar, A., Irwandani, Abdurrahman, Parmin, Septiana, S., Diani, R., & Sagala, R. (2018). Temperature and Heat Learning Through SSCS Model with Scaffolding: Impact on Students' Critical Thinking Ability. *Journal for the Education of Gifted Young*, 6(3).
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 2(10).
- Zunanda, M., & Sinulingga, K. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Kemampuan Berfikir Kritis Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Fisika Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1).