



PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI LAMPUNG TIMUR

Laila Nursafitri¹, Arif Mahya Fanny², M. Haris Hermanto³,
Ikhsan Irsyadi⁴, Asfah Nur Halimah⁵, Syarifatul Hidayah⁶

^{1,3,4,5,6}STAI Darussalam Lampung

²Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Corresponding author E-mail: laila.nursafitri87@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:

Media permainan, ular
tangga, PAI

Pembelajaran yang membosankan akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Oleh sebab itu pengemasan pembelajaran perlu dilakukan dengan cara yang lebih kreatif, diantaranya menggunakan permainan. Permainan sebagai media pembelajaran dapat memberikan nuansa baru sehingga siswa tertarik untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck, yang terdiri dari (1) analisis kebutuhan (needs assessment); (2) desain (design); dan (3) pengembangan/implementasi (develop/implement). Instrumen penelitian terdiri dari angket validasi media, angket validasi materi, angket respon siswa, soal pretes dan postes. Validasi media melibatkan dua validator dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Uji coba media dilakukan secara terbatas. Uji coba media melibatkan delapan orang siswa kelas II SD Alam Azzahra Lampung Timur. Penelitian ini menghasilkan media ular tangga yang masuk pada kategori layak. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media ular tangga ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SD.

Abstract:

Keyword:

Game media, snakes and
ladders, PAI

Boring learning will affect student achievement. Therefore the packaging of learning needs to be done in a more creative way, including using games. Games as learning media can provide new nuances so that students are interested in learning. This study aims to develop snakes and ladders media to improve learning achievement in the subject of Islamic Religious Education (PAI) for elementary school students in East Lampung. This study uses Hannafin and Peck's development model, which consists of (1) needs analysis; (2) design; and (3) development/implementation (develop/implement). The research instrument consisted of media validation questionnaires, material validation questionnaires, student response questionnaires, pretest and posttest questions. Media validation involved two validators in the field of Islamic Religious Education. Media trials were carried out on a limited basis. The media trial involved eight grade II students of SD Alam Azzahra, East Lampung. This research produces snakes and ladders media which fall into the proper category. The results of the limited trial show that this snake and ladder media can improve the learning achievement of elementary school students.

@Inventa: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Copy Right



A. Pendahuluan

Saat ini masih banyak ditemukan berbagai macam perilaku anak yang mencerminkan kegagalan dunia pendidikan. Seperti kasus yang terjadi di Tasikmalaya Jawa Barat adanya peristiwa perundungan anak Sekolah Dasar (SD) yang tergolong berat dan kompleks lantaran korban mengalami kekerasan secara fisik, seksual, dan psikologis (Kompas, 2022). Selain itu munculnya kasus tawuran yang melibatkan siswa SD terjadi di Sukabumi, Jawa Barat (Media, 2020) dan baru-baru ini juga terjadi di kawasan Palmerah Jakarta (C.N.N, 2022). Berbagai peristiwa tersebut menjadi tamparan bagi dunia pendidikan yang ternyata belum berhasil mewujudkan tujuan pendidikan seperti yang disampaikan oleh Ki Hadjar Dewantara yaitu memberi tuntunan (menuntun) terhadap segala kekuatan kodrat yang dimiliki anak agar ia mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai seorang manusia maupun sebagai anggota masyarakat.

Dalam kehidupan masyarakat agama menjadi sesuatu yang sangat penting sebagai pedoman tatanan dan perilaku. Agama memiliki peranan dalam membangaun tatanan masyarakat agar menjadi lebih teratur, terarah dan berkemajuan. Melalui agama mampu menciptakan kerukunan kultur dan memperbaiki kualitas pergaulan dalam masyarakat (Joniyanto, 2019).

Disamping itu peranan agama dalam pembinaan akidah dan akhlak serta merupakan jalan untuk membina pribadi dan masyarakat yang individu-individunya terikat oleh rasa persaudaraan, cinta kasih dan tolong menolong (Nurmadiyah, 2019). Oleh sebab itu, penanaman pendidikan agama menjadi sangat penting untuk dilakukan sejak dini.

Secara umum Pendidikan Agama Islam (PAI) diarahkan kepada usaha untuk membimbing dan mengembangkan potensi fitrah manusia hingga ia dapat memerankan diri secara maksimal sebagai pengabd Allah yang taat (Achadi, 2018). Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan sebuah proses mempersiapkan generasi penerus untuk mengisi peranan, memindahkan pengetahuan dan nilai-nilai Islam yang diselaraskan dengan fungsi manusia untuk beramal di dunia dan memetik hasilnya di akhirat (Awwaliyah & Baharun, 2018). Oleh karenanya Pendidikan Agama Islam (PAI) hendaknya dapat dilaksanakan dengan cara yang bisa diterima dengan baik oleh siswa. Namun, selama ini dalam pembelajaran PAI masih ditemukan banyak yang sekadar menyampaikan materi pengetahuan (*transfer of knowledge*) bukan menanamkan nilai dan moral (*transfer of value*). Guru dalam pembelajaran masih memiliki peran dominan. Guru dijadikan atau menjadikan dirinya sebagai satu-satunya sumber materi pelajaran. Pendekatan yang digunakan hanya

pendekatan ceramah, diskusi, atau tanya jawab (Muchith, 2019). Proses pembelajaran dimana siswa hanya mendengar penjelasan dari guru dapat menyebabkan peserta didik menjadi jenuh dan kurang berimajinasi (Warsiyah, 2020). Metode pembelajaran yang diterapkan belum menarik minat belajar siswa, sehingga belum bisa mendukung secara penuh untuk peningkatan prestasi belajar (Hayatinnufus, 2021).

Pembelajaran yang membosankan akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Oleh sebab itu pengemasan pembelajaran perlu dilakukan dengan cara yang lebih kreatif, diantaranya menggunakan permainan. Piaget menggambarkan bermain sebagai bagian integral dari tahap perkembangan kognitif anak-anak. Menurut Piaget, bermain menjadi lebih abstrak, simbolik, dan sosial ketika anak-anak menjadi dewasa melalui tahap perkembangan yang berbeda (Plass et al., 2015). Dalam kutipan Johan Huizinga *“Let my playing be my learning, and my learning be my playing”* mendukung bahwa belajar dan bermain tidak boleh berbeda karena belajar harus disamakan dengan cara siswa bersenang-senang (Zirawaga et al., 2017).

Permainan sebagai media pembelajaran dapat memberikan nuansa baru sehingga siswa tertarik untuk belajar. Beberapa manfaat menggunakan permainan dalam pembelajaran yaitu (1) mendorong

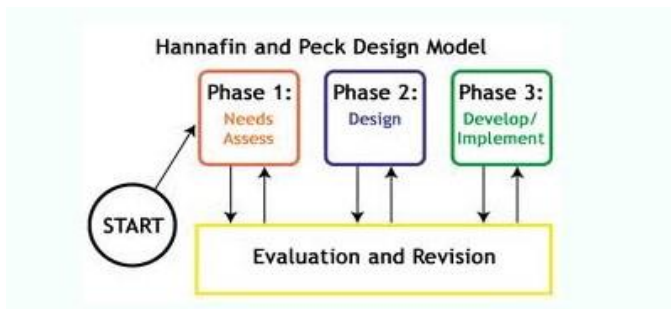
pelibatan partisipasi siswa dalam belajar; (2) membantu siswa lebih mudah mengingat; (3) meningkatkan literasi siswa; (4) melatih siswa mengikuti aturan dan keterampilan memecahkan masalah; (5) menarik perhatian siswa; (6) permainan juga dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan lain seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, sportivitas, interaksi dan kolaborasi dengan teman sebaya (Zirawaga et al., 2017). Melalui permainan siswa dapat menikmati belajar dalam kondisi yang menyenangkan.

Pada penelitian ini permainan yang dikembangkan adalah permainan ular tangga. Permainan ini menggunakan dadu, bidak, dan bidangnya yang berbentuk persegi atau persegi panjang yang terdiri dari gambar ular dan tangga, serta kartu pertanyaan yang dirancang secara khusus untuk pendidikan (Rahayu et al., 2019). Permainan ini cenderung mudah diikuti petunjuknya dan dilakukan oleh siswa. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam belajar karena menjadi peserta dalam permainan ini secara langsung. Oleh sebab itu dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck, yang

terdiri dari (1) analisis kebutuhan; (2) desain; dan (3) pengembangan/implementasi (Hannafin & Peck, 1988). Model pengembangan digambarkan sebagai berikut ini:



Gambar 1. Model pengembangan Hannafin dan Peck (1988)

Langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan identifikasi dan analisis kebutuhan pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur. Analisis kebutuhan meliputi kondisi pembelajaran di kelas, kebutuhan media pembelajaran khususnya mata pelajaran PAI, serta melakukan analisis pembelajaran untuk menentukan lingkup materi dalam permainan ular tangga.
2. Desain. Pada tahap ini dilakukan perancangan media ular tangga, yaitu mengidentifikasi alat dan bahan permainan, merancang gambar dan ukuran permainan, merancang komponen

permainan seperti dadu, bidak, dan kartu pertanyaan. Selain itu merancang pertanyaan dalam lingkup materi Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa sekolah dasar. Pada tahap ini juga menyusun lembar validasi media ular tangga bagi ahli, soal pretes dan postes, serta menyusun angket respon siswa.

3. Pengembangan/Implementasi. Pada tahap ini dilakukan pengembangan melalui proses validasi ahli. Validasi media ular tangga dalam penelitian ini melibatkan dua orang ahli yaitu ahli dalam bidang Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Agama Islam. Selanjutnya diimplementasikan melalui uji coba di kelas. Peserta uji coba terdiri dari 8 siswa kelas II Sekolah Dasar Alam Azzahra Lampung Timur. Hasil uji coba selanjutnya dievaluasi dan dianalisis. Hasil evaluasi dan analisis tersebut dijadikan sebagai bahan revisi untuk penyempurnaan produk.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi, soal pretes dan postes, serta angket respon siswa. Data hasil validasi media dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\chi = \frac{\sum x_1 + \sum x_2}{n}$$

Keterangan:

X = Kriteria penilaian media ular tangga;

$\sum x_1$ = Total skor penilaian validator 1

Σ^x_2 = Total skor penilaian validator 2
 n = Jumlah validator (Ridwan & Sunarto, 2009)

Perolehan data skor dijadikan dalam bentuk persentase dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil validasi dikonversikan ke dalam kategori kelayakan (Sa'dun, 2013) sebagai berikut:

Nilai	Kategori
85 – 100	Sangat Layak
69 - 84	Layak
53 - 68	Cukup Layak
37 -52	Kurang Layak
20 - 36	Tidak Layak

Data hasil belajar diperoleh dari nilai pretes dan postes. Selain itu data respon siswa atau pengguna sebagai bahan evaluasi formatif terhadap pengembangan media ular tangga dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk persentase (%).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa sekolah dasar. Menurut Piaget pada usia sekolah dasar anak memasuki usia yang membutuhkan pengalaman konkret dalam proses

belajarnya. Pengalaman tersebut dapat difasilitasi dengan menggunakan media pembelajaran. Melalui media siswa dapat terlibat aktif dalam belajar, hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis konstruktivis. Pembelajaran konstruktivistik memandang bahwa siswa dan proses belajar menjadi fokus utama, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator, dan atau bersama-sama siswa juga terlibat dalam proses belajar, proses konstruksi pengetahuan (Yaumi, 2018).

Berdasarkan penelusuran dari beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat meningkatkan hasil belajar (Gobel et al., 2022; Novita & Sundari, 2020; Santi, 2019; Ustami et al., 2020). Dalam penelitian ini media permainan yang dikembangkan yaitu permainan ular tangga. Komponen dalam permainan ular tangga terdiri dari (1) papan permainan, berbentuk persegi dan terdapat 100 kotak yang sama besar; (2) dadu, bentuk dadu ular tangga berbentuk kubus; dan (3) bidak, berfungsi sebagai penunjuk posisi pemain (Yusuf & Auliya, 2011). Melalui media permainan ular tangga siswa dapat (1) belajar sambil bermain, (2) belajar berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat

media pembelajaran permainan ular tangga (Wati, 2021).

Hasil penelitian dan pengembangan media ular tangga sesuai dengan langkah pengembangan Hannafin dan Peck diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas masih menggunakan buku-buku yang ada di sekolah. Guru belum mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Selain itu berdasarkan penelusuran literatur ditemukan bahwa dalam pembelajaran PAI masih ditemukan banyak yang sekedar menyampaikan materi pengetahuan (*transfer of knowledge*) bukan menanamkan nilai dan moral (*transfer of value*). Guru dalam pembelajaran masih memiliki peran dominan. Guru dijadikan atau menjadikan dirinya sebagai satu-satunya sumber materi pelajaran. Pendekatan yang digunakan hanya pendekatan ceramah, diskusi, atau tanya jawab. Proses pembelajaran dimana siswa hanya mendengar penjelasan dari guru dapat menyebabkan peserta didik menjadi jenuh dan kurang berimajinasi. Metode pembelajaran yang diterapkan belum menarik minat belajar siswa, sehingga

belum bisa mendukung secara penuh untuk peningkatan prestasi belajar. Selanjutnya melakukan analisis pembelajaran untuk menentukan ruang lingkup materi yang digunakan dalam permainan ular tangga.

2. Desain. Pada tahap ini melakukan perancangan media ular tangga, yaitu mengidentifikasi alat dan bahan permainan, merancang gambar dan ukuran permainan, merancang komponen permainan seperti dadu, bidak, dan kartu pertanyaan. Selain itu merancang pertanyaan dalam lingkup materi Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa sekolah dasar. Pada tahap ini juga menyusun lembar validasi media ular tangga bagi ahli, soal pretes dan postes, serta menyusun angket respon siswa.
3. Pengembangan/Implementasi. Pada tahap ini dilakukan pengembangan melalui proses validasi ahli. Validasi media ular tangga dalam penelitian ini melibatkan dua orang ahli yaitu ahli dalam bidang Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Agama Islam. Hasil validasi media ular tangga disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil validasi media ular tangga mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur

Validasi Media	
Validator	Skor
Ahli 1	36
Ahli 2	35
Perolehan Skor	35.5

Selanjutnya data validasi dari ahli diolah ke dalam bentuk presentase dan dikonversikan ke dalam kategori kelayakan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Kelayakan media ular tangga mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur

Aspek	Skor (%)
Media	88,75
Materi	83,33

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa media ular tangga mata pelajaran PAI bagi siswa SD di Lampung Timur masuk ke dalam kategori layak.

Selanjutnya media ular tangga direvisi sesuai dengan masukan validator dan diuji cobakan secara terbatas. Media ular tangga ini diterapkan di kelas dengan jumlah siswa sebanyak 8 orang. Siswa uji coba terdiri dari siswa kelas II Sekolah Dasar Alam Azzahra Lampung Timur. Peraturan yang diterapkan dalam permainan ular tangga ini yaitu:

- a. Siswa diminta menentukan pemain. Pemain dapat secara perorangan maupun kelompok dengan jumlah anggota maksimal tiga orang;

- b. Siswa bermain dengan melempar dadu dan menjalankan pion sesuai dengan angka yang diperoleh dari dadu yang terlempar;

Validasi Materi

Validator	Skor
Ahli 1	29
Ahli 2	31
Perolehan Skor	30

- c. Siswa mengikuti instruksi atau pertanyaan yang diberikan pada saat berhenti dalam kotak;
- d. Siswa dapat melanjutkan melempar dadu jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar, namun jika tidak dapat menjawab pertanyaan maka harus memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawab. Jika siswa/pemain lawan sama-sama tidak bisa menjawab pertanyaan maka guru yang menentukan siswa mana yang melanjutkan melempar dadu;

- e. Siswa yang berhenti di kotak dengan gambar tangga dapat naik ke kotak yang ada diujung tangga;
- f. Siswa yang berhenti di gambar kepala ular maka harus turun ke kotak ujung ekor ular;
- g. Jika siswa mendapatkan angka dadu berjumlah enam maka mendapatkan bonus untuk melempar dadu sebanyak satu kali;
- h. Guru mengawasi permainan agar jujur dan adil;
- i. Pemenang adalah siswa yang pertama kali sampai pada kotak nomor seratus.

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga

siswa diberikan pretes. Selanjutnya setelah pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media ular tangga siswa diberikan postes dan angket respon. Hasil

pretes dan postes siswa disajikan sebagai berikut:

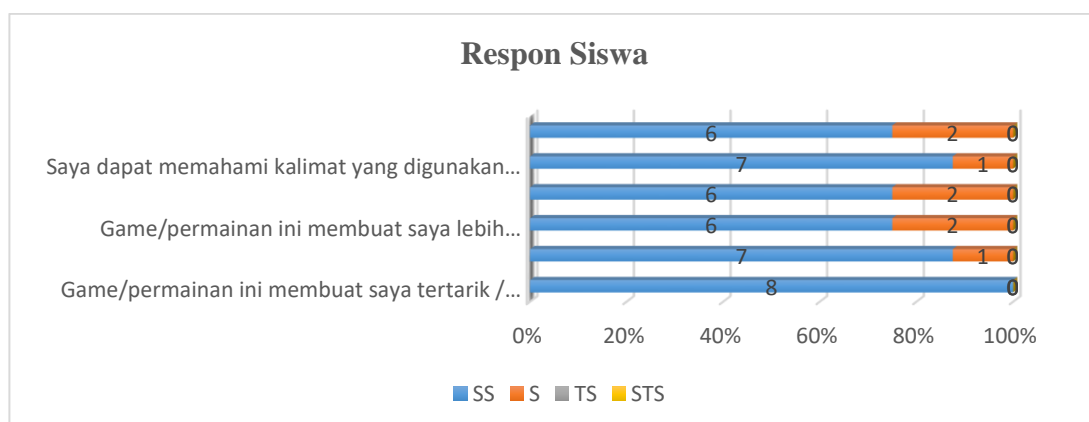
Tabel 3. Nilai pretest dan postes hasil uji coba penerapan media ular tangga mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur

No.	Nama	Nilai Pretes	Nilai Postes
1.	Alya Shareefa Jihan	50	60
2.	Askha Fadhly Muhammad	70	90
3.	Aurora Jayana Safira	70	90
4.	Dzakira Zahrani Salsabila	40	70
5.	Fathir Athala Syah	60	70
6.	Fatih Kandayas	70	80
7.	Luiz Erangga	50	60
8.	M. Yusuf Habibie	70	70

Berdasarkan tabel 3 tersebut terlihat bahwa skor siswa mengalami peningkatan. Hasil ini selaras dengan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Media ular tangga terbukti dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan menggunakan media teka-teki silang dimana nilai rerata menunjukkan bahwa kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi yaitu 86,82 dibandingkan dengan kelas

XI IPS 4 sebagai kelas kontrol yang memiliki nilai rerata 83 (Rahayu et al., 2019). Penelitian pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sindang I pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia (Dewi et al., 2017).

Selanjutnya berdasarkan hasil angket diperoleh respon siswa terhadap media ular tangga, disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 2. Hasil respon siswa terhadap media ular tangga mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa Sekolah Dasar di Lampung Timur.

Pada gambar 2 menunjukkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan dapat membuat siswa lebih aktif, kalimat yang digunakan mudah dipahami, dapat membuat siswa mengikuti kegiatan belajar secara bertahap, memudahkan dan menarik untuk digunakan belajar. Media permainan dalam pembelajaran bermanfaat sebagai media untuk menyampaikan informasi atau materi secara interaktif dan menarik bagi siswa, dapat merangsang pikiran dan kreativitas, menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, meningkatkan kualitas belajar anak, pembelajaran menjadi lebih bermakna, serta dapat digunakan sebagai sarana untuk mengevaluasi hasil belajar (Kustari, 2021). Selain itu hasil belajar siswa yang menggunakan permainan dalam pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan permainan dalam pembelajaran (Hidayatulloh et al., 2020). Menggunakan permainan dalam pembelajaran dapat membantu mempertahankan pengetahuan, merangsang imajinasi, menyederhanakan konsep yang kompleks, *learning by doing*, serta bekerjasama dalam kelompok (Hurix, 2022). Dengan demikian dapat dipahami bahwa menggunakan permainan dalam pembelajaran seperti ular tangga dapat membuat belajar lebih menarik, mudah dipahami, dan meningkatkan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media ular tangga mata pelajaran PAI bagi siswa SD di Lampung Timur masuk ke dalam kategori layak. Hasil uji coba di kelas menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Media ular tangga yang dikembangkan memiliki kelebihan yaitu membuat siswa lebih aktif, kalimat yang digunakan mudah dipahami, dapat membuat siswa mengikuti kegiatan belajar secara bertahap, memudahkan dan menarik untuk digunakan belajar.

Dengan demikian disarankan bagi guru mata pelajaran PAI untuk menggunakan permainan ular tangga untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu dalam penerapannya sebaiknya dikombinasikan dengan metode lain sehingga dapat lebih memperkaya kegiatan belajar siswa.

E. Daftar Pustaka

- Achadi, M. W. (2018). Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Al-Ghazali*, 01 No.2. https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/al_ghzali/article/download/72/32
- Awwaliyah, R., & Baharun, H. (2018). Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional (Telaah Epistemologi terhadap Problematika Pendidikan Islam). *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 19(01), 34–49.
- C.N.N, I. (2022). *Tawuran Siswa SD dan SMP di Palmerah, 1 Tewas di Tempat*.

- <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20220413151545-12-784354/tawuran-siswa-sd-dan-smp-di-palmerah-1-tewas-di-tempat>
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN PIPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PEMBAGIAN WILAYAH WAKTU DI INDONESIA. *Jurnal Pena Ilmiah*, 02(01).
- Gobel, V. Y. V., Sumampow, P. R. S., & Istifarianti, W. (2022). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI MEDIA PERMAINAN LUDO. *Jurnal PENA: Penelitian Dan Penalaran*, 9(2), Article 2.
- Hannafin, M. J., & Peck, K. L. (1988). *The Design Development and Evaluation of Instructional Software*. Macmillan, Publishing Company.
- Hayatinnufus. (2021). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode Problem Solving pada Siswa Kelas III SDN 028 Sekip Hilir Kabupaten Indragiri Hulu Tahun 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(03).
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Hurix. (2022, November 11). Game Based Learning: Importance & Advantages. *Top 10 Advantages of Game-Based Learning*. <https://www.hurix.com/advantages-game-based-learning/>
- Joniyanto. (2019). *Pentingnya Agama Dalam Kehidupan / Debat Agama Islam (Prokontra Ibadah)*. https://p2k.unimus.ac.id/g3/2-3040-2937/Pentingnya-Agama-Dalam-Kehidupan_6818_Kumpulan-Islam-p2k-unimus.html
- Kompas, M. (2022, July 23). Kasus “Bullying” yang Tewaskan Siswa SD di Tasikmalaya, KPAI Menduga Pelaku Terpapar Konten Pornografi Halaman all. KOMPAS.com. <https://regional.kompas.com/read/2022/07/24/060600878/kasus-bullying-yang-tewaskan-siswa-sd-di-tasikmalaya-kpai-menduga-pelaku>
- Kustari, D. (2021, May 10). PEMANFAATAN GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH. *BBPMP Jawa Tengah*. <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/pemanfaatan->

- game-edukasi-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/
- Media, K. C. (2020, February 27). *Tawuran Antar-pelajar SD Pecah, Masing-masing Bersenjatakan Celurit dan Gir*. Halaman all. KOMPAS.com. <https://regional.kompas.com/read/2020/02/27/21413251/tawuran-antar-pelajar-sd-pecah-masing-masing-bersenjatakan-celurit-dan-gir>
- Muchith, M. S. (2019). *Problematika Pembelajaran PAI – saekankudus.com*. <https://saekankudus.com/?p=1928>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nurmadiyah. (2019). MANUSIA DAN AGAMA (Konsep Manusia dan Agama dalam Al-Qur'an). *Pendais*, 1. <https://uit.e-journal.id/JPAIs/article/download/209/371/>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Rahayu, E., AR., R., & Deskoni. (2019). PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 06(12), 155–166. <https://doi.org/10.36706/jp.v6i2.9128>
- Ridwan, & Sunarto, H. (2009). *Pengantar Statistika: Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Alfabeta.
- Sa'dun, A. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Santi, A. U. P. (2019). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PERMAINAN LET'S PLAY. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.33603/cj.iipd.v2i1.1558>
- Ustami, S., Holisin, I., & Suprpti, E. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Permainan Sirkuit Matematika. *PROCEEDING UMSURABAYA*, 0, Article 0. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4348>
- Warsiyah. (2020). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PAI MELALUI OUTBOUND DI SD ALAM AR - RIDHO SEMARANG. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 02(01).

<https://ejournal.sunan-giri.ac.id/index.php/AL-AUFA/article/download/275/248>

- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 02(01), 67–73.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.
- Yusuf, Y., & Auliya, U. (2011). *Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Menghafal Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Visimedia.
- Zirawaga, V. S., Olusnya, A. I., & Maduku, T. (2017). Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice*, 10.



Unipa Surabaya