

PENGEMBANGAN DAN UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ROKET TERJUN ISLAMI BAGI PESERTA DIDIK MI KELAS V

**Kaafin ‘Abdul Mu’iz, Nafisatul Musyarofah, Ananta Rahman, Himawan
Putranta**

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia
21104010029@student.uin-suka.ac.id, 21104010046@student.uin-suka.ac.id,
21104010011@student.uin-suka.ac.id, himawan.putranta@uin-suka.ac.id

Abstrak

<i>Article History</i>	<i>The aim of this study is to develop and evaluate the</i>
<i>Received:19-06-2024</i>	<i>feasibility of the Rokat Terjun Islami educational media</i>
<i>Revised :25-06-2024</i>	<i>for fifth-grade MI students, aiming to provide an engaging</i>
<i>Accepted:7-11-2024</i>	<i>and effective alternative for teachers and enhance</i>
Keywords:	<i>classroom learning quality. This research employs a</i>
<i>Development and</i>	<i>Research and Development approach using the ADDIE</i>
<i>Feasibility test;</i>	<i>model (Analysis, Design, Development, Implementation,</i>
<i>Islamic Plunge</i>	<i>and Evaluation). Data were collected using</i>
<i>Rocket;</i>	<i>questionnaires distributed to fellow students to assess the</i>
<i>Learning Media</i>	<i>feasibility and effectiveness of the Rokat Terjun Islami</i>
	<i>educational media. The questionnaire gathered</i>
	<i>information on design, content, and usability. The</i>
	<i>collected data were analyzed using descriptive</i>
	<i>quantitative analysis. Scores from each questionnaire item</i>
	<i>were summed to obtain the total score, compared to the</i>
	<i>maximum possible score to calculate the feasibility</i>
	<i>percentage. The feasibility assessment indicated the</i>
	<i>following results: the display aspect received 90.38%</i>
	<i>("Very Feasible"), media material aspect achieved</i>
	<i>95.00% ("Very Feasible"), learning aspect scored</i>
	<i>92.85%, and content aspect received 87.85%, both "Very</i>
	<i>Feasible". These results demonstrate that the Rokat Terjun</i>
	<i>Islami educational media is highly suitable for classroom</i>
	<i>use.</i>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen penting yang bertujuan membentuk tingkah laku baik moral, spiritual, maupun sosial yang selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wadah pengembangan karakter dan kepribadian siswa. Dalam proses pendidikan, guru memegang peranan sentral sebagai fasilitator yang tidak hanya mengajar tetapi juga menginspirasi dan membimbing siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu merancang proses pembelajaran yang baik dan benar, termasuk merancang penggunaan media pembelajaran yang tepat (Afandi 2015: 2). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks, sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya dan lebih termotivasi untuk belajar.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah permainan edukatif. Permainan edukatif telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Contoh populer dari media ini adalah permainan ular tangga, yang digunakan dalam berbagai mata pelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penelitian oleh Novita dan Sundari (2020) serta Wati (2021) menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain ular tangga, ada berbagai permainan edukatif lainnya yang telah dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seperti permainan kartu edukatif dan board games yang disesuaikan dengan materi pelajaran tertentu.

Penggunaan media pembelajaran dirancang untuk mempermudah penyampaian materi sehingga siswa dapat lebih mudah menyerapnya, serta meningkatkan motivasi belajar (Audie 2019:23). Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Media pembelajaran yang baik tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran juga semakin canggih, dari media tradisional hingga modern seperti sekarang. Misalnya, penggunaan game edukasi berbasis Android telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di beberapa penelitian (Windawati dan Koeswanti 2021:12). Game edukasi ini memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Namun, tidak semua lingkungan belajar memiliki akses yang memadai terhadap teknologi tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran cetak tetap relevan dan penting, terutama di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi canggih.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang ada masih memiliki beberapa keterbatasan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi masih rendah di lingkungan sekolah dasar, dan media pembelajaran sering kali hanya menjadi selingan tanpa memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa (Afandi 2015; Novita dan Sundari 2020:1). Seringkali, media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan spesifik siswa, sehingga efektivitasnya menjadi kurang optimal. Selain itu, media pembelajaran yang ada belum banyak yang spesifik menasar siswa kelas V MI, sehingga ada kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih tepat sasaran dan relevan. Media pembelajaran yang tepat sasaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, yang memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik, inovasi dalam media pembelajaran menjadi sangat penting (Kemendikbud 2024). Kurikulum Merdeka menekankan pengembangan soft skills dan karakter, fokus pada materi esensial, dan pembelajaran yang fleksibel. Kurikulum ini mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran seperti Roket Terjun

Islami sangat relevan saat ini. Media ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran, serta memberikan variasi yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Dengan menggabungkan elemen permainan dengan materi pelajaran, Roket Terjun Islami dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Inovasi dalam media pembelajaran ini diharapkan dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dengan lebih efektif.

Roket Terjun Islami merupakan media pembelajaran cetak yang terinspirasi dari permainan ular tangga, namun dengan elemen yang berbeda. Dalam permainan ini, roket menggantikan tangga dan terjun payung menggantikan ular. Selain itu, permainan ini menyertakan inovasi dalam bentuk kartu soal berwarna-warni, di mana setiap warna mewakili jenis soal yang berbeda, seperti warna merah untuk soal akidah. Kartu-kartu ini dikocok sebelum permainan dimulai, sehingga soal yang muncul tidak bisa diprediksi, memberikan variasi dan tantangan yang menarik bagi siswa. Keunikan ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan semangat siswa. Dengan menggabungkan aspek permainan dan pendidikan, Roket Terjun Islami dapat membantu siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, media ini dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran, sehingga dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran Roket Terjun Islami untuk siswa kelas V MI. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang inovatif dan relevan dengan konteks pendidikan saat ini. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi guru dalam mengajar, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan efektif, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih baik dan mencapai hasil yang lebih optimal. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dan praktik dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis permainan.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam bentuk media pembelajaran yang berbeda dari permainan ular tangga tradisional dengan memasukkan elemen-elemen baru seperti kartu soal berwarna-warni dan mekanisme permainan yang lebih menantang dan variatif. Roket Terjun Islami tidak hanya menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga mendalam dan adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa. Inovasi dalam media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi model bagi pengembangan media pembelajaran lainnya yang berbasis permainan. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi untuk diaplikasikan dalam berbagai konteks pendidikan lainnya, baik di tingkat dasar maupun menengah, serta dalam berbagai mata pelajaran.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), yang merupakan pendekatan desain instruksional yang sistematis dan terstruktur. Model ini membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, merancang media, mengembangkan dan memproduksi media, melaksanakan media di kelas, serta mengevaluasi

kelayakan media pembelajaran (Pribadi 2009; Rizkitania dan Ariestyawan 2021). Pendekatan ini memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih terstruktur dan sistematis, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih akurat dan terpercaya. Setiap tahap dalam model ADDIE memberikan panduan yang jelas dalam proses pengembangan media, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Secara keseluruhan, pengembangan dan uji kelayakan media pembelajaran Roket Terjun Islami diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan media pembelajaran yang inovatif dan relevan, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan, serta mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru dan pengembang media pembelajaran lainnya yang dapat mengambil inspirasi dari hasil penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru bagi pengambil kebijakan dalam bidang pendidikan untuk mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif di sekolah-sekolah.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pendekatan ini dipilih karena cocok untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran baru. Menurut Sugiyono, penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Devega dan Suri 2019:42). Putra juga menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang secara sengaja, sistematis, dan bertujuan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, dan menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, dan prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Devega dan Suri 2019).

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer yang diperoleh dari hasil penilaian media oleh teman sesama mahasiswa yang bertindak sebagai penilai kelayakan. Data yang dikumpulkan bersifat kualitatif dan kuantitatif, sebagai berikut: a) Data kualitatif diperoleh dari teman sesama mahasiswa selama tahap *Analysis* (Analisis). Data ini mencakup masukan, komentar, dan saran terkait kebutuhan pembelajaran dan desain media pembelajaran. b) Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diisi oleh teman sesama mahasiswa. Angket ini menggunakan skala Likert untuk menilai berbagai aspek media pembelajaran.

Prosedur

Prosedur penelitian dijabarkan berdasarkan tahapan dalam model ADDIE terdiri dari *Analysis* yaitu tahap ini melibatkan analisis kebutuhan untuk menentukan kriteria dan spesifikasi media pembelajaran yang akan

dikembangkan. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan teman sesama mahasiswa. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan menentukan solusi yang tepat dalam bentuk media pembelajaran. *Design*, pada tahap ini rancangan media pembelajaran Roket Terjun Islami dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Desain meliputi konten pembelajaran, tampilan visual, dan mekanisme permainan. Rancangan ini juga mencakup pembuatan storyboard dan prototipe awal dari media pembelajaran. *Development*, media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dibuat. Proses ini mencakup pembuatan komponen media seperti kartu soal, papan permainan, dan panduan permainan. Pengembangan ini juga melibatkan uji coba internal untuk memastikan media berfungsi dengan baik sebelum diimplementasikan. *Implementation*, Media pembelajaran diujicobakan dengan teman sesama mahasiswa yang berperan sebagai evaluator. Uji coba ini bertujuan untuk melihat bagaimana media tersebut digunakan dan dinilai dalam konteks yang dikontrol. Evaluasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi potensi masalah dan area yang perlu perbaikan sebelum evaluasi akhir. *Evaluation* Tahap ini melibatkan pengumpulan data evaluasi dari teman sesama mahasiswa melalui angket. Evaluasi juga mencakup analisis feedback dan saran yang diberikan oleh para penilai. Hasil evaluasi digunakan untuk mengukur efektivitas dan kelayakan media pembelajaran serta mengidentifikasi area perbaikan.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan angket yang diberikan kepada teman sesama mahasiswa untuk menilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran "Roket Terjun Islami." Angket ini dirancang untuk mengumpulkan informasi mengenai berbagai aspek, seperti desain, konten, dan kegunaan media pembelajaran. terdiri dari lembar penilaian ini diisi oleh teman sesama mahasiswa yang bertindak sebagai evaluator. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penilaian diberikan dengan menggunakan skala Likert dengan rentang (1 = sangat kurang setuju, 2 = kurang setuju, 3 = cukup setuju, 4 = setuju, 5 = sangat setuju). Data yang terkumpul dari angket akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian teman sesama mahasiswa. Analisis ini akan memberikan wawasan tentang aspek-aspek mana yang sudah baik dan mana yang perlu diperbaiki dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Skor dari setiap item angket akan dijumlahkan untuk mendapatkan total skor yang diperoleh. Total skor ini kemudian akan dibandingkan dengan skor maksimum yang mungkin diperoleh untuk menghitung persentase kelayakan menggunakan rumus. Hasil = $\left(\frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \right) \times 100\%$.

Kategori kelayakan media pembelajaran akan ditentukan berdasarkan kriteria yang diadaptasi dari Arikunto (2009: 35) sebagai berikut:

Tabel 1.1. Kriteria Penilaian Uji Kelayakan

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21 %	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40 %	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak

Analisis ini akan memberikan informasi mengenai tingkat kelayakan media pembelajaran "Roket Terjun Islami" berdasarkan penilaian teman sesama mahasiswa. Hasil analisis akan digunakan untuk menilai apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan dan untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan lebih lanjut.

Pembahasan

Peserta didik yang notabene adalah anak-anak, lumrahnya sangat meminati kegiatan bermain. Sehingga dengan melihat karakteristik peserta didik tersebut, guru diharapkan mampu untuk menciptakan strategi belajar yang tepat (Ulya 2017:10). Jika peserta didik belajar dengan strategi belajar yang tepat, maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Anak-anak yang masih sangat tertarik dengan permainan, tentu akan lebih antusias dengan kegiatan belajar yang dilakukan sambil bermain. Menurut Sadiman dkk., kelebihan dari penggunaan media pembelajaran permainan adalah adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, interaksi antar siswa sehingga muncul kerjasama kelompok, penggunaannya akan memudahkan siswa memperoleh pemahaman, serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh sangat memuaskan (Afandi 2015:4).

Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2009) yang mengatakan bahwa pada prinsipnya karakteristik anak-anak cenderung suka bermain (Kristanti 2022:2). Sehingga dengan adanya media pembelajaran yang berbasis permainan ini diharapkan akan dapat membantu siswa dalam belajar sesuai dengan karakteristiknya. Menurut Froebel, anak-anak belajar dan memiliki keinginan untuk belajar saat bermain. Mereka memperoleh kelegaan emosional dengan bertindak secara mandiri dalam dunia mereka yang bebas dan imperatif. Selain itu, anak-anak juga belajar dan menerapkan berbagai aspek kehidupan bersama, seperti berteman melalui permainan, memahami peran, menghormati hak dan kebebasan, berbagi, menang, kalah, serta berkolaborasi (Ulhusna, Putri, dan Zakirman 2020:19).

Permainan edukasi berbasis keunggulan lokal atau permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dengan mengaitkan proses pembelajaran dengan budaya lokal peserta didik (Rahayu 2016:35). Dengan menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa. Permainan yang akrab dan

menyenangkan membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar. Sebagian besar permainan tradisional melibatkan interaksi sosial, kerja sama, dan kompetisi sehat. Selain itu juga mengandung aktivitas fisik, strategi dan pemecahan masalah yang dapat membantu merangsang keterampilan motorik dan dapat mengasah kemampuan kognitif peserta didik.

Pendidikan Agama Islam secara konsekuen membutuhkan partisipasi siswa dan pemahaman ajaran dari pengalaman pribadi mereka serta informasi dari pendidik. Karena siswa adalah aktor atau subjek utama dalam proses belajar mengajar, mereka harus berpartisipasi aktif di dalamnya baik secara fisik maupun psikologis (Hartati 2023:46). Pendekatan ini memastikan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga menginternalisasi dan menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari dengan bimbingan pendidik yang efektif.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan melalui penyebaran angket uji kelayakan kepada responden secara acak. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga. Angket disebarikan kepada beberapa sampel setelah peneliti menunjukkan media yang telah dikembangkan. Peneliti juga menjelaskan berbagai aspek yang ada dalam media Raket Terjun ini sebelum membagikan angket kepada sampel. Aspek tersebut berupa definisi, alasan pemilihan materi, hingga cara bermain menggunakan media Raket Terjun.

Hasil Pengembangan Media Raket Terjun

Raket Terjun adalah pengembangan media pembelajaran dari permainan ular tangga. Penulis mengembangkan media ini dengan bersandar pada aturan dasar dalam permainan ular tangga yang sebagaimana dikenal di masyarakat. Namun, penulis mengembangkan permainan tersebut kedalam media yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Selain itu, dilakukan pula pengembangan terhadap aturan main dan media yang digunakan dalam permainan Raket Terjun. Diantaranya adalah adanya kartu berisi tantangan atau pertanyaan yang akan didapatkan ketika pionnya berdiri di bidang tertentu.

Gambar 1.1. Bidang Permainan Raket Terjun Islami



Pada bidang permainan media Raket Terjun Islami, peneliti merancang pengembangan pada tampilan bidang. Hal ini dapat dilihat pada bidang permainan yang tidak lagi menggunakan ular dan tangga untuk *jalan terobosan* naik dan turunnya pion. Sebagai penggantinya, peneliti mengganti tangga naik dengan roket

yang melaju kencang, sedangkan ular untuk turun diganti dengan ilustrasi terjun payung. Untuk warna yang digunakan dalam bidang juga memiliki kode tertentu bagi elemen PAI yang akan diujikan di tiap kolomnya. Warna kuning sebagai kode dari elemen Al-Qur'an Hadits, merah sebagai Sejarah Kebudayaan Islam, biru sebagai Fiqih, hijau sebagai Akidah, dan ungu sebagai Akhlak.

Pemilihan simbol dan perancangan desain dilakukan menyesuaikan dengan tampilan yang disukai anak-anak. Hal ini bertujuan agar para siswa tertarik pada media Roket Terjun sehingga dapat memotivasinya untuk belajar. Gambar yang menarik dan warna yang mencolok cenderung digemari oleh anak-anak. Seperti yang telah dikemukakan oleh Julianto, bahwa anak-anak memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap warna-warna yang mencolok. Bahkan warna adalah salah satu elemen yang memegang peranan penting dalam menstimulasi perkembangan anak (Julianto 2019:21).

Gambar 1.2. Dadu



Seperti halnya permainan ular tangga pada umumnya, media pembelajaran ini juga menggunakan dadu dalam permainannya. Dadu adalah sebuah objek yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak (Hasanah 2021:19). Angka yang dihasilkan dadu tersebutlah yang kemudian menentukan langkah pion yang berjalan di atas bidang permainan.

Gambar 1.3. Pion Permainan



Pion atau bidak adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam permainan ular tangga yang berfungsi mewakili pemain dalam permainan (Pramaysari, Handriyantini, dan Wibawa 2022:38). Begitu pula pada media Roket Terjun ini, pion digunakan untuk mewakili pemain untuk berjalan di papan permainan. Pion dalam Roket Terjun ini juga bukanlah pion biasa yang berbahan plastik. Namun, peneliti menggunakan pion berbahan akrilik yang bergambar profesi-profesi agar dapat menarik perhatian siswa dan sesuai dengan selera mereka.

Gambar 1.4. Kartu Tantangan



Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, setiap kolom dalam bidang permainan memiliki warna yang mana warna-warna tersebut merupakan kode dari masing-masing elemen PAI. Setiap pion yang berhenti di kolom bidang akan mendapatkan satu kartu tantangan sesuai dengan kode warna kolom. Kartu tantangan berisi beragam pertanyaan maupun tantangan terkait materi PAI kelas 5 semester dua. Siswa akan diminta untuk menjawab tantangan dari kartu yang ia dapatkan agar bisa mendapat giliran melempar dadu di putaran selanjutnya.

Gambar 1.5. Kotak Permainan Payung Terjun Islami



Dengan mempertimbangkan kepraktisan pengemasan produk, peneliti membuat sebuah kotak untuk mewadahi semua perangkat permainan. Kotak ini berukuran 10×10×10 dan terbuat dari hardboard yang bagian luarnya dilapisi *classy paper*. Sedangkan untuk lapisan dalam dan alasnya menggunakan kertas samson coklat.

Hasil Uji Kelayakan Media Roket Terjun

Uji kelayakan yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media roket terjun ini layak untuk diterapkan. Ada empat aspek yang diujikan dalam uji kelayakan media Roket Terjun, yaitu aspek tampilan, media, pembelajaran, dan materi. Berdasarkan rumus perhitungan uji

kelayakan, di bawah ini peneliti memaparkan hasil dari analisis uji kelayakan media pembelajaran Roket Terjun Islami.

Skor Maksimal Aspek Tampilan = $5 \times 13 = 65$

Tabel 1.2. Hasil Uji Kelayakan Aspek Tampilan

Penilai	Penilai 1			Penilai 2			Penilai 3		Penilai 4	
	3	4	5	3	4	5	4	5	4	5
Skor	3	4	5	3	4	5	4	5	4	5
Total Butir (13)	2	7	4	1	6	6	3	10	3	10
Analisis Skor	$3 \times 2 = 6$	$4 \times 7 = 28$	$5 \times 4 = 20$	$3 \times 1 = 3$	$4 \times 6 = 24$	$5 \times 6 = 30$	$4 \times 3 = 12$	$5 \times 10 = 50$	$4 \times 3 = 12$	$5 \times 10 = 50$
Total Skor	54			57			62		62	
Rerata Skor Penilai	58,75									
Hasil Kelayakan	$= (58,75/65) \times 100\% = 90,38\%$ (Sangat Layak)									

Aspek pertama yang dinilai dalam uji kelayakan ini adalah aspek tampilan. Melalui tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil akhir dari uji kelayakan aspek tampilan adalah 90,38 %. Skor maksimal yang didapatkan dari aspek tampilan adalah 65 poin. Sedangkan rata-rata skor responden adalah 58,75 dari skor maksimal, yaitu 65. Nilai tersebut berarti bahwa aspek tampilan dari media pembelajaran Roket Terjun ini adalah sangat layak untuk diterapkan.

Skor Maksimal Aspek Bahan Media = $5 \times 3 = 15$

Tabel 1.3. Hasil Uji Kelayakan Aspek Media

Penilai	Penilai 1	Penilai 2		Penilai 3	Penilai 4	
	5	4	5	5	4	5
Total Butir (3)	3	2	1	3	1	2
Analisis Skor	$5 \times 3 = 15$	$4 \times 2 = 8$	$5 \times 1 = 5$	$5 \times 3 = 15$	$4 \times 1 = 4$	$5 \times 2 = 10$
Total Skor	15	13		15	14	
Rerata Skor Penilai	14,25					
Hasil Kelayakan	$= (14,25/15) \times 100\% = 95,00\%$ (Sangat Layak)					

Berdasarkan tabel, menunjukkan hasil dari angket uji kelayakan dari aspek media. Pada aspek ini, skor maksimal berada di angka 15 poin. Sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata poin kelayakan media adalah 14,25. Nilai rata-rata 14,25 merupakan 95% dari skor maksimal, yaitu 15. Berdasarkan nilai tersebut, aspek pembelajaran yang telah diujikan dinyatakan sangat layak.

Skor Maksimal Aspek Pembelajaran = $5 \times 7 = 35$

Tabel 1.4. Hasil Uji Kelayakan Aspek Pembelajaran

Penilai	Penilai 1		Penilai 2		Penilai 3		Penilai 4	
	4	5	4	5	4	5	4	5
Total Butir (13)	3	4	3	4	1	6	3	4
Analisis Skor	$4 \times 3 = 12$	$5 \times 4 = 20$	$4 \times 3 = 12$	$5 \times 4 = 20$	$4 \times 1 = 4$	$5 \times 6 = 30$	$4 \times 3 = 12$	$5 \times 4 = 20$
Total Skor	32		32		34		32	
Rerata Skor Penilai	32,5							
Hasil Kelayakan	$= (32,5/35) \times 100\% = 92,85\%$ (Sangat Layak)							

Pada uji kelayakan aspek pembelajaran ini, skor maksimalnya adalah 35 poin. Tabel di atas menunjukkan hasil uji kelayakan aspek pembelajaran yang berada di angka 92,85%. Hal ini diperoleh dari nilai rata-rata hasil uji kelayakan dalam aspek pembelajaran dari skor maksimal, yaitu 32,5 dari 35. Berdasarkan nilai tersebut, aspek media yang telah diujikan dinyatakan sangat layak.

Skor Maksimal Aspek Materi = $5 \times 7 = 35$

Tabel 1.5. Hasil Uji Kelayakan Aspek Materi

Penilai	Penilai 1		Penilai 2		Penilai 3		Penilai 4	
	4	5	4	5	4	5	4	5
Total Butir (13)	3	4	4	3	4	3	5	2
Analisis Skor	$4 \times 3 = 12$	$5 \times 4 = 20$	$4 \times 3 = 15$	$5 \times 3 = 15$	$4 \times 4 = 16$	$5 \times 3 = 15$	$4 \times 5 = 20$	$5 \times 2 = 10$
Total Skor	32		30		31		30	
Rerata Skor Penilai	30,75							
Hasil Kelayakan	$= (30,75/35) \times 100\% = 87,85\%$ (Sangat Layak)							

Pada aspek materi, skor maksimal yang bisa didapatkan dalam tes kelayakan ini adalah 35 poin. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh dari para responden adalah 30,75. Nilai 30,75 merupakan 87,85% dari skor maksimal, yaitu 35. Meskipun skor uji kelayakan pada aspek materi ini lebih rendah dari aspek yang lain, hasil kelayakan materi masih menunjukkan nilai yang sangat layak.

Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Media Roket Terjun

Dari hasil uji kelayakan yang telah dipaparkan di atas, peneliti

merangkumnya ke dalam satu table.

Tabel 1.6. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Aspek	Persentase Kelayakan	Kriteria
Aspek Tampilan	90,38 %	Sangat Layak
Aspek Bahan Media	95,00 %	Sangat Layak
Aspek Pembelajaran	92,85 %	Sangat Layak
Aspek Materi	87,85 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel berikut, dapat diketahui dengan jelas bahwa semua aspek penilaian dalam uji kelayakan media Raket Terjun Islami mendapatkan kriteria 'sangat layak'. Hal ini dikarenakan persentase kelayakan media berada di atas 81%, yang mana nilai ini telah mampu menyandang kriteria 'sangat layak' menurut skala kelayakan menurut Arikunto (Dewi dkk. 2018). Jadi, dengan hal ini maka media Raket Terjun Islami telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Diantaranya adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Avelina Sherin Pratiwi dan Agustina Tyas Asri Hardini tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD". Peneliti melakukan validasi ahli media dalam menilai kelayakan media pembelajaran ular tangganya. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, peneliti mendapat hasil kelayakan media sebesar 78.67% dengan kriteria "Tinggi". Sehingga secara keseluruhan, media ini dinyatakan layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik (Pratiwi dan Hardini 2022:16). Dalam media serupa yang dikembangkan oleh Avelina dan Agustina ini memuat kartu pertanyaan dan kartu materi pengetahuan. Kartu pertanyaan digunakan untuk menguji siswa mengenai materi 'peduli terhadap makhluk hidup' yang berupa soal pilihan ganda. Sedangkan kartu materi pengetahuan berisi materi yang bertujuan menambah pengetahuan peserta didik terhadap materi 'peduli terhadap makhluk hidup'. Media Raket Terjun Islami juga memiliki kartu yang berisi pertanyaan yang diberi nama kartu tantangan. Hanya saja, perbedaan kartu tersebut terletak pada jenis pertanyaannya. Kartu pertanyaan media serupa berbentuk soal pilihan ganda, sedangkan kartu tantangan media Raket Terjun Islami berbentuk soal esai dan tantangan yang harus dilakukan oleh peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut, pada penelitian yang dilakukan oleh Marhaeni, Nurmiati, dan Maya Ekaningtyas juga menunjukkan hal yang serupa (Marhaeni, Nurmiati, dan Ekaningtyas 2022:27). Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran permainan ular tangga yang digunakan untuk pelajaran biologi pada materi klasifikasi makhluk hidup mendapatkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 93%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga yang telah dikembangkan mendapatkan hasil yang valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pada media yang dikembangkan, penelitian serupa juga menggunakan kartu soal yang dalam penelitian ini disebut dengan kartu tantangan. Dalam penelitian serupa, ditemukan juga adanya kartu pelanggaran yang akan didapatkan ketika melanggar permainan dan kartu ketentuan poin yang akan didapatkan jika peserta didik berhasil atau tidak, menjawab pertanyaan yang ada di kartu soal. Jadi, perangkat yang ada

dalam media serupa lebih kompleks dibanding dengan perangkat media yang ada dalam media penelitian ini.

Menurut penelitian yang pernah dilakukan oleh Rifki Afandi pada 2015, menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang diterapkan pada pembelajaran IPS kelas III SD mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga 45%. Pada penelitiannya, Afandi benar-benar memperhatikan kaidah pengembangan media pembelajaran. Diantara kaidahnya adalah ada pada aspek gambar, penyampaian pesan melalui tulisan yang jelas, penyesuaian karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran berdasarkan isi materi. Dengan demikian, media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berupa ini memuat papan permainan yang terdiri dari 36 kolom (kotak), yang mana setiap kotak berisi informasi isi konten materi yang diberikan dalam pembelajaran. Selain itu, ada beberapa kolom (kotak) yang berisikan gambar beserta isi konten materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) materi ajar 'jenis-jenis pekerjaan' pada kelas III sekolah dasar. Media serupa ini hanya menggunakan perangkat media ular tangga tanpa ada perangkat tambahan seperti kartu tantangan pada media Raket Terjun Islami.

Berdasarkan semua pembahasan di atas, peneliti merumuskan beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh pengembangan media berbasis permainan tradisional ular tangga Raket Terjun Islami. Keunggulan penggunaan media pembelajaran Raket Terjun Islami yang dikembangkan oleh peneliti diantaranya, yaitu: a) Interaktif dan menyenangkan, yang akan membuat peserta didik lebih antusias dan bahagia dalam pembelajaran. b) Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. c) Variasi warna yang tidak hanya berfungsi menarik peserta didik, namun tiap warna mengandung materi dari macam-macam elemen PAI. d) Pengembangan simbol dalam ular tangga yang diganti dengan simbol roket dan terjun payung. Bertujuan membuat peserta didik tertarik karena ini merupakan hal baru yang tidak ditemukan dalam media pembelajaran berbasis permainan yang lain. e) Menstimulasi keterampilan sosial peserta didik dengan berinteraksi, bekerja sama, dan bersaing secara sehat, sehingga mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama mereka. f) Adanya 'Kartu Tantangan' yang dapat memperkaya proses pembelajaran dan membuatnya lebih menantang, sehingga tidak monoton seperti permainan ular tangga pada umumnya.

Sedangkan kekurangan dalam media pembelajaran ini pun ditemukan oleh peneliti dalam beberapa hal, diantaranya adalah sebagai berikut: a) Permainan ini mungkin memerlukan waktu yang cukup lama untuk dimainkan, sehingga mungkin tidak efisien jika waktu pembelajaran di kelas terbatas. b) Media ini sangat spesifik untuk materi tertentu sehingga memerlukan adaptasi atau modifikasi jika ingin digunakan untuk mata pelajaran atau materi lain. c) Kegiatan pembelajaran menggunakan media ini dilakukan secara berkelompok, sehingga guru diharuskan mampu mengawasi seluruh anggota kelompok agar terus kondusif dan bisa berpartisipasi aktif selama kegiatan permainan berlangsung.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis dari masing-masing aspek uji kelayakan menunjukkan bahwa media Raket Terjun Islami sangat layak untuk

digunakan sebagai media pembelajaran. Aspek tampilan memperoleh 90,38%, aspek materi media mencapai 95,00%, aspek pembelajaran memperoleh 92,85%, dan aspek konten mendapat 87,85%, semuanya dengan kategori "Sangat Layak". Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Raket Terjun Islami sangat cocok untuk digunakan di kelas. Oleh karena itu, diharapkan para guru dapat memanfaatkan media ini atau media permainan tradisional lain yang dikembangkan menjadi media pembelajaran. Media Raket Terjun Islami telah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran, sehingga akan sangat baik jika media ini dapat diujikan kepada siswa untuk mengetahui keefektifitasannya. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media ini dengan lebih baik, memperluas jangkauan materi yang bisa dicapai oleh peserta didik, serta menambah ide-ide baru agar media pembelajaran ini menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1(1): 77–89.
- Audie, Nurul. 2019. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1): 586–95.
- Devega, Army Trilidia, dan Ghea Paulina Suri. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa SMK." *Engineering and Technology International Journal* 1(01): 11–18.
- Dewi, Putri Sukma, Refiesta Ratu Anderha, Lily Parnabhakti, dan Yolanda Dwi. 2018. "Singgah Pai: Aplikasi Android untuk Melestarikan Budaya Lampung." *Jurusan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung* 62. <http://repository.lppm.unila.ac.id/11888/1/Prosiding-SemNas-MeKuant2018.pdf#page=70> (Juni 14, 2024).
- Hartati, Suci. 2023. "Pembelajaran Partisipatif Dengan Metode Game Pada Rumpun Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Lampung Tengah." *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 7(1): 110–22.
- Hasanah, Nurlayli. 2021. "Pengembangan Permainan Dadu Tematik Berbasis Kearifan Lokal Papua untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Kognitif, Bahasa dan Motorik Anak TK Kelompok B di TK Al Hikmah Merauke." *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi* 1(3). <http://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPI/article/view/392> (Juni 14, 2024).
- Julianto, I. Nyoman Larry. 2019. "Interaktivitas Warna sebagai Rangsang Visual pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 – 3 di Kota Denpasar." *Sandyakala : Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, dan Desain* 1: 56–64.
- Kemendikbud. 2024. "Kurikulum Merdeka." ditpsd.kemdikbud.go.id. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka> (Juni 13, 2024).
- Kristanti, Rini. 2022. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 3 Gumulan." Dalam *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 323–27. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/81090> (Juni 19, 2024).
- Marhaeni, Marhaeni, Nurmiati Nurmiati, dan Maya Ekaningtyas. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Biologi Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII." *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 14(1): 23–30.
- Novita, Lina, dan Fitri Siti Sundari. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital." *Jurnal Basicedu* 4(3): 716–24. doi:10.31004/basicedu.v4i3.428.
- Pramaysari, Shella Dwi, Eva Handriyantini, dan Mahendra Wibawa. 2022.

- “Pengenalan Jajanan Tradisional kepada Siswa SD di Malang melalui Boardgame.” *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 4(02): 79–87. doi:10.32664/mavis.v4i02.804.
- Pratiwi, Avelina Sherin, dan Agustina Tyas Asri Hardini. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD.” *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(12): 5682–89.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat. <http://repository.ut.ac.id/9318/2/BP0009-21.pdf> (Juni 13, 2024).
- Rahayu, Ratri. 2016. “Permainan edukasi berbasis keunggulan lokal Dalam pembelajaran matematika.” Dalam *Prosiding Seminar Nasional Psikologi Universitas Muria Kudus*, , 1–11.
- Rizkitania, Alifira, dan A. Ariestyawan. 2021. “Penerapan Model ADDIE pada Perancangan Permainan Ular Tangga Digital Berbasis Budaya Materi Bangun Datar.” *Didaktika* 1(3): 499–509.
- Ulhusna, Mishbah, Sri Diana Putri, dan Zakirman Zakirman. 2020. “Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika.” *International Journal of Elementary Education* 4(2): 130–37.
- Ulya, Himmatul. 2017. “Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika.” Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, , 371–76. <https://repository.ummetro.ac.id/files/artikel/967b29a8033b7621321b15c78166e74a.pdf> (Juni 19, 2024).
- Wati, Anjelina. 2021. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1): 68–73.
- Windawati, Ririn, dan Henny Dewi Koeswanti. 2021. “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(2): 1027–38. doi:10.31004/basicedu.v5i2.835.