SKRIPSI

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI BP KELAS VI SDN 020 TORO JAYA LUBUK KEMBANG BUNGA KECAMATAN UKUI KABUPATEN PELALAWAN

"Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)"



OLEH

NAMA : ISTIKOMA

NPM : 220307044

PROGRAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI

1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Istikoma

Tempat/tanggal Lahir : Ukui, 01 Juli 2004

Alamat : Toro Jaya

Program : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Kelas VI SDN 020 Toro Jaya Lubuk Kembang Bunga Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan" Adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat di dalamnya.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari pernyataan ini saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung segala resikonya.

Teluk Kuantan, 16 September 2026

Hormat Saya



ISTIKOMA

NPM. 220307044

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PROGRAM STUDI

Skripsi dengan judul: **"Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Kelas VI SDN 020 Toro Jaya Lubuk Kembang Bunga Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan"**. Yang ditulis oleh Istikoma, NPM. 220307044 dapat diterima dan dapat diajukan dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 25 Agustus 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Sopiatun Nahwiyah,S.Pd.I.,MA	**Zulhaini,S.Pd.I.,MA**
NIDN . 2110018901	**NIDN . 1012098004**

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

Albairi, S.Pd.I.,M.Pd.I

NIDN. 1010038901

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul :" **Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Kelas VI SDN 020 Toro Jaya Lubuk Kembang Bunga Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan**" Yang ditulis oleh Istikoma, NPM. 220307044 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 19 September 2026. Skripsi ini sudah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S. Pd).

Teluk Kuantan, 19 September 2026

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasyah

Ketua

Dr.Ikrima Mailani, S.Pd.I,. M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Moderator

Alhairi, S.Pd.I.,M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Sekertaris

Zulhaini,S.Pd.I.,MA
NIDN. 1012098004

Penguji I

Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

Penguji II

A.Mualif, S.Pd.I., MA
NIDN. 1010078605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi

H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

MOTTO

"Urip iku terus mlaku, bebarengan karo wektu, sing bisa gawa lakumu, supaya apik nasibmu."Arti: Hidup itu terus berjalan bersama waktu, yang bisa membawa langkahmu agar nasibmu menjadi baik.

Persembahan

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabaraktuh

Seiring do'a dan rasa puji syukur kehadirat Allah Swt, kupersembahkan karya kecilku ini kepada yang tercinta.

"Bapak Siren dan Ibu Siti Aisyah"
Atas segala do'a, tetesan keringat serta limpahan harapan, kasih dan sayang yang tiada pernah putus demi keberhasilan penulis.
Terima kasih kepada Keluarga besar yang selalu memberikan support, harapan dan motivasi kepada penulis.

Terima kasih kepada "Teman yang selalu ada, Arsyifa Arimbi Putri dan Maya Indah Sari" atas ketersediaanya menjadi tempat berkeluh kesah dan telah menjadi sahabatku mulai dari masuk kuliah di UNIKS dan sampailah ketitik ini, berbagai hal yang telah kita lalui bersama.

Terima kasih kepada "Teman kelas " atas ketersediaannya menjadi tempat berkeluh kesah menyusun skripsi ini.

Calon suamiku Angga Ma'ruf Hariono yang selalu menemani dan selalu menjadi support system penulis pada hari yang tidak muda selama proses pengerjakan skripsi. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah, berkontribusi banyak penulisan skripsi ini, memberikan dukungan, semangat tenaga pikiran, materi maupun bantuan dan senantiasa sabar menghadapi saya, terima kasih telah menjadi bagian perjalanan saya hingga penyusunan skripsi ini.

Terima kasih kepada segenap keluarga besar Universitas Islam Kuantan Singingi terkhusus dosen – dosen Pendidikan Agama Islam yang Penulis hormati dan sayangi.

Terima kasih kepada rekan – rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam tahun 2022.

Almamater tercinta Universitas Islam Kuantan Singingi
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

ABSTRAK

ISTIKOMA
NPM. 220307044

Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Kelas VI SDN 020 Toro Jaya Lubuk Kembang Bunga Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemahaman siswa kelas VI SDN 020 Toro Jaya terhadap materi hukum halal dan haram, terutama dalam membedakan makanan halal, haram, dan syubhat serta menganalisis kasus yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dan setelah penggunaan media ular tangga serta mengetahui efektivitas penggunaan media ular tangga terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI BP tentang hukum halal dan haram. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Quasi Experimental Design* tipe *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 020 Toro Jaya dengan jumlah 25 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket, sedangkan analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, statistik deskriptif, normalitas, linearitas, uji-T, dan uji-F. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ular tangga memperoleh skor 45 dari skor maksimal 50 atau sebesar 90% dengan kategori sangat optimal. Hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh persamaan Y = -0,025 + 1,204X. Uji-T menunjukkan nilai t hitung 102,638 > t tabel 2,069 dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Uji-F memperoleh F hitung 10.534,644 dengan signifikansi < 0,001. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga penggunaan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI BP tentang hukum halal dan haram. Media ular tangga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Pemahaman Siswa, PAI BP, Halal dan Haram

ABSTRACT

ISTIKOMA
NPM. 220307044

The Effectiveness of the Use of Snake and Ladder Media on Students' Understanding in the Subject of PAI BP Class VI SDN 020 Toro Jaya Lubuk Kembang Bunga, Ukui District, Pelalawan Regency.

This research is motivated by the low understanding of grade VI students of SDN 020 Toro Jaya on halal and haram legal materials, especially in distinguishing halal, haram, and syubhat foods and analyzing cases encountered in daily life. This study aims to determine students' understanding before and after the use of snake and ladder media and to determine the effectiveness of the use of snake and ladder media on students' understanding of PAI BP subjects about halal and haram laws. This study uses a quantitative approach with experimental methods and Quasi Experimental Design *type* One Group Pretest-Posttest design*. The subject of the study is grade VI students of SDN 020 Toro Jaya with a total of 25 students. Data collection was carried out through observation and questionnaires, while data analysis used validity, reliability, descriptive statistics, normality, linearity, T-test, and F-test. The results of the study showed that the implementation of learning using snake and ladder media obtained a score of 45 out of a maximum score of 50 or 90% with a very optimal category. The results of simple linear regression analysis obtained the equation Y = -0.025 + 1.204X. The T-test showed a t-value of 102.638 > t of table 2.069 with a significance of 0.000 < 0.05. F-test obtained an F of 10,534,644 with a significance of < 0.001. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted, so that the use of snake and ladder media has a significant effect on students' understanding of PAI BP subjects about halal and haram laws. Snake and ladder media can be an alternative, active, interactive, and fun learning media.*

Keywords: *Snake Ladder Media, Student Understanding*, PAI BP, Halal *and* Haram

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING ..... **ii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI ..... **iii**
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **iv**
MOTTO ..... **v**
PERSEMBAHAN ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
ABSTRACT ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN .....
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Rumusan Masalah 5
D. Batasan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **7**
A. Kajian Teoritis 7
1. Media Pembelajaran 7
a. Pengertian Media Pembelajaran 7
b. Macam-Macam Media Pembelajaran 14
c. Model Pengembangan Media Pembelajaran 21
d. Fungsi Media Pembelajaran 24
2. Ular Tangga 27

a. Pengertian Ular Tangga 27
b. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga 29
c. Manfaat Perainan Ular Tangga 31
d. Skenario Pembelajaran Permainan Ular Tangga 32
3. Hukum Halal dan Haram 34
a. Pengertian Hukum Halal dan Haram 34
b. Dasar Hukum Halal dan Haram 35
c. Macam-Macam Halal dan Haram 38
d. Hikmah Mempelajari Hukum Halal dan Haram 39
e. Materi Halal dan Haram dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam 39
f. Penerapan Hukum Halal dan Haram 40
B. Penelitian Relevan 42
C. Kerangka Konseptual 45
D. Hipotesis 45
E. Definisi Oprasional 46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 48
A. Jenis Penelitian 48
B. Waktu dan Lokasi Penelitian 49
C. Subjek dan Objek Penelitian 49
D. Populasi dan Sampel 49
E. Teknik Pengumpulan Data 50
F. Teknik Analisis Data 51
BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN 56
A. Deskripsi Letak Penelitian 56
1. Letak Geografis 56
2. Profil Sekolah 56
3. Visi, Misi, dan Tujuan 57
4. Kondisi Siswa Tahun Ajaran 2026/2027 58

5. Kondisi Pendidik dan Tenaga Pendidik Tahun Ajaran 2024/2025 58
6. Sarana dan Prasarana 59
7. Data Siswa Kelas VI 59
B. Penyajian Data 66
1. Penyajian Data Observasi Variabel Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga (X) 66
2. Penyajian Data Variabel Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Kelas VI (Y) 68
C. Analisis Data 70
1. Hasil Uji Instrumen 70
a. Uji Validitas 70
b. Uji Reabilitas 72
c. Uji Statistik Deskriptif 73
d. Uji Normalitas 75
e. Uji Liniearitas 77
f. Uji-T 79
g. Uji-F 80
D. Hasil dan Pembahasan 82
BAB V KESIMPULAN 88
A. Kesimpulan 88
B. Saran 89
DAFTAR KEPUSTAKAAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Makan makanan halal dan haram merupakan perintah langsung Allah SWT dalam Alqur'an surat Al-Baqarah ayat 172, "Wahai orang-orang yang beriman, makanlah di antara rezeki yang baik- baik yang kami anugrahkan kepadamu".[1] Konsep Halal dan haram tidak hanya menyangkut status hukum, tetapi juga berdampak pada kejernihan hati, diterimanya doa, dan kerkahan hidup seorang muslim. Pada usia Sekolah Dasar kelas 6, siswa mulai mandiri dalam memilih jajan di kantin sekolah atau warung dekat sekolah. Oleh karena itu, pemahaman tentang hukum halal dan haram harus di tanamkan sejak dini agar menjadi bekal akhlak dan ibadah mereka hingga dewasa.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 6 SDN 020 Toro Jaya pada Mei 2026, ditemukn permasalahan dalam pemahaman siswa. Sebanyak 60% siswa masih kesulitan membedakan makanan halal, haram, dan syubhat. Siswa hanya hafal contoh "babi dan anjing haram", namun bingung ketika di hadapkan pada kasus nyata seperti permen dengan kode E471, mie instan tanpa label MUI, atau jajan cilok tanpa keterangan bahan-bahan. Selain itu, siswa cenderung memilih makanan berdasarkan trend, bukan berdasarkan status kehalalannya. Kondisi ini

[1] Kementrian Agama RI. 2019. *Al-quran* dan *terjemah*. Bandung: diponegoro.Q.S Al-Baqarah: 172.

menunjukkan rendahnya pemhaman kognitif dan kesadaran siswa terhadap materi halal dan haram.

Metode pembelajaran PAI yang selama ini diterapkan di SDN 020 Toro Jaya masih didominasi ceramah dan penugasan buku paket. Guru menjelaskan dalil dan contoh haram halal secara verbal, lalu siswa mencatat dan menghafal. Metode tersebut membuat siswa pasif, cepat bosan, dan materi mudah di lupakan. Padahal materi halal dan haram sangat kontekstual dan butuh contoh kasus nyata agar siswa mampu mengenaisis. Kurangmya media pebelajaran inofativ menyebabkan tujuan pembelaran "Siswa dapat menerapkan prinsip *halallan thoyyiban*" belom tercapai secara optimal. Nilai rata-rata ulangan harian materi fiqih halal haram hanyamya 68 dari KKM 75.

Salah satu alternativ media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah media ulat tangga edukatif. Ular tangga merupakan permainan tradisional yang di modifiksi menjadi media pembelajaran. Papan permainan berisi kotak-kotak soal kasus makanan, kartu "tangga" untuk naik jika menjawab benar, dan "ular" untuk turun jika salah. Kelebihan ular tangga yaitu :1) Menggabungkan unsur belajar dan bermain sehingga meningkatkan motivasi, 2) Memuat banyak kasus sehingga siswa terlatih menganalisis, 3) Melatih kerja sama dan sportifitas, 4) Materi masuk berulang lewat soal di setiap kotak. Penelitian oleh sari 2023

membuktikan media ular tangga efektif meningkatkan pemahaman fiqih siswa kelas 4 dengan N-Gain 0,68 kategori sedang.[2]

Secara teori pemahaman menurut Bloom dalam kemampuan menangkap makna dan mefsirkan materi. Indikatornya meliputi menjelaskan, mencontohkan, dan membedakan[3]. Pada materi halal haram,siswa tidak cukup hanya menghafal dalil, tetapi harus mampu menganalisis label makanan, kode bahan, dan kasus syubhat di kehidupan nyata, Menurut Arsyad 2021, media pembelajaran berfungsi menyalurkan pesan agar proses belajar lebih efektif dan menarik.[4] Media fisual dan game edukatif terbukti meningkatkan retensi memori siswa hingga 75%, jauh lebih tinggi di bandingkn ceramah yang hanya 5-10%. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran PAI.

Beberapa penelitian terdahulu telah menguji efektifitas ular tangga pada materi asmaul husna, rukun shalat, dan akhlak[5]. Namun, kajian khusus mengenai efektifitas ular tangga pada materi hokum halal haram di jenjang SD kelas 6 masih terbatas, apalagi di SDN 020 Toro Jaya yang memiliki karakteristik siswa dan lingkumgan warung sekolah yang unik. Adanya GAP penelitisn ini menjadi alasan kuat dilakukannya penelitian experiment. Penelitian ini berbeda karena

---

[2] Sari, D.P*,* "Evektifitas Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Fiqih Siswa Kelas IV". *Jurnal pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4 (2), 2023, hlm. 112-125.

[3] Anderson,L.W & Krathwohl, D.R, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran,dan Assesmen*. (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2010), hlm.

[4] Arsyad. A, *Media Pembelajaran*. (Jakarta:Rajawali Pers, 2021), hlm 15-17.

[5] Penelitian Terdahulu: 1) Wulandari 2022 *"Ular Tangga Asmaul Husna*", 2) Rahman "*Ular Tangga Rukun Shalat",* 3) Putri 2024 "*Ular Tangga Akhlak".*

instrument soalnya fokus pada kasus makanan kekinian yang sering di jumpai siswa seperti boba, seblak, dan snack impor.

Dengan demikian, perlu di lakukan penelitian eksperimen untuk menguji secara ilmiah apakah media ular tangga benar-benar efektif meningkatkan pemahaman siswa kelas 6 SDN 020 Toro Jaya tentang hokum halal dan haram. Memberikan kontribusi teoritis berupa pengembamgan media PAI berbasis game, serta kontibusi praktis bagi guru untuk memiliki alternatif media yang menyenangkan dan bagi siswa agar lebih berhati-hati dalam memilih makanan sesuai ajaran islam. Penelitian berjudul "Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Kelas VI SDN 020 Toro Jaya Lubuk Kembang Bunga Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan" menjadi penting untuk dilaksanakan.

B. Identifikasi Masalah

1. Pemahaman siswa kelas VI SDN 020 Toro Jaya pada mata pelajaran PAI BP masih rendah, yang ditunjukkan dengan kesulitan siswa dalam membedakan makanan halal, haram, dan syubhat serta kurangnya kemampuan dalam menganalisis kasus-kasus nyata terkait kehalalan produk yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.
2. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan sehingga kurang melibatkan keaktifan siswa.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemahaman siswa kelas VI SDN 020 Toro Jaya pada mata pelajaran PAI BP tentang hukum halal haram sebulum menggunakan media ular tangga?
2. Bagaimana siswa kelas VI SDN 020 Toro Jaya pada mata pelajaran PAI BP tentang hukum halal haram setelah menggunakan media ular tangga?
3. Seberapa efektif penggunaan media ular tangga terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI BP tentang hukum halal dan haram kelas VI SDN 020 Toro Jaya?

D. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah: Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Tentang Hukum Halal dan Haram Kelas VI SDN 020 Toro Jaya Lubuk Kembang Bunga Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP Tentang Hokum Halal dan Haram Kelas VI SDN 020 Toro Jaya Lubuk Kembang Bunga Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   a. Mafaat Bagi Penulis

      Memperbanyak pengetahuan serta pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran dan mampu dijadikan sebagai variasi belajar. Hasil penelitian yang telah di susun ini mampu sebagai bekal bagi penulis agar menjadi seorang pendidik yang mampu mendalami, dan menerapkan cara menumbuhkan suasana kelas yang mudah memahami materi melalui pengembangan media pembelajaran.

   b. Manfaat Bagi Pembaca

      Memberikan keterangan terkait efektifitas penggunaan media ular tangga terhadap pemahaman siswa tentang hukum halal dan haram dan menjadi rujukan penelitian menarik untuk di teliti lebih dalam.

2. Manfaat Praktis

   a. Manfaat Bagi Guru

   b. Manfaat Bagi Siswa

   c. Manfaat Bagi Sekolah

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Sementara itu, Gegne dan Briggs dalam Arsyad secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dilain pihak, *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya. Dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar ataupun dibaca.[6]Istilah "media" bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan

[6] Op.cit, Azhar Arsyad, hlm. 4.

dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata lain *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”).[7]

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran *(instructional material)*, komunikasi pandang dengar *(audio-visual communication)*, pendidikan alat peraga pandang *(visual education)*, teknologi pendidikan *(educational technology)*, alat peraga dan media penjelas.

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu:

1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.

[7] *Ibid*, hlm. 4.

5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, *slide*, video, *OHP*), atau perorangan (misalnya modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.[8]

Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.[9]

Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Dengan menggunakan media dan teknologi, proses penyampaian pesan dan informasi antara pengirim danpenerima akan dapat berlangsung dengan efektif.

Pengertian tentang media tersebut selaras dengan definisi media pembelajaran atau *instructional media* yang dikemukakan oleh Heinich dan kawan-kawan dalam Benny yaitu sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar.

[8] *Ibid*, hlm. 6.
[9] *Ibid*, hlm. 10.

Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran, memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap disebut dengan istilah media pembelajaran. Beragam media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar agar berlangsung efektif dan efisien.[10]

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh Guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajarannya, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu *(produsen media*) dan guru tinggal menggunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.[11]

---

[10] Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2019), hlm. 15.

[11] Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung : Alfabeta, 2012), hlm. 46.

Media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dikuatkan oleh pendapat Miarso bahwa: "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali".

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.[12]

Fleming menurut Azhar Arsyad dalam Husniyatus Salamah mengartikan media sebagai penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai

[12] *Ibid*, hlm.. 46.

dari guru sampai kepada peralatan paling canggih dapat disebut media. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantar pesan-pesan pembelajaran.[13]

Sementara itu menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dariperanan seorang guru biasa.[14]

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau teknologi, baik yang bersifat fisik (*hardware*) maupun nonfisik (*software*) yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber kepada peserta didik sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar secara efektif dan terarah. Media tidak hanya terbatas pada alat bantu visual dan audio-visual, tetapi juga mencakup sistem, strategi, serta teknologi yang mendukung terjadinya proses belajar yang disengaja dan terkontrol.

---

[13] Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta : Kencana, 2017), hlm. 62.

[14] *Ibid*, hlm. 62.

Guru harus memahami dan menguasai media teknologi sebagai komponen dalam pembelajaran. Untuk itu guru harus mengupayakan dalam setiap pembelajaran disertai dengan media, agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat maksimal baik prosesnya maupun hasilnya.

Dalam menjalankan tugas dan fungsi mengajar, hal lain yang perlu dikembangkan oleh seorang guru adalah kemampuan dalam memanfaatkan metode pembelajaran secara variatif sesuai kebutuhan. Seorang guru harus menentukan metode dan teknologi yang akan digunakan. Sehingga pembelajaran dapat diterima dengan baik, mudah dipahami dan mendapatkan umpan balik.

Dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi, guru harus menggunakan metode yang tepat seperti menggunakan metode diskusi, eksperimen, audio dan audio visual seperti belajar dengan cara menonton film pendek. Seorang guru harus bisa memilih dan menciptakan sendiri media ajar agar siswa bisa agar mudah memahaminya dengan melakukan langlah-langkah pokok seperti persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan tindak lanjut secara sistematis agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dan efisien.[15]

Dengan demikian, ketika ada teknologi pembelajaran agama misalnya, maka itu akan membahas masalah bagaimana kita memakai media dan alat bantu dalam proses mengajar agama, akan membahas

[15] Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Tahta Media Group, 2021), hlm. 122

masalah keterampilan, sikap, perbuatan, dan strategi mengajarkan agama. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran *(instructional material),* komunikasi pandang-dengar *(audio visual communication),* pendidikan alat peraga pandang *(visual education),* teknologi pendidikan *(educational technology),* alat peraga dan media penjelas.[16]

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Ditinjau melalui segi jenisnya, media pembelajaran memiliki tiga jenis, diantaranya:

1) Media Audio atau Auditif

Media audio adalah media yang bentuk sarana penyampai, pembawa, dan pengantar pesannya ditangkap melalui indra pendengar. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sudah biasa menangkap pesan menggunakan indra pendengaran. Misalnya, mendengar televisi, radio, MP3 dan lain-lain.

Media audio yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambing- lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata atau bahasa

[16] Op.cit, Azhar Arsyad, hlm. 5.

lisan) maupun non verbal. Beberapa jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah radio, dan alat perekam pita magnetik.[17]

Media audio merupakan jenis media yang efektif dan efisien untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu melatih kemampuan penggunanya dalam mendengar informasi dan pengetahuan lisan secara komprehensif. Walaupun jenis media ini dapat digunakan untuk menyampaikan hampir semua jenis informasi dan pengetahuan, namun sejumlah ahli berpandangan bahwa media audio pada dasarnya sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tentang kemampuan berbahasa dan juga seni.[18]

Media audio biasanya digunakan untuk tujuan melatih dan mengembangkan kemampuan seseorang dalam mendengar dan memahami informasi dan pengetahuan yang dikomunikasikan melalui unsur suara. Media audio juga bermanfaat untuk melatih kemampuan seseorang dalam memahami gagasan utama dan penjelasan tentang suatu informasi dan pengetahuan yang dikomunikasian melalui rekaman suara. Media audio perlu dimanfaatkan sesuai dengan potensinya sebagai media yang

[17] Apriadi Tamburaka, *Literasi Media*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), hlm. 83.
[18] Op.Cit, Benny A. Pribadi, hlm. 19.

menggunakan unsur suara untuk mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan kepada pendengar atau *audience.*[19]

Suatu media auditif ini ada contohnya dalam pembelajaran misalkan musik dan *sound effeck*. Kedua itu merupakan media tunggal yaitu sebagai media pendengaran. Ada lagi seperti Radio dan *tape recorder* atau *compact disc* (CD) kedua media itu pembelajaran nya menggunakan indera pendengaran juga. Dalam suatu media auditif terdapat Gaya dalam pembelajaran auditif terdapat 6 media pembelajaran yaitu : musik, *sound effeck*, radio, video pembelajaran, siaran televisi, labor komputer. Media auditif itu suatu bentuk atau alat pengantar yang bersifat non-cetak yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik ke peserta didik. Digunakan dengan cara diperdengarkan langsung ke peserta didik.[20]

2) Media Visual

Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual

[19] *Ibid*, hlm.. 79.

[20] Dewi Hidayah, "Penggunaan Media Visual Auditif, dan Kinestetik Untuk Meningkatkan Hasil belajar siswa", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1, 2019, hlm. 137-146.

(image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.[21] Bentuk-bentuk visual ialah:

a) Gambar representasi, seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda.
b) Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi,dan struktur isi materi.
c) Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur- unsur dalam isi materi.
d) Grafik seperti tabel, grafik, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran/kecendrungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.[22]

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, artinya media ini terfokus hanya pada panca indra penglihatan, jenis media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film berangkai), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan dan cetakan, ada pula jenis media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak, seperti halnya film bisu dan film kartun.

[21] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 89.
[22] *Ibid*. hlm. 89.

Dengan menggunakan media visual secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Sehingga menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi langsung antara siswa, lingkungan, kenyataan dan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya. Penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media visual pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Media visual sangatlah membantu dalam proses belajar mengajar. Sarana komunikasi yang menggunakan indra penglihatan ini cukup efektif dan efisien, yang berkarakteristik kesederhanaan, penekanan dan keterpaduan. Media visual ini juga dapat bermanfaat dalam penyerapan informasi atau pesan yang akan disampaikan oleh guru dan sangat membantu dalam mengembangkan imajinasi dan pola pikir anak.

Kelebihan penggunaan media visual yaitu dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, dapat menanamkan konsep yang benar, dan dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Media visual ini memungkinkan adanya pemahaman secara langsung antara siswa dengan materi yang dipelajari. Media visual ini dapat mengatasi batas ruang dan waktu.

sehingga dapat mempermudah ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan menggunakan media visual akan membantu mengembangkan kreatifitas serta aktivitas siswa dalam memahami materi.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar artinya media ini didapatkan dari hasil penggabungan antara audio dan visual. Oleh karena itu media tersebut tidak hanya mengandalkan indra pendengar, tetapi juga mengandalkan media penglihatan sepertinya media ini adalah paling bagus serta mempunyai kemampuan dan kualitas yang lebih baik, yang tentunya didasari teknik penggunaannya dan penyampaiannya.

Media video tergolong sebagai media audio visual yang mampu menampilkan unsur gambar atau *visual* dan suara atau *audio* secara bersamaan pada saat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi danpengetahuan kepada sasaran pemirsa. Audio visual telh banyak digunakan untuk berbagai keperluan komunikasi mulai dari bidang hiburan sampai pendidikan dan pembelajaran. Melalui media video yang yang digunakan sebagai sarana belajar dan pembelajaran, pengguna dapat menyimak berbagai rekaman diskusi para pakar tentang suatu isu, proses dan fenomena alam yang terjadi dan praktik-praktik yang dilakukan dalam dunia bisnis. Program

pembelajaran beragam subjek telah memanfaatkan media video sebagai sarana diseminasi informasi dan pengetahuan.[23]

Keuntungan menggunakan media audio visual dalam pengajaran dapat direkam dan isi pesan dapat dipergunakan berulang-ulang kali dengan konsisten, program dapat diedit sesuai dengan yang dikehendaki, membuat suasana belajar lebih mantap dan dapat mengembangkan kemampuan apresiasi dan imajinasi siswa terhadap hal-hal yang sedang disajikan. Tujuan dari penggunaan media audio visual adalah untuk memberikan penjelasan lebih menarik sehingga media pembelajaran ini mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik agar pembelajaran berjalan secara maksimal.[24]

Media audio visual yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya: media audio visual dapat menjadi pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa, media audio visual dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, dan mendorong peserta didik untuk meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya.

---

[23] Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2019), hlm. 135.

[24] Dwi Nugraini, *Karakteristik Media Audio, Visual, dan Audio Visual,* melalui *https://retizen.republika.co.id/posts/14703/karakteristik-media-audio-visual-dan-audio-visual*.

c. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Model pengembangan yang digunakan adalah ASSURE, yang mana merupakan salah satu model yang dapat digunakan dalam mengembangkan produk pendidikan untuk mendukung pembelajaran peserta didik, seperti bahan ajar, media, dan strategi pembelajaran. Model ini terdiri dari enam tahap, yaitu:

1) Menganalisis karakteristik peserta didik

   Tahap ini merupakan fondasi utama dalam merancang pembelajaran yang efektif. Guru perlu memahami berbagai aspek yang dimiliki peserta didik, seperti usia, latar belakang sosial, kemampuan awal, gaya belajar, minat, serta kebutuhan khusus. Analisis ini bertujuan agar pembelajaran yang dirancang tidak bersifat umum, tetapi benar-benar sesuai dengan kondisi nyata peserta didik. Dengan memahami karakteristik tersebut, guru dapat menentukan pendekatan yang tepat sehingga materi lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2) Menetapkan tujuan

   Penetapan tujuan pembelajaran harus dilakukan secara jelas, spesifik, dan terukur. Tujuan ini menjadi arah dan acuan dalam seluruh proses pembelajaran. Tujuan yang baik biasanya dirumuskan berdasarkan kompetensi yang ingin dicapai,

mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, tujuan harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan kebutuhan peserta didik. Dengan tujuan yang jelas, guru dapat menentukan strategi, metode, serta alat evaluasi yang tepat.

3) Memilih metode, media, dan materi

Metode pembelajaran harus mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik dan tujuan yang ingin dicapai, seperti diskusi, ceramah, demonstrasi, atau pembelajaran berbasis proyek. Media pembelajaran dipilih untuk membantu memperjelas materi, baik berupa media visual, audio, maupun berbasis teknologi. Sementara itu, materi harus relevan, sistematis, dan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Pemilihan yang tepat akan meningkatkan efektivitas proses belajar.

4) Memanfaatkan materi

Pemanfaatan materi tidak hanya sekadar menyampaikan isi pelajaran, tetapi juga bagaimana guru mengelola dan menyajikannya agar menarik dan mudah dipahami. Guru perlu mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, penggunaan media yang tepat juga dapat membantu dalam memperjelas materi. Dalam tahap ini, kreativitas guru sangat

dibutuhkan agar materi tidak terasa monoton dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

5) Meminta partisipasi peserta didik, dan

   Pembelajaran yang efektif menuntut adanya keterlibatan aktif dari peserta didik. Guru perlu mendorong partisipasi melalui berbagai aktivitas, seperti diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, maupun praktik langsung. Partisipasi ini penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta kerja sama. Selain itu, keterlibatan aktif juga membuat peserta didik lebih memahami materi karena mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolahnya secara langsung.

6) Evaluasi dan merevisi

   Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes, tugas, observasi, maupun penilaian kinerja. Hasil evaluasi kemudian digunakan sebagai bahan refleksi bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya. Jika terdapat kekurangan, maka perlu dilakukan revisi pada aspek tujuan, metode, media, atau materi. Dengan

demikian, proses pembelajaran akan terus mengalami peningkatan kualitas secara berkelanjutan.[25]

d. Fungsi Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pengajaran pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan bantuan media, siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar.

Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.[26]

---

[25] Yossi Melinda dan Luluk Ilma'nun, *Pengembangan Media Pembelajaran (Prosedur dan Penerapan dalam Pengembangan Media)*, (Nafal Publishing, 2024), hlm. 11-12.

[26] *Ibid*, hlm. 26-27.

Sedangkan Levie & Lentz dalam Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

   Fungsi atensi yaitu media visual merupakan inti sehingga menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

2) Fungsi Afektif

   Media pembelajaran dapat menggugah emosi siswa dilihat dari kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

   Media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media visual dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.[27]

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad, dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

1) Memotivasi Minat atau Tindakan

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelejaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengaruntuk bertindak.

2) Menyajikan Informasi

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa.

[27] *Ibid,* hlm. 26-27.

3) Memberikan Intruksi

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.[28]

2. Ular Tangga

a. Pengertian Ular Tangga

Ular tangga adalah sebuah media yang menggabungkan unsur permainan yang melibatkan aktivitas siswa dan dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih di atas kotak yang berisi gambar ular dan tangga. Permainan ini dapat berperan dalam mendukung perkembangan aspek intelektual, sosial, serta emosional para pemainnya.

Ular dan Tangga adalah permainan kuno yang berakar dari budaya India. Permainan ini dikenal sebagai *Game Spear* di Kerajaan Italia pada papan 10 x10.[29] Permainan ini menggunakan tiga peralatan yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga ini menggunakan dadu yang mempunyai 6 sisi dan juga bidak untuk dijalankan. Apabila

[28] *Ibid.* hlm. 26-27.

[29] Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. "Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, 2020, hlm. 630-638.

bidak berada di bawah tangga maka bidak bisa naik ke ujung tangga, sedangkan apabila bidak berada di kepala ular maka bidak harus turun menuju ke ekor ular. Apabila dadu menunjukkan angka 6 maka pemain bisa melempar dadu sebanyak 2 kali.[30] Ular tangga ialah permainan perlombaan yang mengharuskan pemain mematuhi peraturan tertentu. Setiap pemain meletakkan pion mereka di papan ular tangga yang bertuliskan start. Setelah bergiliran melempar dadu, setiap pemain bergerak sesuai dengan hasilnya, saat pemain mencapai papan ular tangga yang bertuliskan finish permainan berakhir.[31] Menurut Putri Zuhdah, Papan ular tangga terdiri dari kotak-kotak, beberapa di antaranya memiliki ular atau tangga di atasnya. Setiap pemain memiliki pion dalam permainan ular tangga yang dimainkan oleh setidaknya dua pemain. Dadu dengan angka 1 hingga 6 dilempar untuk memulai permainan.[32]

Dari beberapa pengertian diatas, dapat dipahami bahwa dalam permainan ular tangga harus diikuti oleh minimal dua pemain, angka yang muncul dari dadu setelah dilempar menentukan bagaimana pemain menggerakkan pion mereka kemudian permainan dimulai dari kotak yang

---

[30] Ningtyas, D. "Peningkatan Kemampuan Memori Anak pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga". *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 4, no. 2, 2018, hlm.180-194. http://dx.doi.org/10.24235/awlady.v4i2.2949.

[31] Rosyidatul Afifah, Heni Rahmawati, dan Risma Aulia Inayah, "Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Fiqih (Ultafi) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar," *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 3*, no. 1, 2022, hlm. 44-50.

[32] Putri Zudhah Ferryka, "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Unwidha* (2020), https://doi.org/10.31227/osf.io/8bwg3.

bertuliskan start dan diakhiri dengan kotak bertuliskan finish yang menandakan berakhirnya permainan.

Permainan ular tangga dapat dikelompokkan menurut bentuk layar dan usia anak. Sehingga ragam ini memiliki keunggulan yang berbeda-beda tergantung dari bentuk dan fungsinya, karena dalam permainan ini tidak ada papan permainan yang baku, setiap orang dapat membuat papan ular tangga sendiri dengan cara yang sangat menarik, sehingga anakanak akan menyukainya.

Permainan Ular Tangga adalah permainan yang melibatkan anak-anak secara aktif pada saat bermain. Permainan ular tangga dapat digunakan di semua lingkungan belajar. Model interaksi anak yang kuat saat bermain ular tangga dalam proses pembelajaran membuat anak sangat menyukai permainan.[33]

b. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga

Tabel II.1

Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga

No.	Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga
1	Semua pemain memulai permainan dari petak nomor satu dan melanjutkan permainan menuju petak berikutnya sesuai dengan

[33] Setiawati, F. A. "Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Buah Hati*, vol. 8, no. 1, 2021, hlm. 49-61. https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274.

	hasil lemparan dadu.
2	Pada papan permainan terdapat beberapa ular dan tangga yang terletak pada petak-petak tertentu.
3	Permainan menggunakan satu buah dadu dan beberapa bidak sesuai dengan jumlah pemain. Setiap pemain dapat menggunakan bidak dengan warna yang berbeda.
4	Ular dan tangga memiliki panjang yang berbeda. Ular berfungsi memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
5	Sebagian ular dan tangga berukuran pendek, sedangkan hanya terdapat beberapa tangga yang berukuran panjang.
6	Untuk menentukan pemain yang mendapat giliran pertama, setiap pemain melakukan pelemparan dadu. Pemain yang memperoleh nilai tertinggi mendapat giliran pertama.
7	Semua pemain menempatkan bidaknya pada petak nomor satu sebagai posisi awal permainan.
8	Pada gilirannya, pemain melempar dadu kemudian memajukan bidaknya sesuai dengan angka yang diperoleh pada dadu.
9	Apabila dadu menunjukkan angka enam, pemain memperoleh kesempatan untuk menjalankan bidaknya sebanyak enam petak dan melakukan pelemparan dadu kembali.

10	Dalam satu petak diperbolehkan terdapat lebih dari satu bidak pemain.
11	Apabila bidak pemain berhenti pada petak yang merupakan kaki tangga, bidak tersebut langsung naik menuju petak pada ujung tangga.
12	Apabila bidak pemain berhenti pada petak yang terdapat gambar ekor ular, bidak tersebut harus turun menuju petak yang ditunjukkan oleh kepala ular.
13	Pemenang permainan adalah pemain yang memperoleh bintang terbanyak. Permainan berakhir apabila terdapat pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak nomor terakhir.[34]

c. Manfaat Permainan Ular Tangga

Berikut adalah beberapa keuntungan yang diperoleh dari penggunaan media ular tangga dalam pemahaman siswa tentang hukum halal haram:

1) Permainan ular tangga bersifat menghibur bagi siswa, sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini mendorong siswa untuk belajar sambil bermain.
2) Proses pembelajaran melibatkan siswa secara langsung.

[34] Nola Sanda Rekysika, "Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5 sampai 6 tahun", *Cakrawala Dini*, no.1, 2019, hlm. 14. https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000.

3) Dapat mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah.
4) Dapat digunakan baik didalam maupun diluar kelas.
5) Permainan ini lebih sederhana, dapat mudah dipahami, dan memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa.[35]

Berdasarkan hal diatas dapat dipahami media ular tangga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan kondusif. Dengan demikian, siswa tidak akan merasa bosan saat menerima materi pembelajaran.

d. Skenario Pembelajaran Permainan Ular Tangga

1) Kegiatan bermain permainan ular tangga dapat dilakukan pada tahapan Inti.
2) Susunlah modul ajar sehingga proses pembelajaran anak usia dini melalui media permainan ini bisa optimal, terarah dan aspek perkembangan yang diharapkan muncul dapat terlihat dan terukur,
3) Apabila permainan ular tangga menggunakan PC atau laptop dilakukan langsung oleh anak, harus dipastikan bahwa prasyarat melakukan kegiatan permainan seperti tersebut di atas sudah terpenuhi.

[35] Syahrul Ramadhan, Nurbainis N, dan Fenny Ayu Monia, "Analisis Hasil Belajar PAI Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Siswa dan Siswi Kelas IV di SD Negeri 15 Lansat Kadap," *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 12, 2024, hlm. 715 .

4) Dalam kegiatan permainan yang dilakukan guru dan anak secara klasikal atau pun kelompok sebaiknya guru menyiapkan pengaturan duduk anak agar nyaman dan terjalin komunikasi yang efektif.
5) Aturan main seperti yang tercantum di dalam petunjuk permainan bisa dimodifikasi terkait dengan pemenang. Apabila mengingat waktu yang terbatas dan jumlah peserta yang banyak maka pemenang tidak harus ditentukan oleh yang sudah sampai pada kotak ke-36 tetapi bisa ditentukan dari posisi paling atas, anak yang menempati kotak dengan nomor tertinggi lah yang menjadi pemenang.
6) Selama melakukan permainan, guru bisa membagi jumlah siswa yang akan bermain dan mengatur banyaknya waktu yang dibutuhkan apabila kesempatan bermain ingin diberikan pada semua anak.
7) Pada saat anak berada pada posisi kotak misteri, guru hendaknya menyiapkan beberapa penugasan atau pun cerita yang isinya terkait dengan kecerdasan aspek sosial dan harus diselesaikan atau direspon oleh anak.
8) Pada saat berada di kotak yang memerlukan aktivitas anak melakukan tugas, hendaknya guru membantu memfasilitasi cara menyelesaikan tugas tersebut;
9) Di beberapa kotak ada penugasan yang mengharuskan anak menggunakan atau menggerakan pointer. Bantulah anak tersebut sehingga motorik halusnya bisa terlatih.

10) Setelah selesai bermain, lakukan tanya jawab terkait dengan kegiatan yang sudah dilakukan, galilah seberapa banyak anak dapat menyebutkan kosakata yang muncul akibat dari melakukan permainan ular tangga melalui program/aplikasi komputer.[36]

3. Pemahaman Siswa

a. Pengertian Pemahaman Siswa

Pemahaman merupakan salah satu kemampuan kognitif yang penting dalam proses pembelajaran. Pemahaman tidak hanya berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengingat atau menghafal suatu materi, tetapi juga kemampuan siswa dalam menangkap makna, menjelaskan kembali, memberikan contoh, membedakan, serta menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dalam situasi tertentu.

Menurut Anderson dan Krathwohl, pemahaman (understand) merupakan kemampuan untuk membangun makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang disampaikan melalui pembelajaran secara lisan, tulisan maupun melalui bentuk komunikasi lainnya. Pemahaman menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengetahui suatu informasi, tetapi mampu menghubungkan informasi tersebut dengan pengetahuan yang telah dimilikinya.[37]

---

[36] Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga*, (PT. Adhikari Inovasi Indonesia, 2017), hlm.12-13.

[37] Syarifatul Maf'ulah, "Analisis Pemahaman Konseptual Siswa SMP Materi Himpunan," *Pi: Mathematics Education Journal*, Vol. 7, No. 1 (2024),

Dalam proses pembelajaran, pemahaman dapat terlihat ketika siswa mampu mengungkapkan kembali suatu konsep menggunakan bahasanya sendiri, memberikan contoh yang sesuai, mengelompokkan informasi, membandingkan beberapa keadaan, serta menjelaskan hubungan antara suatu konsep dengan konsep lainnya. Dengan demikian, pemahaman berada pada tingkat kemampuan yang lebih tinggi daripada sekadar mengingat informasi.

Pemahaman siswa dalam penelitian ini berkaitan dengan kemampuan siswa kelas VI SDN 020 Toro Jaya dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tentang hukum halal dan haram. Siswa tidak hanya diharapkan mampu menyebutkan pengertian halal dan haram, tetapi juga mampu menjelaskan, memberikan contoh, membedakan, serta menerapkan ketentuan halal dan haram dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan permasalahan penelitian, yaitu masih adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam membedakan makanan halal, haram, dan syubhat serta dalam menganalisis kasus kehalalan makanan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.[38]

b. Tingkatan Pemahaman Siswa

Pemahaman dalam taksonomi proses kognitif Anderson dan Krathwohl termasuk ke dalam kemampuan memahami (*understand*).

[38] Rifky Stovian, "Analisis Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Gerak Lurus Menggunakan Aplikasi Online Quizizz," *Jurnal Dunia Pendidikan*, Vol. 5, No. 1 (2024)

Kemampuan memahami menunjukkan bahwa siswa telah mampu menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan makna dari materi yang dipelajari.

Beberapa proses kognitif yang termasuk dalam kemampuan memahami antara lain:

1. Menafsirkan (*interpreting*), yaitu kemampuan siswa dalam mengubah suatu informasi dari bentuk tertentu ke bentuk yang lain, misalnya menjelaskan suatu materi menggunakan bahasa sendiri.
2. Mencontohkan (*exemplifying*), yaitu kemampuan siswa dalam memberikan contoh yang sesuai dengan konsep atau materi yang telah dipelajari.
3. Mengklasifikasikan (*classifying*), yaitu kemampuan siswa dalam menentukan kategori atau kelompok berdasarkan karakteristik tertentu.
4. Merangkum (s*ummarizing*), yaitu kemampuan siswa dalam mengemukakan inti atau pokok informasi yang telah dipelajari.
5. Menyimpulkan (i*nferring*), yaitu kemampuan siswa dalam menemukan suatu pola atau kesimpulan berdasarkan informasi yang telah diberikan.
6. Membandingkan (c*omparing*), yaitu kemampuan siswa dalam menemukan persamaan dan perbedaan antara dua objek, konsep, atau keadaan.

7. Menjelaskan (*explaining*), yaitu kemampuan siswa dalam menjelaskan hubungan sebab-akibat atau hubungan antarkomponen dalam suatu materi.[39]

c. Indikator Pemahaman Siswa

Indikator pemahaman digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami materi yang diberikan. Berdasarkan teori Anderson dan Krathwohl, kemampuan memahami dapat diwujudkan melalui beberapa aktivitas kognitif. Dalam penelitian ini, indikator pemahaman yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran materi hukum halal dan haram.[40]

Adapun indikator pemahaman siswa dalam penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan, yaitu siswa mampu menjelaskan pengertian hukum halal dan haram dengan menggunakan bahasa sendiri.
2. Mencontohkan, yaitu siswa mampu memberikan contoh makanan atau perbuatan yang termasuk halal dan haram dalam kehidupan sehari-hari.
3. Membedakan, yaitu siswa mampu membedakan antara sesuatu yang halal, haram, dan syubhat berdasarkan ketentuan yang telah dipelajari.

---

[39] Adiesty Novia Yesiliana dan Lessa Roesdiana, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Barisan dan Deret Aritmatika," *Jurnal Didactical Mathematics*, Vol. 6, No. 1 (2024),

[40] Ni Putu Nova Andriani, I Nengah Suparta, dan I Gusti Putu Sudiarta, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Berdasarkan Teori APOS Ditinjau Dari Gaya Kognitif," *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, Vol. 15, No. 1 (2024),

4. Mengklasifikasikan, yaitu siswa mampu mengelompokkan contoh makanan atau perbuatan ke dalam kategori halal, haram, atau syubhat.
5. Menerapkan, yaitu siswa mampu menggunakan pengetahuan tentang hukum halal dan haram dalam menentukan pilihan atau mengambil keputusan terhadap suatu kasus yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.[41]

4. Hukum Halal dan Haram

a. Pengerian Hukum Halal dan Haram

Kata halal berasal dari bahasa Arab *ḥalla–yaḥillu–ḥalālan* (حل – يحل – حلالاً) yang berarti dibolehkan, dilepaskan, atau tidak terikat oleh larangan. Dalam terminologi syariat Islam, halal adalah segala sesuatu yang diperbolehkan oleh Allah Swt. untuk dilakukan, dimanfaatkan, atau dikonsumsi tanpa adanya ancaman dosa bagi pelakunya. Sebaliknya, kata haram berasal dari bahasa Arab *ḥarama–yaḥrumu–ḥarāman* (حرم – يحرم – حراماً) yang berarti terlarang atau dicegah. Dalam kajian fikih, haram adalah sesuatu yang dilarang oleh Allah Swt. dan Rasul-Nya secara tegas, sehingga orang yang melakukannya memperoleh dosa dan orang yang meninggalkannya karena Allah akan memperoleh pahala.[42]

---

[41] Daimatus Soleha, Edi Kurniawan Farid, dan Eka Rahayu, "Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Baamboozle Berbasis Kearifan Lokal," *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, Vol. 11, No. 1 (2024).

[42] Abdul Aziz Dahlan dkk., *Ensiklopedi Hukum Islam*, jil. 2 (Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve, 1996), 506-507.

Menurut Yusuf al-Qaradawi, halal adalah sesuatu yang telah diizinkan oleh Allah untuk dilakukan dan dimanfaatkan oleh manusia, sedangkan haram merupakan sesuatu yang dilarang secara pasti berdasarkan dalil syariat.[43] Hal ini menunjukkan bahwa penetapan halal dan haram tidak bergantung pada pendapat manusia, melainkan bersumber dari al-Qur'an dan hadits.

Senada dengan pendapat tersebut, Abdul Wahhab Khallaf menjelaskan bahwa haram merupakan tuntutan syariat untuk meninggalkan suatu perbuatan secara pasti (*thalab al-tark 'ala wajh al-ilzam*), sehingga perbuatan tersebut tidak boleh dilakukan oleh seorang Muslim.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hukum halal dan haram adalah ketentuan syariat Islam yang mengatur tentang sesuatu yang diperbolehkan dan sesuatu yang dilarang untuk dilakukan atau dikonsumsi oleh umat Islam berdasarkan al-Qur'an dan hadits.

b. Dasar Hukum Halal dan Halal

Ketentuan mengenai halal dan haram memiliki landasan yang kuat dalam al-Qur'an dan hadis. Allah Swt. berfirman dalam Qs. al-Baqarah: 168:

[43] Yusuf al-Qaradawi, *Halal dan Haram dalam Islam*, terj. Mu'ammal Hamidy (Surabaya: PT Bina Ilmu, 2003), 19-20.

مُبِينٌ عَدُوٌّ لَكُمْ إِنَّهُ ۚ الشَّيْطَانِ خُطُوَاتِ تَتَّبِعُوا وَلَا طَيِّبًا حَلَالًا الْأَرْضِ فِي مِمَّا كُلُوا النَّاسُ أَيُّهَا يَا

Artinya: "Wahai manusia! Makanlah dari (makanan) yang halal lagi baik yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah setan. Sungguh, setan itu musuh yang nyata bagimu".[44]

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah memerintahkan manusia untuk mengonsumsi makanan yang halal dan ṭayyib. Halal berkaitan dengan status hukumnya menurut syariat, sedangkan *ṭayyib* berkaitan dengan aspek kebersihan, kesehatan, dan kemanfaatannya.

Penafsiran Menurut M. Quraish Shihab dalam *Tafsir al-Misbah***,** ayat ini ditujukan kepada seluruh manusia tanpa memandang agama dan golongan. Allah Swt. memerintahkan manusia untuk mengonsumsi makanan yang halal dan *ṭayyib*. Halal berkaitan dengan ketentuan hukum syariat, yaitu sesuatu yang diperbolehkan oleh Allah untuk dikonsumsi atau dimanfaatkan. Sementara itu, *ṭayyib* berarti sesuatu yang baik, sehat, tidak membahayakan tubuh, serta sesuai dengan fitrah manusia. Dengan demikian, tidak semua yang halal otomatis tergolong baik apabila ternyata membahayakan kesehatan atau dikonsumsi secara berlebihan.[45]

Selain itu, Allah Swt. juga berfirman dalam Qs. al-Maidah: 3

---

[44] Kementrian Agama Republik Indonesia, *al-Qur'an dan Terjemahnya*.
[45] M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, Vol. 1 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 379.

بِهِ اللَّهِ لِغَيْرِ أُهِلَّ وَمَا الْخِنْزِيرِ وَلَحْمُ وَالدَّمُ الْمَيْتَةُ عَلَيْكُمُ حُرِّمَتْ

Artinya: "Diharamkan bagimu (memakan) bangkai, darah, daging babi, dan (daging hewan) yang disembelih dengan menyebut nama selain Allah".[46]

Penafsiran Ibnu Katsir menjelaskan bahwa makanan-makanan yang disebutkan dalam ayat ini diharamkan karena mengandung unsur mudarat, baik dari segi kesehatan maupun akidah. Misalnya, hewan yang disembelih dengan menyebut nama selain Allah menunjukkan adanya penyimpangan dalam aspek tauhid sehingga dilarang untuk dikonsumsi oleh umat Islam.[47]

Rasullah Saw. juga bersabda:

Artinya: "Sesungguhnya yang halal itu jelas dan yang haram itu jelas. di antara keduanya terdapat perkara-perkara syubhat yang tidak diketahui oleh banyak manusia".[48]

Hadits tersebut menunjukkan bahwa seorang Muslim hendaknya berhati-hati dalam menentukan status suatu perkara, terutama apabila terdapat keraguan terhadap kehalalannya.

---

[46] Op.Cit, *al-Qur'an dan Terjemahnya*.

[47] Ismail bin Umar bin Katsir, *Tafsir al-Qur'an al-'Aẓim*, Juz I (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 1998), hlm. 477.

[48] Abu Abdullah Muhammad bin Ismail al-Bukhari, *Ṣaḥiḥ al-Bukhari*, no. hadis 1599.

Berdasarkan dalil-dalil tersebut dapat dipahami bahwa hukum halal dan haram merupakan aturan yang telah ditetapkan oleh Allah Swt. sebagai pedoman hidup bagi umat Islam.

c. Macam-Macam Halal dan Haram

Dalam kajian fikih, halal dibedakan menjadi dua macam, yaitu *halal li dzatihi* dan *halal li ghairihi*.

1) *Halal li dzatihi* adalah sesuatu yang zatnya memang halal menurut syariat Islam, seperti nasi, sayuran, buah-buahan, susu, serta hewan yang disembelih sesuai ketentuan agama Islam.
2) *Halal li ghairihi* adalah sesuatu yang asal hukumnya halal, tetapi kehalalannya dipengaruhi oleh cara memperolehnya. Misalnya ayam yang disembelih sesuai syariat merupakan makanan halal, tetapi apabila diperoleh melalui hasil pencurian maka penggunaannya menjadi terlarang.[49]

Sementara itu, haram juga dibedakan menjadi dua macam, yaitu *haram li dzatihi* dan *haram li ghairihi*.

1) *Haram li dzatihi* merupakan sesuatu yang memang haram karena zatnya, seperti bangkai, darah, daging babi, dan minuman keras.

[49] Amir Syarifuddin, *Garis-Garis Besar Fikih,* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 32.

2) *Haram li ghairihi* adalah sesuatu yang pada dasarnya diperbolehkan, namun menjadi haram karena faktor lain, seperti makanan yang dibeli menggunakan uang hasil korupsi atau pencurian.[50]

Dengan memahami jenis-jenis halal dan haram tersebut, siswa diharapkan mampu membedakan mana sesuatu yang diperbolehkan dan mana yang dilarang menurut syariat Islam.

d. Hikmah Mempelajari Hukum Halal dan Haram

Pembelajaran mengenai hukum halal dan haram memiliki berbagai hikmah bagi kehidupan peserta didik. Pertama, menumbuhkan ketaatan kepada Allah Swt. melalui kepatuhan terhadap perintah dan larangan-Nya. Kedua, membiasakan siswa untuk memilih makanan dan minuman yang baik serta menyehatkan. Ketiga, membentuk sikap hati-hati dalam bertindak agar terhindar dari perbuatan yang dilarang agama. Keempat, membangun karakter religius dalam kehidupan sehari-hari.[51]

Pada tingkat sekolah dasar, pemahaman mengenai hukum halal dan haram penting diberikan karena pada usia tersebut peserta didik mulai mampu membedakan antara perilaku yang benar dan salah berdasarkan ajaran agama. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan strategi dan media pembelajaran yang menarik agar konsep halal dan haram dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

---

[50] Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fikih Muamalah: Sistem Transaksi dalam Fikih Islam* (Jakarta: Amzah, 2010), hlm. 57.

[51] Sayyid Sabiq, *Fiqh al-Sunnah*, Jilid III (Beirut: Dār al-Fikr, 1983), hlm. 5-6.

e. Materi Halal dan Haram dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Materi halal dan haram dalam Pendidikan Agama Islam bertujuan agar peserta didik mampu memahami ketentuan syariat mengenai makanan dan minuman yang boleh serta yang dilarang untuk dikonsumsi. Selain aspek pengetahuan, pembelajaran ini juga diarahkan pada pembentukan sikap dan kebiasaan peserta didik untuk memilih sesuatu yang halal dalam kehidupan sehari-hari.

Pada jenjang sekolah dasar, ruang lingkup materi halal dan haram umumnya meliputi pengertian halal dan haram, dalil tentang halal dan haram, contoh makanan dan minuman halal, contoh makanan dan minuman haram, serta hikmah mengonsumsi makanan yang halal. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengetahui konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

f. Penerapan Hukum Halal dan Haram

Ada beberapa hal yang paling utama dalam menerapkan hukum halal dan haram dalam kehidupan sehari, yaitu:

1) Penerapan dalam Sikap

Penerapan konsep halal dan haram dalam kehidupan sehari-hari belum dilakukan secara menyeluruh oleh sebagian umat Islam. Pemahaman mengenai halal dan haram sering kali masih terbatas pada pelaksanaan ibadah pokok, seperti salat, puasa, atau ketentuan

terkait makanan dan minuman. Padahal, ajaran Islam mengatur seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk sikap dalam berinteraksi, bekerja, maupun mengambil keputusan. Akibatnya, ketika melakukan perbuatan yang dilarang, seperti berbohong, berlaku tidak jujur, atau merugikan orang lain, sebagian orang belum memiliki kesadaran bahwa tindakan tersebut termasuk perbuatan yang haram dan berdosa di sisi Allah Swt.

2) Penerapan dalam Perilaku

Penerapan hukum halal dan haram juga tercermin dalam perilaku sehari-hari. Seorang muslim dituntut untuk membiasakan perilaku yang sesuai dengan tuntunan syariat, seperti bersikap jujur, amanah, adil, menjaga ucapan, serta menghormati hak orang lain. Sebaliknya, perilaku yang dilarang, seperti menipu, mencuri, memfitnah, melakukan kecurangan, atau mengambil sesuatu yang bukan haknya, harus dihindari karena termasuk perbuatan haram. Dengan demikian, pemahaman tentang halal dan haram tidak hanya berkaitan dengan apa yang dikonsumsi, tetapi juga menyangkut bagaimana seseorang bertindak dan berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat.

3) Penerapan dalam Konsumsi (Makanan dan Minuman)

Kesadaran masyarakat muslim untuk mengonsumsi makanan dan minuman yang halal semakin meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan

meningkatnya perhatian terhadap bahan baku, proses produksi, hingga kejelasan sertifikasi halal pada suatu produk. Untuk memberikan jaminan dan kepastian hukum bagi konsumen muslim, pemerintah menetapkan Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2014 tentang Jaminan Produk Halal. Pelaksanaan jaminan produk halal tersebut diselenggarakan oleh Badan Penyelenggara Jaminan Produk Halal (BPJPH). Melalui regulasi ini, masyarakat diharapkan dapat lebih mudah memperoleh informasi mengenai kehalalan suatu produk sehingga lebih tenang dan yakin dalam mengonsumsinya sesuai dengan ketentuan syariat Islam.[52]

B. Penelitian Relevan

Peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu untuk menghindari duplikasi. Dari hasil penelitian terdahulu diperoleh beberapa masalah, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yona Febriani dan Iswendi dengan judul "Efektivitas Penggunaan Permainan Ular Tangga Kimia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kimia Rumah Tangga Kelas VIII SMPN 34 Padang", penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendeketan *non-equivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas

[52] Nazirwan, dan Khalil Abdullah, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Pusat Perbukuan, Jakarta Selatan, 2022), hlm. 71-72.

eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol masing-masing sebesar 88,66 dan 71,86 serta didukung oleh uji hipotesis yang dilakukan dengan uji-t dengan nilai $_{thitung}$ (4,760) > t $_{tabel}$ (1,67). Peningkatan pemahaman yang lebih baik terjadi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata uji N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,78 dengan kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 0,61 dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga kimia efektif terhadap hasil belajar dengan kategori tinggi.[53]

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ihsan, dkk dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Edukasi Islami pada Materi Haji dan Umrah", penelitian ini menunjukkan dari hasil uji kelayakan, media ini mendapatkan rata-rata persentase 83,34% pada aspek tampilan, bahan media, pembelajaran, dan materi. Dengan melihat potensi dan manfaat produk ini, "Ular Tangga Edukasi Islam" diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat individu terhadap ajaran Islam, menjadi alat pembelajaran yang inovatif dan menarik.[54]
3. Penelitian yang dilakukan oleh Shobrina Azahro dengan judul "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di

[53] Yona Febriani dan Iswendi, "Efektivitas Penggunaan Permainan Ular Tangga Kimia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kimia Rumah Tangga Kelas VIII SMPN 34 Padang", *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, vol.1, no.4, 2019.

[54] Muhammad Ihsan, dkk, "Pengembangan Media Ular Tangga Edukasi Islami pada Materi Haji dan Umrah", *Jurnal Pendidikan Agama Islam,* vol.6, no.1, 2025.

SDN 2 Bumiharjo", penelitian ini menggnakan metode kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental design* dengan model *one group pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 2 Bumiharjo. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis penelitian dinyatakan diterima apabila nilai Asymp. Sig. < 0,05. Berdasarkan hasil analisis pada tabel tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, sehingga hipotesis dapat diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa SDN 2 Bumiharjo dengan kategori "sedang".[55]

4. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani dengan judul "Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas III di SDN 09 Mattekko Kota Palopo", penelitian ini menggunakan Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini setelah penerapan media ular tangga menunjukkan hasil bahwa pada tes mengaji siklus I yaitu tes mengenal huruf Hijaiyah diperoleh persentase sebanyak 55% (kurang), penguasaan Ilmu Tajwid sebanyak 61% (kurang), serta pada kelancaran 61% (kurang). Mengalami peningkatan pada siklus II yaitu tes mengenal huruf Hijaiyah memperoleh persentase sebanyak 82% (cukup), dan penguasaan

[55] Shobrina Azahro, *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SDN 2 Bumiharjo*, (Skripsi).

Ilmu Tajwid sebanyak 81% (cukup), serta kelancaran sebanyak 92% (sangat baik). Dari hasil penelitian ini terlihat bahwa dengan melalui penerapan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa kelas III SDN 09 Mattekko Kota Palopo. Dengan demikian, penerapan media ular tangga dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.[56]

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual ialah suatu bentuk kerangka berpikir tentang bagaimana suatu teori berkaitan dengan berbagai faktor yang telah di identifikasi sebagai masalah yang penting.[57] Dalam proses pembelajaran siswa yang kurang aktif dan kurang inovatif menjadi tantangan bagi seorang guru. Guru hendaknya melakukan pengembangan pada media pembelajaran agar dapat menarik keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kerangka berpikir pada penelitian ini secara sistematis dapat dijelaskan berikut ini:

Tabel II.1
Kerangka Konseptual



[56] Suryani, *Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas III di SDN 09 Mattekko Kota Palopo*, (Skripsi).

[57] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (*Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*), (Cet. 26, Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 91-92.

D. Hipotesis

Ha : Eefektifitas penggunaan media ular tangga berpengaruh positif terhadap pemahaman pada mata pelajaran PAI BP siswa tentang hukum halal haram kelas VI SDN 020 Toro Jaya Lubuk Kembang Bunga Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan.

H0 : Eefektifitas penggunaan media ular tangga tidak berpengaruh positif terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP kelas VI SDN 020 Toro Jaya Lubuk Kembang Bunga Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan mengenai variabel penelitian yang dirumuskan dalam bentuk indikator-indikator yang dapat diukur secara empiris. Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas "X" serta variabel terikat "Y", yaitu sebagai berikut:

Tabel II.2
Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Sub indikator	Kondisi/Pernyataan yang Diukur
Media Ular Tangga (X)	Permainan Ular Tangga adalah permainan yang melibatkan anak-anak secara aktif pada saat bermain. Permainan ular tangga dapat digunakan di semua lingkungan belajar. Model interaksi anak yang kuat saat bermain	Permainan ular tangga dilaksanakan pada tahap inti pembelajaran	Permainan ular tangga digunakan dalam kegiatan inti pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi.
		Perencanaan pembelajaran	Guru menyusun modul ajar agar pembelajaran melalui permainan ular tangga berlangsung optimal, terarah, dan

	ular tangga dalam proses pembelajaran membuat anak sangat menyukai permainan.[58]		terukur.
		Penggunaan PC/laptop	Penggunaan PC atau laptop dalam permainan disesuaikan dengan kesiapan dan kemampuan siswa.
		Pengaturan tempat duduk	Guru mengatur tempat duduk agar tercipta kenyamanan dan komunikasi yang efektif selama permainan.
		Aturan permainan	Aturan permainan dapat dimodifikasi sesuai dengan waktu dan jumlah peserta.
		Pembagian kelompok dan waktu	Guru membagi kelompok bermain serta mengatur alokasi waktu secara proporsional.
		Tugas/cerita pada kotak permainan	Guru menyiapkan tugas atau cerita pada kotak permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
		Fasilitasi guru	Guru memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan tugas yang terdapat dalam permainan.
		Penggunaan media/peralatan permainan	Guru membantu siswa menggunakan peralatan permainan sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran.
		Evaluasi setelah permainan	Guru melakukan tanya jawab setelah permainan untuk mengevaluasi pemahaman dan penguasaan materi

[58] Setiawati, F. A. "Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Buah Hati*, vol. 8, no. 1, 2021, hlm. 49-61. https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274.

			siswa.
Pemahaman Siswa (Y)	Indikator pemahaman digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami materi yang diberikan. Berdasarkan teori Anderson dan Krathwohl, kemampuan memahami dapat diwujudkan melalui beberapa aktivitas kognitif. Dalam penelitian ini, indikator pemahaman yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran materi hukum halal dan haram.[59]	Penerapan dalam sikap	Siswa menunjukkan pemahaman tentang hukum halal dan haram melalui sikap dalam kehidupan sehari-hari.
		Penerapan dalam perilaku	Siswa mampu menerapkan pemahaman tentang hukum halal dan haram dalam perilaku sehari-hari.
		Penerapan dalam konsumsi	Siswa mampu menerapkan pemahaman tentang hukum halal dan haram dalam memilih dan mengonsumsi makanan atau minuman.

[59] Ni Putu Nova Andriani, I Nengah Suparta, dan I Gusti Putu Sudiarta, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Berdasarkan Teori APOS Ditinjau Dari Gaya Kognitif," *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, Vol. 15, No. 1 (2024),

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-fakor lain yang mengganggu.

Penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.[60] Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design* dengan tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*) sebelum memperoleh perlakuan (*treatment*), kemudian setelah perlakuan diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama, meskipun tanpa melibatkan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono, desain *One Group Pretest-Posttest* digambarkan dengan pola O_1 X O_2**,** di mana O_1 merupakan *pretest*, X merupakan perlakuan (*treatment*), dan O_2 merupakan *posttest*.[61]

---

[60]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*, (Jakarta:PT Rineka Cipta 2013), hlm.9.

[61] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 74-75.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

   Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan 3 bulan setelah proposal di seminarkan.

2. Lokasi Penelitian

   Adapun yang menjadi lokasi penelitian ini adalah SDN 020 Toro Jaya Lubuk Kembang Bunga kecamatan Ukui kabupaten Pelalawan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru PAI dan siswa kelas VI. Sedangkan Objek penelitian ini adalah Efektifitas penggunaan media ular tangga terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI BP tentang hukum halal dan haram kelas VI SDN 020 Toro Jaya Lubuk Kembang Bunga Kec Ukui Kab Pelalawan.

D. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono dalam bukunya, populasi adalah wilayah generalisasi yang terjadi atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[62] sampel dari dalam penelitian ini yaitu 25 Siswa.

[62] Adhi Kusumastuti, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Sleman: Deepublish, 2020)

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Hal tersebut merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.[63]

Kuesioner yang diberikan terkait dengan kepuasan siswa dalam proses pembelajaran, tingkat fokus siswa dalam proses pembelajaran, dan lain sebagainya.

2. Observasi

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.[64]

Dalam melakuakan observasi tentunya observer melakukan suatu cara untuk memperoleh data atau informasi, dimana observer mengadakan pengamatan secara langsung ditempat lokasi penelitian/tempat timbulnya gejala yang diteliti.

---

[63] *Ibid,* hlm. 142.
[64] *Ibid,* hlm. 145.

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator yang akan diamati. Setiap indikator diberikan penilaian menggunakan skala 1 sampai 5. Pemberian skor tersebut didasarkan pada kondisi atau tingkat keterlaksanaan setiap aspek yang diamati selama proses pembelajaran. Dengan demikian, observer tidak memberikan nilai secara sembarangan, tetapi memberikan skor sesuai dengan kondisi yang benar-benar terlihat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Adapun kriteria pemberian skor pada lembar observasi adalah sebagai berikut:

Tabel III.1
Skala Penelitian

Skor	Kriteria	Kondisi yang Diamati
1	Sangat kurang	Aspek yang diamati tidak terlaksana atau hampir tidak terlihat selama proses pembelajaran.
2	Kurang	Aspek yang diamati terlaksana tetapi masih sangat terbatas, sehingga belum sesuai dengan yang diharapkan.
3	Cukup	Aspek yang diamati terlaksana dengan cukup baik, tetapi masih terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya.
4	Baik	Aspek yang diamati terlaksana dengan baik dan

		sebagian besar telah sesuai dengan yang diharapkan.
5	Sangat baik	Aspek yang diamati terlaksana dengan sangat baik, konsisten, dan sesuai dengan kondisi yang diharapkan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.[65]

Dengan teknik dokumentasi ini peneliti memperoleh data dan informasi yang diharapkan, tentang profil sekolah, prestasi-prestasi siswa dan prestasi-prestasi sekolah. Kemudian peneliti mengambil beberapa foto sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan sebuah penelitian di sekolah tersebut dan sebagai bukti dari observasi fisik yang peneliti lakukan. Selain itu dokumentasi dilakukan peneliti untuk menguatkan data-data hasil penelitian. Dalam melalukan dokumentasi, peneliti berkeliling sekolah utuk mengambil beberapa foto.

F. Teknik Analisis Data

Menurut ahli statistika John W Thukey analisis data adalah prosedur untuk menganalisis data, teknik untuk menginterpretasikan hasil analisis,

[65] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2014), hlm. 274.

didukung oleh proses pengumpulan data untuk membuat teknik analisis lebih mudah, tepat dan akurat.[66]

1. Uji Validitas

   Menurut Sugiyono, validitas adalah suatu ketetapan yang berhubungan dengan kemampuan untuk mengukur sesuatu yang ingin diukur secara tepat. Tujuan dilakukannya uji validitas dikarenakan peneliti ingin memastikan apakah kuesioner yang kita buat mampu mengukur apa yang seharusnya di ukur antara data yang sesungguhnya dengan yang dilaporkan peneliti. Sehingga dapat diketahui apakah variabel yang kita tentukan indikatornya dan telah kita rubah menjadi pertanyaan atau pernyataan yang diisi responden dapat mengukur variabel itu sendiri.

   Uji validitas pada setiap pertanyaan apabila r hitung > r tabel pada taraf signifikansi (α = 0,05 atau 5%) maka instrumen itu dianggap valid jika r hitung < r tabel maka instrumen dianggap tidak valid.[67]

2. Uji Realibilitas

   Menurut Sugiyono, reaslibilitas adalah serangkaian pengukuran atau alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang. Realibilitas tes adalah tingkat konsistensi suatu tes, yakni sejauh mana suatu tes dapat dipercaya

---

[66] Jogiyanto Hartono, *Metoda Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*, (Yogyakarta : CV Andi Offset, 2018), hlm. 194.

[67] Nanda Dwi Rizkia, dkk, *Metodologi Penelitian Bisnis*, (Bandung: CV: Intelektual Manifes Media, 2023), hlm. 158.

untuk menghasilkan skor yang ajeg, relatif tidak berubah walaupun di teskan pada waktu yang berbeda-beda.[68]

Dikatakan reabel jika jawaban responden yang telah kita dapatka pada pengujian pertama konsisten hingga akhir. Pada uji realibilitas pengambilan keputusan untuk menarik kesimpulan ialah jika nilai *Alpha* > 0,60 yang artinya instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

3. Statistik Deskriptif

Dalam statistik deskriptif, penyajian data dapat diungkapkan dengan menggunakan tabel maupun diagram. Biasanya dasar untuk menjelaskan statistik deskriptif adalah mean, median, modus dan standar deviasi.[69]

4. Uji Normalitas

Uji normalitas secara statistik menjadi standar sebagai uji asumsi untuk syarat statistik parametrik. Data dikatakan berdistribusi normal bila hasil uji statistik normalitas mendapatkan nilai $p > 0,05$.[70]

5. Uji Linearitas

Uji linieritas dapat di pakai untuk mengetahui apakah variabel terikat deangan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan. Dalam penelitian ini uji linieritas di lakukan menggunakan

---

[68] *Ibid,* hlm. 161.

[69] Ratu Ilma Indra Putri, *Statistic Deskriptif*, (Palembang: Bening, 2020), hlm.5.

[70] Hardisman, *Praktis dan Gratis Analisis Data Statistic Dasar Dengan Bluesky Statistik Open Source* (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2022).

SPSS 27 yang dilakukan dengan metode *Deviation from linearity Sig.*.apabila korelasi yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel independen (X) deangan variabel dependen (Y), karena uji linearitas merupakan syarat sebelum dilakukannya analisis regresi linear.

Untuk pengambilan keputusan dala uji linearitas dapat di lihat dari pernyataan berikut:

a. Jika nilai *Deviation from linearity Sig.* > 0,005, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen.
b. Jika nilai *Deviation from linearity Sig.* < 0,005, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen.

6. Uji-T

Pengujian hipotesis dilakukan untuk membantu menentukan apakah hipotesis yang diajukan memiliki dasar yang cukup kuat untuk diterima atau ditolak. Salah satu metode yang digunakan dalam tahap ini adalah uji-T, yaitu teknik analisis statistik yang berfungsi menilai ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data sehingga dapat diketahui apakah perbedaan tersebut terjadi secara kebetulan atau merupakan dampak nyata dari suatu perlakuan. Melalui hasil uji-T ini, peneliti memperoleh dasar statistik yang jelas, di mana kesimpulan dari pengujian hipotesis hanya memiliki dua kemungkinan, yaitu menerima

hipotesis atau menolak hipotesis sesuai dengan hasil analisis yang diperoleh.

7. Uji-F

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y). Dengan kata lain, uji ini menguji kelayakan model regresi secara keseluruhan.

$$F = \frac{R2/k}{(1 - R2)/(n - k - 1)}$$

Keterangan:

R^2 = Koefisien determinasi

k = Jumlah variabel independen

n = Jumlah sampel

8. N-Gain Score

Uji N-Gain adalah metode analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran atau intervensi tertentu dengan membandingkan skor pretest (sebelum pembelajaran) dan posttest (setelah pembelajaran). Hasil uji N-Gain menunjukkan seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap suatu materi setelah diberikan perlakuan atau pembelajaran. N-Gain diperoleh berdasarkan data yang penulis temukan:

$$\text{N-Gain} = \frac{S.Pretest - S.Posttest}{S.Ideal - S.Posttest}$$

BAB V
KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media ular tangga terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI BP tentang hukum halal dan haram kelas VI SDN 020 Toro Jaya Lubuk Kembang Bunga Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Media ular tangga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan memecahkan kasus yang berkaitan dengan hukum halal dan haram. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media ular tangga memperoleh skor 45 dari skor maksimal 50, dengan persentase keterlaksanaan sebesar 90% dan berada pada kategori sangat optimal. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga telah dilaksanakan secara terarah dan mampu mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh persamaan regresi $Y = -0{,}025 + 1{,}204X$, yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga memiliki arah pengaruh positif terhadap pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, penggunaan media ular tangga terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil Uji-T dengan nilai t hitung sebesar 102,638 > t tabel 2,069 dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil Uji-F juga menunjukkan nilai F hitung sebesar 10.534,644 dengan nilai signifikansi < 0,001, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media ular tangga berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI BP tentang hukum halal dan haram. Media ular tangga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran PAI yang menarik, interaktif, dan dapat membantu siswa memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih konkret.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru Pendidikan Agama Islam disarankan untuk menggunakan media ular tangga sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi hukum halal dan haram. Penggunaan media ini sebaiknya disertai dengan pertanyaan dan kasus yang sesuai dengan materi serta kehidupan sehari-hari siswa, sehingga kegiatan bermain tetap memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Guru juga perlu memberikan penjelasan dan penguatan setelah permainan agar siswa tidak hanya mengikuti

permainan, tetapi memahami konsep halal dan haram yang dipelajari.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga secara aktif, tertib, dan bertanggung jawab. Siswa juga diharapkan memanfaatkan kegiatan permainan untuk meningkatkan pemahaman dengan aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Pemahaman yang diperoleh diharapkan tidak hanya digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam membedakan dan memilih makanan yang halal dan menghindari makanan yang haram.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media ular tangga dengan cakupan yang lebih luas, baik dari jumlah responden, materi pembelajaran, maupun karakteristik peserta didik. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan bentuk permainan, variasi pertanyaan, dan kasus yang digunakan agar media ular tangga semakin sesuai dengan.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, Rosyidatul, Heni Rahmawati, dan Risma Aulia Inayah, "Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Fiqih (Ultafi) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar," *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 3*, no. 1, 2022.

al-Bukhari, Abu Abdullah Muhammad bin Ismail al-Bukhari, *Ṣaḥiḥ al-Bukhari*, no. hadis 1599.

al-Qaradawi, Yusuf, *Halal dan Haram dalam Islam*, terj. Mu'ammal Hamidy (Surabaya: PT Bina Ilmu, 2003).

Anderson,L.W & Krathwohl, D.R, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran,dan Assesmen*. (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2010).

Arikunto, Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*, (Jakarta:PT Rineka Cipta 2013).

Azahro, Shobrina, *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SDN 2 Bumiharjo*, (Skripsi).

Azhar, Arsyad. A, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2021).

Azzam, Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fikih Muamalah: Sistem Transaksi dalam Fikih Islam* (Jakarta: Amzah, 2010).

D., Ningtyas, "Peningkatan Kemampuan Memori Anak pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga". *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 4, no. 2, 2018. http://dx.doi.org/10.24235/awlady.v4i2.2949.

Dahlan, Abdul Aziz Dahlan, dkk., *Ensiklopedi Hukum Islam*, jil. 2 (Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve, 1996).

F. A. , Setiawati, "Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Buah Hati*, vol. 8, no. 1, 2021. https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274.

Febriani,Yona, dan Iswendi, "Efektivitas Penggunaan Permainan Ular Tangga Kimia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kimia Rumah Tangga Kelas VIII SMPN 34 Padang", *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, vol.1, no.4, 2019.

Ferryka, Putri Zudhah, "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Unwidha* (2020), https://doi.org/10.31227/osf.io/8bwg3.

Hardisman, *Praktis dan Gratis Analisis Data Statistic Dasar Dengan Bluesky Statistik Open Source* (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2022).

Hartono, Jogiyanto, *Metoda Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*, (Yogyakarta : CV Andi Offset, 2018).

Hasan, Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Tahta Media Group, 2021).

Hidayah, Dewi, "Penggunaan Media Visual Auditif, dan Kinestetik Untuk Meningkatkan Hasil belajar siswa", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1, 2019.

Ihsan, Muhammad, dkk, "Pengembangan Media Ular Tangga Edukasi Islami pada Materi Haji dan Umrah", *Jurnal Pendidikan Agama Islam,* vol.6, no.1, 2025.

Katsir, Ismail bin Umar bin Katsir, *Tafsir al-Qur'an al-'Aẓim*, Juz I (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 1998).

Kementrian Agama Republik Indonesia, *al-Qur'an dan Terjemahnya*.
Kementrian Agama RI. 2019. *Al-quran* dan *terjemah*. (Bandung: diponegoro).

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga*, (PT. Adhikari Inovasi Indonesia, 2017).

Kusumastuti, Adhi, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Sleman: Deepublish, 2020).

Melinda, Yossi dan Luluk Ilma'nun, *Pengembangan Media Pembelajaran (Prosedur dan Penerapan dalam Pengembangan Media)*, (Nafal Publishing, 2024).

Nazirwan, dan Khalil Abdullah, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Pusat Perbukuan, Jakarta Selatan, 2022).

Nugraini, Dwi, *Karakteristik Media Audio, Visual, dan Audio Visual,* melalui *https://retizen.republika.co.id/posts/14703/karakteristik-media-audio-visual-dan-audio-visual*.

Pribadi, Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2019).
Putri, Ratu Ilma Indra, *Statistic Deskriptif*, (Palembang: Bening, 2020).

R., Fransisca, Wulan, S., & Supena, A. “Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi”. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, 2020.

Ramadhan, Syahrul, Nurbainis N, dan Fenny Ayu Monia, “Analisis Hasil Belajar PAI Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Siswa dan Siswi Kelas IV di SD Negeri 15 Lansat Kadap,” *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 12, 2024.

Rekysika, Nola Sanda, “Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5 sampai 6 tahun”, *Cakrawala Dini*, no.1, 2019. https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000.

Rizkia, Nanda Dwi, dkk, *Metodologi Penelitian Bisnis*, (Bandung: CV: Intelektual Manifes Media, 2023).

Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung : Alfabeta, 2012), Sabiq, Sayyid Sabiq, *Fiqh al-Sunnah*, Jilid III (Beirut: Dār al-Fikr, 1983),.

Sari, D.P, “Evektifitas Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Fiqih Siswa Kelas IV”. *Jurnal pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4 (2), 2023.

Shihab, M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, Vol. 1 (Jakarta: Lentera Hati, 2002).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (*Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*), (Cet. 26, Bandung: Alfabeta, 2017).

Suryani, *Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur’an Siswa Kelas III di SDN 09 Mattekko Kota Palopo*, (Skripsi).
Syarifuddin, Amir, *Garis-Garis Besar Fikih,* (Jakarta: Kencana, 2010).

Tamburaka, Apriadi Tamburaka, *Literasi Media*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013).

Zainiyati, Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta : Kencana, 2017).