

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan bahwa media permainan ular tangga dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1 Pada tahap analisis kebutuhan, diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI dan BP, terutama ketika kurangnya minat terhadap materi Adab dalam Islam. menggunakan media pembelajaran papan tulis, yang menyebabkan kurangnya hasil belajar peserta didik.
- 2 Tahap berikutnya analisis peserta didik, hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menjelaskan kembali materi yang di ajarkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan contoh faktual dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, mereka kurang tertarik dalam pembelajaran
- 3 Tahap analisis konten, hasilnya menunjukkan bahwa materi sudah sesuai, tetapi perlu perbaikan untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran. Pembelajaran kurikulum merdeka, contoh berbasis ular tangga, serta media interaktif seperti media video, media *word wall*, *kahoot* dalam pembelajaran dapat memudahkan pemahaman peserta didik.

4 Hasil Angket Efektifitas media permainan ular tangga dalam Pembelajaran Untuk Mengukur Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IX di SMPN 1 2 X 11 Enam Lingkung

Hasil analisis angket dapat diketahui bahwa produk media ular tangga dalam pembelajaran, berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX di SMPN 1 2 X 11 Enam Lingkung . Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai persentase angket respon peserta didik yang positif terhadap media pembelajaran yaitu 78%. Berdasarkan kriteria penilaian persentase, ini termasuk kedalam kategori **praktis**. Berdasarkan hasil dari persentase respon peserta didik tersebut, dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan minat peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 1 2 X 11 Enam Lingkung, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Pendidik

Khususnya pendidik mata pelajaran PAI dan BP diharapkan lebih kreatif dan inovatif merancang pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, terkadang pendidik harus menggunakan beberapa media agar peserta didik tidak bosan, salah satunya dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran.

2. Peneliti

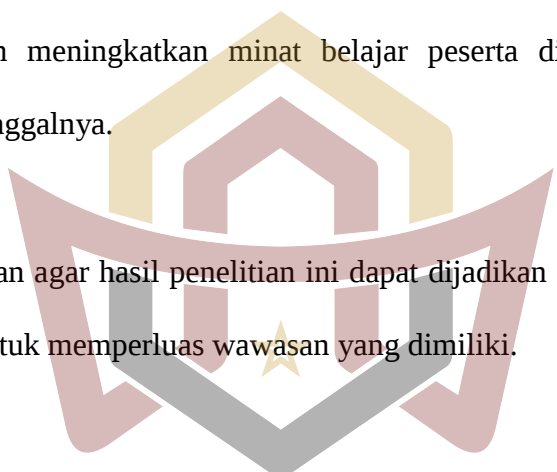
Peneliti dapat melakukan penelitian lebih lanjut terhadap penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran yang dapat dikolaborasikan dengan model atau metode pembelajaran lainnya.

3. Sekolah

Sekolah meningkatkan lagi fasilitas yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran yang dapat menunjang prestasi peserta didik dan meningkatkan minat belajar peserta didik pada daerah tempat tinggalnya.

4. Pembaca

Diharapkan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu wadah untuk memperluas wawasan yang dimiliki.



UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdul Wahab, dkk. *Media Pembelajaran Matematika*. 2021. (Aceh: Yayasan Penerbit Zani)
- Ab Marisyah¹, Firman², R. (2019). *Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan*.
- Achadi, M. W. (2018). *Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional. Jurnal Al-Ghazali, 01 No.2*.
- Amin, I. (2022). *Implementasi Hukum Islam Dalam Falsafah Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah Di Minangkabau*.
- Angela Reza Widi Pratiwi dan Gregorius Ari Nugrahanta. 2021. *Asyiknya Bermain dengan Permainan Tradisional Untuk Mengasah Hati Nurani Anak*, (Yogyakarta: CV. Resitasi Pustaka)
- Ani Lestari, Masturi, dan Sulhadi, *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbentuk Permainan Ular Tangga Menggunakan Adobe Flash untuk Siswa SMP*, Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Negeri Semarang, Vol. 9, No. 3, (2020), hal. 314-319
- Awwaliyah, R., & Baharun, H. (2018). *Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional (Telaah Epistemologi terhadap Problematika Pendidikan Islam)*. Jurnal Ilmiah Didaktika, 19 (01), 34–49.
- Diem, A. F. (2012). *(Sebuah Kajian: Kearifan Lokal Dalam Arsitektur Tradisional Palembang)*. Syarak Basandi Kitabullah Di Minangkabau.

- Erzipa, M., & Ismet, S. (2022). *Pengenalan Kegiatan Budaya Minangkabau di Taman Kanak-Kanak Islam Nibras Padang*. Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal), 3(2), 102–113. <https://doi.org/10.37216/aura.v3i2.709>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2017). *Filsafat Pendidikan Nasional: Aktualisasi Ki Hajar Dewantara*. Balai Pustaka.
- Fatmarita, *Guru Pendidikan Agama Islam*, Wawancara, Koto Baru, 13 Januari 2017
- Firdaus, D. R. S., Lubis, D. P., Susanto, D., & Soertarto, E. (2018). *Potret Budaya Masyarakat Minangkabau Berdasarkan Keenam Dimensi Budaya Hofstede*. Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan, 6(2), 121–130
- Gunawan, Heri, 2014, *Pendidikan Islam Kajian Teoretis dan Pemikiran Tokoh*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya)
- Husni, Z. M., & Rahman, I. (2020). *Islam, Kearifan Lokal, Komunikasi Dakwah; Menakar Konsep Islam Nusantara*. 04(01).
- Iswinarti, *Permainan Tradisional*. 2017. (Jawa Timur: UMM Press)
- Kristina Djo, *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V (Studi Pada SDK Kekawii Kabupaten Ende)*, Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 6, No. 1, Juni 2021, hal. 32-38.
- Margono, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Moh. Zaiful Rosyid, Halimatus Sa'diyah dan Nanda Septiana. 2019. *Ragam Media Pembelajaran*. (Malang: Literasi Nusantara)

- Nelliraharti dan Murnia Suri, *Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Melatih Kemampuan Agama Anak Di TPA Baitul Munawwarah Gempong Tibang Banda Aceh*, Jurnal Pengabdian Masyarakat (Pendidikan), Vo. 2, No. 1 April 2020. hal. 215-220
<https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/alghzali/article/download/72/32>
- Njatrijani, R. (2018). *Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang*. Gema Keadilan, 5(1), 16–31. <https://doi.org/10.14710/Gk.2018.3580>
Palembang). Syarak Basandi Kitabullah Di Minangkabau.
- Noprijon. (2023). *Nilai-Nilai Pendidikan Agama Sekolah Negeri 15 Beta Tonga Tua Kepulauan Mentawai Islam*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 6 (1), 11–16.
- Permendikbud. 2016. Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). *Foundations of Game-Based Learning*. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Rizka Utami, dkk. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. 2021. (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zani)
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R & B*. (Bandung :Alfabeta)
- Susanto, Ahmad, 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- Trinova, Zulvia. 2025. Bentuk dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar. JURNAL MUDABBIR (*Journal Research and Education Studies*) Volume 5 Nomor 1 <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>
- Undang-Undang Republik Indonesia. 2019. *Tentang Hak Cipta*
- Uno, Hamzah B, 2015, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. (Jakarta: PT Bumi Aksara)
- Yovita Maylandari dan Gregorius Ari Nugrahanta. 2021. *Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Sikap Hormat Anak*, (Yogyakarta: CV. Resitasi Pustaka)
- Yulita Sosang Salombe, *Penggunaan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2, No. 1 (2021), hal. 62-67.
- Zirawaga, V. S., Olusanya, A. I., & Maduku, T. (2017). *Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History*. *Journal of Education and Practice*, 10.