

# Improving Students Learning Outcomes on Prayer Materials with Digital Snakes and Ladders

## [Peningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital]

Elsi Ameliasari<sup>1)</sup>, Eni Fariyatul Fahyuni<sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [eni.fariyatul@umsida.ac.id](mailto:eni.fariyatul@umsida.ac.id)

**Abstract.** *The problem examined in this study is due to the learning outcomes of students who have not reached school standards related to prayer material. So, this study introduces the use of fun and attention-grabbing digital snakes and ladders media. This study to evaluate changes in students' learning outcomes on the topic of prayer in accordance with the application of digital snakes and ladders media during PAI lessons. This research implements Classroom Action Research implemented at SD Hang Tuah 9 with subject of 16 students of class III-B. Data collection includes interviews with third grade PAI teachers, observation sheets, tests, and documentation. The results of the study were that in the pre-cycle the students' learning outcomes were obtained with an average of 61, then increased in cycle I, namely 75.38 continued to cycle II which score of 95.15. This indicates that digital snakes and ladders media can improve student learning outcomes.*

**Keywords** – *media digital of snakes and ladder, learning outcomes, prayer materials*

**Abstrak.** *Permasalahan yang ditelaah pada penelitian ini dikarenakan hasil belajar peserta didik yang belum mencapai standar sekolah terkait materi salat. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas, penelitian ini memperkenalkan penggunaan media ular tangga digital yang menyenangkan dan menarik perhatian. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar peserta didik pada topik salat sesuai dengan syariat Islam sebelum dan sesudah penerapan media permainan ular tangga digital selama pelajaran PAI. Penelitian ini mengimplementasikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan di SD Hang Tuah 9 dengan subjek 16 siswa kelas III-B. pengumpulan data meliputi wawancara dengan guru PAI kelas III, lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian adalah pada pra siklus hasil belajar siswa diperoleh dengan rata-rata 61, meningkat pada siklus I, yakni 75,38, dilanjut ke siklus II yang memperoleh nilai KKM 95,15. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media ular tangga digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.*

**Kata Kunci** – *media ular tangga digital, hasil belajar, materi salat*

## I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dapat didefinisikan sebagai penghubung yang terjadi antara guru dengan siswa[1]. Dalam proses pembelajaran mengikuti kegiatan belajar dan mengajar sebagai penentuan keefektifan siswa serta untuk meraih tujuan dari pendidikan[2]. Belajar merupakan tahapan yang ditempuh seseorang untuk memperoleh keahlian melalui usaha, studi, atau interaksi dengan lingkungannya. Proses pembelajaran mencakup lima faktor, yaitu komunikasi dengan guru bertindak sebagai komunikator, bahan yang digunakan saat belajar, instrument pembelajaran, anak didik, dan sasaran pembelajaran[3]. Tujuan dari dilakukannya pembelajaran adalah untuk mendidik, melatih, atau mengembangkan individu dengan memanfaatkan lima komponen yang ada sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan berhasil. Terdapat banyak keragaman pada pembelajaran yang menggabungkan teks, visual, dan pendengaran[4]. Pembelajaran dipengaruhi faktor-faktor yang beragam, seperti motivasi dari setiap siswa, gaya belajar yang digunakan, metode pengajaran, kondisi lingkungan, dan materi pelajaran. Namun, masih banyak permasalahan mengenai proses pembelajaran yang sering dijumpai di dunia pendidikan[5]. Hal tersebut dapat berakibat pada hasil belajar yang diraih tidak memuaskan.

Hasil belajar siswa diartikan sebagai perolehan kinerja murid jalur akademis yang berasal dari ulangan, asesmen, dan antusiasme terlibat pada proses pembelajaran dalam kelas sebagai kontribusi pencapaian prestasi belajar[6]. Hasil belajar siswa dimaknai sebagai rasio perolehan nilai berupa huruf, simbol, serta angka. Hasil belajar bermanfaat sebagai tolak pengukur pada pengetahuan yang diperoleh siswa dan juga kemahiran dan pengetahuan yang didapatkan setelah dilaksanakannya pelajaran[7]. Sebagai pendidik diharuskan untuk dapat mengawasi tibiat dan

individualitas dari setiap siswanya agar memperoleh suatu kajian pelajaran yang bermutu dan mencapai perolehan belajar yang baik[8]. Apabila guru tidak berinovasi dan kreatif dalam proses pembelajaran, dapat menyebabkan kurangnya hasil belajar siswa, kondisi pelaksanaan memperoleh ilmu yang kurang efektif dan kurang berkualitas dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Selain itu, perolehan belajar siswa pada ranah afektif dan psikomotor masih tergolong ke dalam taraf yang kurang [9]. Guru dapat memanfaatkan metode, media, dan alat-alat untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena apabila tidak memanfaatkan dapat berdampak pada proses pembelajaran yang menyebabkan siswa jenuh pada pembelajaran.

Hal ini dapat ditemukan pada SD Hang Tuah 9, yakni guru PAI pada kelas 3 menggunakan metode pembelajaran ceramah, tatap muka, dan pembelajaran karakter dan media berupa papan tulis dan alat peraga seperti tulisan di karton karena kurang menguasai teknologi digital dan masih kebingungan dalam memakai alat-alat yang dibutuhkan pendidik saat ini. Hal ini mengakibatkan siswa terkadang jenuh dalam pembelajaran dan ingin segera waktu break. Padahal media adalah sesuatu yang dibutuhkan dalam menyampaikan informasi, karena murid lebih senang dan mengerti menggunakan media, karena bila hanya materi yang disampaikan guru dengan metode ceramah, maka respon murid tidak sepenuhnya paham dan mengerti. Persoalan tersebut dapat ditangani dengan pemanfaatan media pembelajaran. Menggunakan media merupakan pendekatan yang lebih efisien karena tidak hanya menghemat waktu tetapi juga menyederhanakan pemecahan masalah, terutama dalam menyajikan materi yang kompleks dan asing bagi siswa[10]. Keuntungan menggunakan media terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa, membuat mereka lebih fokus dalam memahami informasi baru yang dapat diimplementasikan di kehidupan bermasyarakat[11][12]. Media bertindak sebagai jembatan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima, memungkinkan pembelajaran untuk membenamkan perspektif, emosi, minat, dan kemajuan siswa, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran yang aktif[13].

Media pembelajaran juga dapat berbasis teknologi yang menjadi salah satu solusi pengganti saat guru memberikan materi[14]. Penting bagi pendidik untuk menguasai, menciptakan, dan mengembangkan dengan kreatif dan inovatif agar murid paham terhadap materi yang disampaikan[15], [16]. Peran media pembelajaran berbasis teknologi dapat terpengaruh pada keberhasilan proses belajar[17]. Guru memiliki pilihan untuk menggunakan berbagai sumber daya media digital, termasuk permainan ular tangga digital yang disesuaikan[18]. Permainan ular tangga adalah mainan konservatif yang sering dimainkan oleh peserta didik waktu kecil. Permainan interaktif ini melibatkan tiga komponen penting, yaitu dadu, pion mainan, dan papan permainan ular tangga, serta melibatkan partisipasi dua orang atau lebih[19]. Peneliti tertarik pada media ular tangga digital karena implementasinya yang mudah digunakan dan kemampuannya untuk melibatkan siswa secara aktif, dengan guru berperan sebagai fasilitator. Permainan ular tangga menawarkan berbagai nilai, termasuk daya saing saat siswa berusaha untuk menang, kerja sama saat mereka bekerja sama dalam kelompok untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan, dan hiburan, sehingga membuat lingkungan belajar menjadi menyenangkan bagi siswa[20].

Dengan penggunaan media pembelajaran, seperti media ular tangga diharapkan agar hasil belajar siswa dapat lebih meningkat daripada sebelumnya yang belum menggunakan media berbasis digital, karena apabila hasil belajar siswa rendah dapat diindikasikan bahwa pemberian pelajaran yang berlangsung selama ini belum efisien. Media yang telah dipersiapkan oleh guru yang sesuai dengan materi dengan dimodifikasi semenarik mungkin agar siswa dapat menjalani pembelajaran dengan maksimal. Masalah kurangnya penerapan media dapat dijumpai pada anak-anak sekolah dasar yang mendapatkan kesusahan dalam menjalankan salat dengan benar sesuai dengan hukum Islam. Padahal penting untuk memperdalam pengetahuan mengenai materi ini bahkan sedari usia anak-anak agar menumbuhkan pengetahuan dan semangat agar anak-anak agar kelak rutin menjalankan salah satu kewajibannya, yaitu salat fardhu.

Pada SD Hang Tuah 9, rutin setiap dua minggu atau tiga minggu sekali setiap pembelajaran PAI-BP, pada awal pembelajaran siswa pergi ke musala untuk melakukan salat sunnah dhuha secara berjamaah dengan temannya hal ini meningkatkan rasa cinta untuk senantiasa melaksanakan salat sunnah dan melatih tata cara salat yang benar. Pada saat pelaksanaan praktik salat secara jamaah masih banyak gerakan atau posisi salat yang salah, misalkan posisi tangan pada saat bersedekap, posisi kaki pada saat tasyahud awal dan tasyahud akhir. Begitu pula dengan bacaan doa-doa yang harus dibaca ketika salat, banyak murid yang belum hafal doa-doa, terpatah-patah saat melafalkan, mengikuti bacaan temannya, atau pun belum bisa bunyi sama sekali. Pada saat melakukan pengujian terhadap pemahaman dengan soal-soal, terdapat sangat banyak peserta didik yang hasil belajarnya berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai rerata kelas yang dihasilkan 61. Padahal hasil belajar yang baik adalah yang

mendapatkan hasil minimal 76 sesuai standar sekolah. Hasil pembelajaran berfungsi sebagai dasar untuk menilai kemahiran siswa dalam mata pelajaran tertentu. Individu terlibat dalam pembelajaran melalui metode yang beragam tergantung pada konteksnya. Ketika seseorang menjalani kegiatan belajar, akan ada perubahan yang terlihat dalam diri mereka yang mencerminkan upaya belajar mereka. Perubahan ini disebut sebagai hasil belajar[21]. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk mendalami dan memastikan bagaimana tingkatan hasil belajar siswa terkait materi salat dapat ditingkatkan melalui pengimplementasian media ular tangga digital pada siklus 1 dan siklus 2 pada saat keberlangsungan pelajaran PAI di SD Hang Tuah 9 Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo.

## II. METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memaparkan proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar. Pelaksanaan PTK ini mengikuti acuan siklus yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart, terjadi dengan proses-proses yaitu, dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti berperan sebagai guru, mengawasi desain, persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan kegiatan penelitian. Fokus penelitian ini agar mengatasi hasil belajar siswa yang kurang pada materi salat pelajaran PAI-BP.

Adapun rincian pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian berlangsung di bulan Oktober pertengahan 2023 sampai awal November 2023 selama 5 kali pertemuan yang terjadi di SD Hang Tuah 9 Candi, Kota Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur.

### 2. Subjek Penelitian

Subjeknya ialah kelas III-B SD Hang Tuah 9, yang melibatkan 13 siswa, yaitu 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

### 3. Perencanaan Penelitian

#### a. Perencanaan

Proses awal perancangan adalah mewawancarai guru PAI kelas III terkait masalah yang ada di sekolah dan memberikan usulan untuk merancang pembelajaran dengan mengimplementasikan media ular tangga digital, karena selama ini belum pernah menggunakan media digital saat pembelajaran. Selain itu menyusun RPP sebagai langkah dalam pembelajaran menyesuaikan materi yang diterapkan.

#### b. Tindakan

Dengan ditemukannya masalah hasil belajar yang memuaskan maka peneliti menggunakan media ular tangga dalam aktualisasi observasi pada siklus I dan siklus II. Disamping itu peneliti juga menyediakan soal tes yang akan dijawab oleh siswa setelah pembelajaran untuk mengukur seberapa paham siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan. Soal-soal tersebut telah divalidasi oleh guru PAI kelas III, yang mana pada pra siklus soal terdiri dari 18 soal, siklus I terdiri dari 15 soal, dan siklus II terdiri dari 12 soal. Serta peneliti memberikan lembar observasi yang dinilai dan diamati oleh guru PAI pada saat penelitian berlangsung.

#### c. Observasi

Observasi dilakukan langsung pada saat penelitian, dengan memperhatikan bagaimana tanggapan siswa terhadap media yang digunakan dan hasil belajar siswa yang diperoleh saat penelitian

#### d. Refleksi

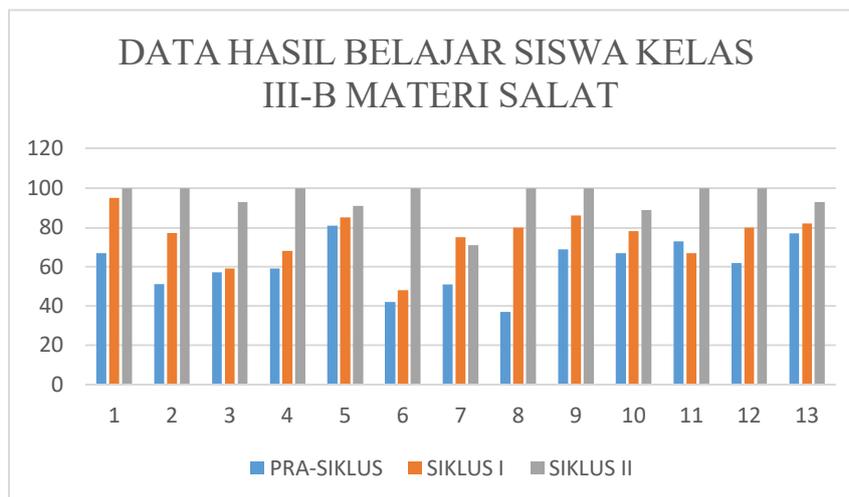
Dengan dilakukannya penelitian ini, yang terjadi dari siklus I dan siklus II, maka untuk meningkatkannya diperlukan suatu perbaikan yang telah dilakukan pada saat observasi berlangsung dan masukan-masukan yang diberikan oleh guru dan lembar observasi pengamatan.

Pengumpulan data meliputi observasi langsung pada saat dilakukannya penelitian di dalam kelas dengan menggunakan media, wawancara dengan guru PAI kelas III-B mengenai permasalahan yang terdapat di kelas III-B sebelum melakukan tindakan penelitian, lembar observasi yang dinilai dan diamati oleh guru PAI ketika melaksanakan penelitian menggunakan media, dan tes yang dikerjakan oleh siswa kelas III-B yang telah divalidasi oleh guru PAI baik sebelum menerapkan media, siklus I, dan siklus II, serta dokumentasi pada saat pelaksanaan penelitian. Metode yang diterapkan untuk menganalisis hasil observasi menggunakan analisis deskriptif. Metode ini memaparkan prestasi

belajar siswa dengan hasil tes yang didapat dari pemanfaatan media ular tangga digital saat pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Ketuntasan belajar ditentukan oleh peserta didik yang meraih nilai KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 76.

## HASIL

Peningkatan hasil belajar yang didapatkan dari penelitian pada materi salat kelas III-B dipaparkan pada grafik 1 berikut.



Grafik 1. Hasil Belajar Siswa

Dari data yang didapatkan, hasil belajar peserta didik rata-rata cenderung meningkat dari pra siklus, siklus I, yang diakhiri di siklus II karena telah memenuhi target hasil belajar di atas nilai KKM.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Kategori	Pra-siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	Presentase
Sudah Tuntas	2	15,38	8	61,5	12	92,3
Belum Tuntas	11	84,6	5	38,5	1	7,7
Nilai Tertinggi	81		95		100	
Nilai Terendah	37		48		71	
Nilai Rata-Rata	61		75,38		95,15	

Sebelum diperkenalkannya media, nilai rata-rata kelas adalah 61, yakni di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai terbaik yang tercatat adalah 81, dan nilai terendah adalah 37. Akibatnya, siswa dianggap belum memenuhi KKM. Hanya 2 siswa (15,38% dari total siswa) yang telah menyelesaikan pembelajaran, sementara 11 siswa (84,6%) belum. Oleh karena itu, siswa kelas III semester 1 tahun ajaran 2023/2024 di SD Hang Tuah 9 belum mencapai ketuntasan belajar pada mata pelajaran PAI-BP, pada materi shalat. Data ketuntasan belajar siswa sebelum pemanfaatan media ular tangga digital diuraikan pada tabel 1.

Berawal dari keadaan pada awal pembelajaran belum mencapai target nilai hasil belajar yang layak sesuai nilai KKM sekolah, yaitu 76. Maka langkah selanjutnya adalah dipergunakannya media ular tangga digital. Ular tangga modifikasi dijadikan bentuk permainan edukasi yang menarik dan sederhana untuk dipahami, disempurnakan melalui visual yang menawan, membuat menarik, dan menyenangkan untuk tujuan pendidikan. Versi ular tangga yang

diadaptasi ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang memikat dan penuh warna[22]. Media pembelajaran ular tangga ini telah dimodifikasi sesuai kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Harapan dari diterapkannya media pembelajaran yang dibentuk dengan permainan ular tangga ini agar dapat mengondisikan situasi saat keberlangsungan menuntut ilmu di kelas agar tidak jenuh bagi siswa, memicu peserta didik terkesan, dan dapat menimbulkan motivasi belajar sehingga hasil belajar meningkat[23]. Memanfaatkan ular tangga sebagai media mendukung kesempatan kepada anggota kelompok untuk terlibat satu sama lain, di mana setiap nomor memberikan tantangan atau tugas yang terkait dengan komunikasi yang efektif dan kolaborasi dengan sesama anggota kelompok[24].

Keunggulan dari media ular tangga digital ini adalah tidak mengeluarkan banyak biaya karena berbasis digital, menjadikan suasana pembelajaran di kelas seimbang karena menggabungkan kesenangan, keseriusan, mengembangkan motivasi untuk terus belajar dengan giat, menarik partisipasi aktif dari siswa, agar lebih berpusat pada kajian pelajaran yang didapat di media ular tangga digital. Media ular tangga digital ini memiliki akibat yang baik atas perkembangan keahlian dan perkembangan perilaku. Bentuk media ini menyajikan latihan saat pelajaran yang sederhana didapat dan atraktif yang dapat menumbuhkan wawasan peserta didik pada materi pendidikan terkait salat. Media visual menyumbang sekitar 55% dari peningkatan penerimaan pengetahuan siswa. Keunggulan media visual termasuk kemampuan untuk dilihat beberapa kali, mendorong pemahaman yang lebih dalam tentang konten. Selain itu, media ini mendorong individu untuk memahami isi, memasukkan konsep yang akurat, dan menumbuhkan keinginan dan minat baru di antara siswa[25]. Media ini juga menambahkan efisiensi pelaksanaan mencari wawasan oleh siswa sesuai dengan sasaran pembelajaran.

Proses penggunaan media berbasis permainan ular tangga digital terjadi dengan segenap tahapan: (1) Peserta didik disebar menjadi beberapa regu yang masing-masingnya dari sekitar empat sampai lima orang, (2) Guru menyiapkan seperangkat alat yang digunakan untuk menampilkan media pembelajaran ular tangga melalui proyektor di depan kelas, (3) Murid-murid mendengarkan penjelasan, langkah-langkah dan peraturan yang dijelaskan oleh guru mengenai media ular tangga digital, (4) Masing-masing kelompok secara bergantian memilih pion ikon kelompok. (5) Pada gilirannya, para peserta mengacak dadu satu kali. (6) Selama giliran masing-masing, guru meletakkan pion kelompok permainan mereka sesuai angka dadu yang tertera dan menyelesaikan tantangan berbentuk tek-teki yang harus dibalas jawaban atau intruksi yang harus dilakukan yang terdapat di nomor kotak. Jawaban yang benar memungkinkan mereka untuk menetap pada letak pion mereka saat ini, dan mendapatkan skor 100. Namun, jawaban yang salah mengharuskan mereka kembali ke posisi sebelumnya sebelum menjawab pertanyaan, tanpa mendapatkan skor. (7) Jika mendarat di dasar tangga memungkinkan pemain untuk naik ke posisi yang lebih tinggi, sementara berhenti di kepala ular akan membuat pemain melaju lebih rendah hingga ke ujung ekor. (8) Kelompok yang sukses merampungkan permainan, mencapai garis akhir dan mengumpulkan skor tertinggi dari menjawab pertanyaan atau mengikuti perintah, muncul sebagai pemenang.

Hasil dari pelaksanaan ular tangga pada siklus pertama, seperti yang digambarkan pada tabel 1, mengindikasikan bahwa nilai rerata kelas masih berada dalam kisaran yang cukup, yaitu 75,38, masih di bawah nilai KKM. Nilai terbaik yang tercatat adalah 95, sedangkan nilai terendah adalah 48. Dari total siswa, 8 siswa (61,5%) berhasil menyelesaikan siklus ini, sedangkan 5 siswa (38,5%) tidak mencapai ketuntasan dalam pembelajaran mereka pada fase ini.

Pada pelaksanaannya siswa sudah tergabung dalam kelas menjadi tiga kelompok, sehingga peneliti tidak perlu membuat kelompok lagi. Terdapat beberapa kendala yang ada, seperti siswa masih asing terhadap media ular tangga digital. Siswa masih kesulitan dalam menjawab soal-soal dan perintah yang ada karena pada proses diskusi masih bingung terhadap jawaban yang dilontarkan temannya. Peneliti masih merasa kesulitan ketika memberikan nilai di papan tulis sambil mengoperasikan media sehingga sering salah dalam memberikan poin dan membuat kebingungan siswa karena poinnya kurang dan juga siswa masih saling menunjuk untuk melakukan perintah agar mendapatkan skor atau poin yang harus dilaksanakan di depan kelas.

Selanjutnya untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang masih tidak tuntas dan memenuhi nilai ketuntasan minimal, maka dilakukannya siklus ke-II menggunakan ular tangga digital. Dengan berkaca pada tindakan di siklus pertama, maka pelaksanaan penelitian lebih diperbaiki lagi pada siklus kedua dengan memperhatikan tindakan selama observasi dan lembar observasi yang dinilai oleh guru PAI. Ditambahkannya fitur yang ada pada media, seperti audio dan gambar. Gambar dapat mengintegrasikan makna agar siswa lebih memahami pembelajaran[26]. Gambar animasi yang berasal dari internet berkaitan dengan materi salat ditambahkan. Ditambahkannya media

gambar animasi untuk memberikan gambaran jawaban yang menjadi petunjuk siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan pada pembelajaran. Gambar menjadi penting karena dapat menjadi acuan siswa untuk mengingat pembelajaran karena memperjelas gambaran dan memberikan kesan pada siswa. Dengan adanya gambar animasi maka siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat karena visual yang disajikan.

Selain itu ditambahkan audio yang ditunjukkan untuk melafalkan bacaan-bacaan doa karena masih banyak anak yang belum lancar dalam membaca doa-doa dan surat saat salat. Hal ini membantu murid-murid untuk lebih memahami pertanyaan juga berkesan untuk siswa. Audio dapat membantu siswa mendengarkan informasi sambil berdiskusi dengan teman untuk menjadi penguat ketika pembelajaran. Selain menawarkan hal tersebut, juga memberikan reward berfungsi sebagai rangsangan motivasi[27], dan penguat tingkah laku yang positif[28]. Reward merupakan contoh nyata dari motivasi ekstrinsik yang diberikan oleh guru untuk mendukung siswa dalam upaya belajar mereka, terutama sebagai pengakuan atas prestasi mereka yang terpuji[29]. Pemberian reward bertujuan agar anak-anak termotivasi dan semangat untuk menjawab-jawab tantangan yang ada pada media ini dan mengerjakan tes untuk mendapatkan hasil yang maksimal[30]. Juga untuk berbuat baik dan positif pada pembelajaran[31]

Hasil belajar siswa pada siklus kedua pada table 1 mengindikasikan bahwa nilai rerata yang diraih peserta didik tidak hanya memenuhi ambang batas KKM, tetapi juga meraih nilai rerata kelas yang sangat tinggi, yaitu 95,15. Nilai individu tertinggi yang tercapai ialah 100 dan nilai terendahnya 71. Di siklus kedua, 12 siswa (92,3% dari total siswa) berhasil memenuhi persyaratan, sementara hanya 1 siswa (7,7% dari total siswa) yang tidak memenuhi persyaratan. Dengan perolehan ketuntasan siswa 92,3% dan rata-rata hasil belajar siswa mendapatkannilai 95,15, maka penelitian dilakukan hingga siklus II karena telah mencapai hasil yang diinginkan. Selain karena nilai ketuntasan belajar siswa, nilai perolehan dari masing-masing siswa telah meningkat, seperti yang dipaparkan pada grafik 1. Perolehan dari siswa rata-rata mengalami peningkatan karena telah mengikuti pembelajaran dengan baik dengan penerapan media ular tangga digital.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan metode ular tangga untuk meningkatkan prestasi akademik dan minat belajar siswa. Hal ini dicapai melalui penerapan media ular tangga digital oleh Lumbantobing, dkk (2022). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada persentase minat belajar siswa, meningkat dari 61,4% menjadi 87% setelah diperkenalkannya media permainan ular tangga. Selain itu, penerapan media ini menyebabkan peningkatan hasil belajar, tercermin dari nilai rata-rata kognitif yang meningkat dari 49,9 menjadi 78,5[32]. Kutipan berikutnya berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khorida, dkk (2022) yang mengeksplorasi dampak media ular tangga terhadap minat belajar siswa. Penelitian tersebut menegaskan efektivitas penggunaan media ular tangga, yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa ketika menggunakan alat pendidikan ini[33]. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dan hasil yang diuraikan dalam penelitian ini, dapat diindikasikan bahwa media ular tangga memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Pembelajaran PAI pada materi salat yang dilakukan kelas III-B SD Hang Buah mengalami peningkatan hasil belajar karena pada proses pembelajarannya dilakukan perbaikan-perbaikan, seperti pra siklus yang nilai rata-rata hasil belajar siswa masih 61, sehingga pada siklus I dipergunakannya media ular tangga digital sehingga meningkat hasil belajarnya sebesar 14,38 sehingga menjadi 75,38 hal tersebut masih belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah, sehingga dilakukan siklus II menggunakan media ular tangga digital ditambahkan dengan menyisipkan fitur foto dan audio pada media, serta diberikan reward. Maka pada siklus II hasil belajar siswa sangat meningkat sebesar 19,77 dengan didapati nilai rata-rata yaitu 95,15. Oleh karena itu, penelitian berlangsung 2 siklus karena telah memenuhi nilai ketuntasan kriteria minimal (KKM). Hal tersebut mengindikasikan bahwa media ular tangga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan syukur Alhamdulillah telah menyelesaikan artikel ini dan mengucapkan berbagai pihak yang mendukung penelitian, yaitu pihak sekolah SD Hang Buah 9 Sidoarjo, peserta didik kelas III-B yang telah bersedia mengikuti kegiatan untuk kebutuhan penelitian dengan baik, kepada kedua orang tua yang senantiasa mendukung dalam memperoleh ilmu, para dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, terutama dosen pembimbing tugas

akhir sehingga dapat selesai dengan baik, serta teman-teman seperjuangan sekalian yang menemani bangku perkuliahan dengan sikap positif. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan semoga penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca.

## REFERENSI

- [1] T. Prasetyo and Z. MS, "Proses Pembelajaran Daring Guru Menggunakan Aplikasi Whatsapp Selama Pandemi Covid-19," *J. Elem. Edukasia*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.31949/jee.v4i1.2769.
- [2] H. Putria, L. H. Maula, and D. A. Uswatun, "Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 861–870, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.460.
- [3] A. Sukandi and P. Maulana, "Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Menerapkan Metode Demonstrasi dan Alat Peraga sebagai Media Pembelajaran di SD," vol. 3, no. 2, 2020.
- [4] A. Hasan and P. Putra, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat," *Karang. J. Bid. Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengemb.*, vol. 3, no. 1, pp. 15–20, 2021, doi: 10.55273/karangan.v3i1.83.
- [5] S. S. Wahyuni and E. P. S. Tambunan, "Efektivitas Pemberian Kuis Menggunakan Aplikasi Google Form pada Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar Siswa," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8033–8039, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3599.
- [6] W. Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 1, no. 3, pp. 350–361, 2020, doi: 10.36418/japendi.v1i3.33.
- [7] W. R. Syachtiyani and N. Trisnawati, "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19," *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 90–101, 2021, doi: 10.37478/jpm.v2i1.878.
- [8] R. Haryadi and H. N. Al Kansaa, "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa," *AtTālim J. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 2548–4419, 2021.
- [9] W. A. D. Pamungkas and H. D. Koeswanti, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 4, no. 3, pp. 346–354, 2022, doi: 10.23887/jppg.v4i3.41223.
- [10] S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, and U. N. Sifa, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *Pensa J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 243–255, 2021.
- [11] A. F. Hilman, A. Karjatin, and F. S. Lestari, "Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang PHBS Melalui Media Ular Tangga yang Dimodifikasi," vol. 14, no. 1, pp. 9–15, 2022.
- [12] I. M. Laily, A. P. Astutik, and B. Haryanto, "Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0," *Munaddhomah J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 160–174, 2022, doi: 10.31538/munaddhomah.v3i2.250.
- [13] B. Waluyo, "Pengembangan Meida Pembelajaran PAI Berbasis ICT," *AN-Nur Kaji. Pendidik. dan Ilmu Keislam.*, vol. 7, no. 2, pp. 230–250, 2021.
- [14] V. H. Saputra and P. Donaya, "Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19," *J. Ris. Teknol. dan Inov. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 89–100, 2021.
- [15] P. W. Saputra and I. G. D. Gunawan, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19," no. 3, pp. 86–95, 2021, [Online]. Available: <https://prosiding.iahntp.ac.id>
- [16] A. Novitasari and F. Kristin, "Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," *J. basicedu*, vol. 5, no. 6, p. 6349\_6356, 2021.
- [17] A. F. Purwianto and E. F. Fahyuni, "Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi COVID-19," *Ta'dibuna J. Pendidik. Islam*, vol. 10, no. 4, p. 551, 2021, doi: 10.32832/tadibuna.v10i4.5829.
- [18] A. Asari et al., *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*, no. June. CV.ISTANA AGENCY, 2023.
- [19] I. C. Lestari, "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 79–87, 2021.
- [20] F. B. Karhe, "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan Media Permainan Ular Tangga," *J. Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796*, vol. 1, no. 3, pp. 78–82, 2020, doi: 10.36312/jcm.v1i3.192.
- [21] S. Hidayati, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid- 19 Melalui Metode Demonstrasi Materi Salat Bagi Siswa Kelas II SDN Gumpang 03," *J. Pendidik.*, vol. 30, no. 3, p. 433, 2021, doi: 10.32585/jp.v30i3.1882.

- [22] E. Maksum, N. Nurhalina, D. K. Nugrahaeni, I. Inayah, and M. Lukman, "Permainan Ular Tangga Modifikasi Untuk Promosi Kesehatan Tentang Protokol Kesehatan Covid-19 Bagi Anak Sekolah Dasar," *J. Pengabd. Kesehat. Komunitas*, vol. 2, no. 2, pp. 89–102, 2022, doi: 10.25311/jpkk.vol2.iss2.1238.
- [23] F. V. Bahari and Y. Yuliani, "Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA," *Berk. Ilm. Pendidik. Biol.*, vol. 10, no. 3, pp. 617–626, 2021, doi: 10.26740/bioedu.v10n3.p617-626.
- [24] G. D. Setyaji, "Meningkatkan Rasa Percaya Diri Berbicara Di Depan Umum Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa SMP Negeri 1 Randudongkal," *Advice J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 3, no. 1, p. 24, 2021, doi: 10.32585/advice.v3i1.1431.
- [25] P. D. Swamilaksita, I. P. Sari, and P. Ronitawati, "Media Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Keamanan Makanan Jajanan Anak Sekolah," *J. Pengabd. Masy. AbdiMas*, vol. 7, no. 2, 2021, doi: 10.47007/abd.v7i2.3963.
- [26] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, no. October. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- [27] F. Triastuti *et al.*, "Rendy Rinaldy Saputra, Ja'far Sodiq, Cahya Ningsih-Analisis Hubungan Penerapan Metode UMMI dengan kemampuan baca Qur'an siswa SDIT Khoiru Ummah Liwa-Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 2018.pdf," *Al Qalam J. Ilm. Keagamaan dan Kemasyarakatan*, vol. 10, no. 2, pp. 1–14, 2019, [Online]. Available: [http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/q25d4%0Ahttp://150.107.142.43/index.php/ASTONJADRO/article/view/5471/0%0Ahttp://www.tjybjb.ac.cn/CN/article/downloadArticleFile.do?attachType=PDF&id=9987%0Ahttp://www.researchgate.net/publication/340299131\\_Perkembangan](http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/q25d4%0Ahttp://150.107.142.43/index.php/ASTONJADRO/article/view/5471/0%0Ahttp://www.tjybjb.ac.cn/CN/article/downloadArticleFile.do?attachType=PDF&id=9987%0Ahttp://www.researchgate.net/publication/340299131_Perkembangan)
- [28] N. Alam and M. B. Ulum, "Pengaruh Pemberian Reward terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Learn. J. Inov. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 2, pp. 165–172, 2023.
- [29] Amiruddin, D. M. Sarah, A. I. Vika, N. Hasibuan, M. S. Sipahutar, and F. E. M. Simamora, "Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa," no. April, pp. 210–219, 2022, doi: 10.47709/educendikia.v2i1.1596.
- [30] Ahmad *et al.*, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemberian Reward dan Punishment bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah," *JARTIKA J. Ris. Teknol. dan Inov. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 267–278, 2021.
- [31] H. W. Jaya and P. E. Wanda, "Pengaruh Pemberian Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Efata Serpong," *Formosa J. Sci. Technol.*, vol. 1, no. 6, pp. 723–738, 2022, doi: 10.55927/fjst.v1i6.1519.
- [32] W. L. Lumbantobing, S. Silvester, and B. G. Dimmera, "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan," *Sebatik*, vol. 26, no. 2, pp. 666–672, 2022, doi: 10.46984/sebatik.v26i2.2170.
- [33] A. Khoridha, H. Pagarra, and Sayidiman, "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Besar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V," vol. 1, no. 4, pp. 43–56, 2022.