

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses sistematis dalam membimbing dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Peningkatan dan pengembangan kualitas Pendidikan menjadi agenda yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Ab Marisyah dkk, 2019).

Secara umum, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan upaya sistematis dalam membimbing dan mengembangkan potensi fitrah manusia agar dapat berperan secara optimal sebagai hamba Allah yang taat dan berakhlak mulia. (Achadi, 2018). PAI dan BP adalah proses mempersiapkan generasi penerus yang mampu menginternalisasikan nilai-nilai Islam, mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari, serta berkontribusi positif bagi kemaslahatan umat (Baharun, 2018).

Allah Berfirman dalam QS.Al-Mujadallah ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
خَبِيرٌ ①

Artinya

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan (Al-Mujadallah ayat 11).

Menurut Ibnu Katsir, ayat ini mengajarkan adab dalam majelis, yaitu memberikan ruang kepada orang lain ketika diminta untuk melapangkan tempat duduk. Allah menjanjikan kelapangan hidup dan rahmat bagi orang yang memudahkan saudaranya. Selain itu, perintah untuk berdiri dan berpindah tempat menunjukkan pentingnya ketaatan terhadap aturan yang berlaku dalam majelis ilmu dan majelis Rasulullah. Pada bagian akhir ayat, Allah menegaskan bahwa orang-orang yang beriman dan berilmu akan diangkat derajatnya melebihi yang lain karena kemuliaan ilmu yang dimilikinya (Ibnu Katsir).

Menurut M. Quraish Shihab, ayat ini menekankan dua nilai utama, yaitu etika sosial dan penghargaan terhadap ilmu pengetahuan. Perintah melapangkan tempat duduk menunjukkan pentingnya sikap saling menghormati dan menghargai sesama dalam kehidupan bermasyarakat. Sementara itu, frasa *"Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman dan berilmu beberapa derajat"* menunjukkan bahwa ilmu menjadi faktor yang meninggikan martabat seseorang di sisi Allah dan di tengah masyarakat (M. Quraish Shihab).

Berdasarkan tafsir QS. Al-Mujadalah ayat 11, dapat disimpulkan bahwa Islam sangat menekankan pentingnya adab dalam proses

pembelajaran dan menuntut ilmu. Allah SWT memerintahkan setiap muslim untuk saling menghormati, memberikan kelapangan kepada orang lain dalam majelis, serta menaati aturan yang berlaku sebagai bentuk akhlak yang baik. Selain itu, ayat ini menegaskan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu, yang menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang sangat mulia dalam Islam. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus dirancang secara efektif dan menarik agar peserta didik dapat memperoleh ilmu dengan baik, meningkatkan hasil belajar, serta mengembangkan karakter dan akhlak yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Budaya Minangkabau menekankan pentingnya pendidikan karakter yang disebut dengan Budi Pekerti. Nilai ini menjadi dasar dalam membentuk sikap dan perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Konsep Budi Pekerti sejalan dengan ajaran Islam, dalam ayat ini yang memberikan pedoman tentang adab dan etika bagaimana seseorang seharusnya bersikap dan berinteraksi, khususnya dalam majelis atau forum diskusi. Ayat tersebut mengajarkan pentingnya adab, saling menghormati, dan etika dalam berkomunikasi dengan sesama. Selain itu, falsafah Minangkabau “Alam Takambang jadi Guru” mengajarkan bahwa manusia dapat belajar dari alam dan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, ayat tersebut dapat dikaitkan dengan pandangan bahwa menjadi sumber pembelajaran yang berharga, bahwa adab dan ilmu tidak hanya diperoleh

melalui pendidikan formal, tetapi juga melalui interaksi dengan alam dan masyarakat (Yulika, 2023).

Kurikulum pendidikan di Indonesia mengalami transformasi signifikan melalui penerbitan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024. Peraturan ini menggantikan kurikulum sebelumnya dan menjadi landasan hukum baru bagi penyelenggaraan kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), jenjang Pendidikan Dasar, dan jenjang Pendidikan Menengah. Dalam peraturan ini, kurikulum dirancang dengan pendekatan berbasis kompetensi yang memperhatikan Capaian Pembelajaran (CP), dimensi perkembangan peserta didik, serta dimensi kedalaman materi pembelajaran (Permendikbudristek, 2024).

Berdasarkan laporan Kemendikbud menunjukkan bahwa 72% peserta didik SMP lebih tertarik dengan media interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman nilai moral hingga 28% (RI., 2019). Jurnal Pendidikan Islam menemukan integrasi budaya lokal dalam PAI dan BP meningkatkan retensi pengetahuan sebesar 32% (Nurhaliza., 2018). UNESCO mengonfirmasi permainan edukatif efektif untuk usia 13-14 tahun, dengan peningkatan partisipasi hingga 42% (UNESCO, 2021). Penelitian di Sumatera Barat menunjukkan peserta didik yang belajar PAI dan BP dengan konteks Minangkabau memiliki skor akhlak lebih tinggi (rata-rata 87 vs. 76 tanpa integrasi), berdasarkan survei terhadap 250 siswa (UNP, 2020).

Pengemasan pembelajaran perlu dilakukan dengan cara yang lebih kreatif, di antaranya menggunakan permainan. Piaget, menggambarkan bermain sebagai bagian integral dari tahap perkembangan kognitif anak-anak. Menurut Piaget, bermain menjadi lebih abstrak, simbolik, dan sosial ketika anak-anak menjadi dewasa melalui tahap perkembangan yang berbeda (Plass dkk, 2015). Permainan sebagai media pembelajaran dapat memberikan nuansa baru sehingga peserta tertarik untuk belajar. Beberapa manfaat menggunakan permainan dalam pembelajaran yaitu: mendorong keterlibatan partisipasi peserta didik dalam belajar, membantu peserta didik lebih mudah mengingat, serta meningkatkan literasi peserta didik dan lain sebagainya. (Zirawaga dkk, 2017).

Beberapa penelitian Nasional menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menulis, khususnya dalam hal pengembangan ide dan struktur teks. Selain itu, interaksi sosial selama permainan juga meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam menyampaikan gagasan (Putri & Ardiansyah, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Hwang dan Chen (2020) serta Liu dan Chen (2021) menyatakan bahwa desain *game* yang mempertimbangkan aspek *flow* dan motivasi intrinsik mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik termotivasi untuk mengulangi proses menulis secara intensif yang pada penguatan struktur kognitif mereka dalam menuangkan gagasan secara terorganisir.

Sementara itu, aspek kompetisi dan kolaborasi dalam permainan edukasi multipemain menciptakan ruang sosial yang aman, sebagaimana ditemukan oleh Chen dan Lin (2019) bahwa interaksi virtual dalam lingkungan permainan meningkatkan kemampuan menulis peserta didik secara signifikan. Hal ini sejalan dengan temuan Pratama dan Rohaeti (2022) dalam konteks pendidikan di Indonesia, yang menunjukkan bahwa penggunaan digital *game based learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam menyampaikan gagasan secara lisan maupun tertulis. Penelitian tambahan oleh Gunawan dkk (2023) juga membuktikan bahwa game edukatif berbasis digital membantu peserta didik dalam mengembangkan struktur teks yang lebih terorganisir melalui mekanisme *feedback* langsung yang diberikan dalam permainan.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media edukatif yaitu Media ular tangga yang telah banyak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan interaksi peserta didik. Namun, media ini belum banyak dimodifikasi dengan memasukkan nilai-nilai budaya lokal, seperti Budaya Alam Minangkabau. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media ular tangga terintegrasi Budaya Alam Minangkabau dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif. Budaya Alam Minangkabau yang mencakup nilai-nilai filosofis mengenai

kaba (cerita tradisional), (adat *perantauan*), dan alam takambang (dunia sebagai tempat belajar) memiliki potensi besar untuk terintegrasi ke dalam permainan struktural sehingga peserta didik tidak hanya mempelajari materi akademik, tetapi juga memperkuat identitas budaya lokal (Nasrullah, 2018; Zulaskar, 2021).

Budaya Alam Minangkabau dengan falsafah Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah merupakan pedoman hidup yang sangat dihormati oleh masyarakat Minangkabau. Falsafah ini menekankan integrasi antara nilai-nilai adat dan ajaran agama Islam dalam setiap aspek kehidupan. Namun, tantangan dalam mengimplementasikan falsafah ini masih ada, terutama dalam menghadapi perubahan sosial dan pengaruh budaya asing. Oleh karena itu, perlu adanya upaya bersama dari keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk menanamkan kembali nilai-nilai luhur adat Minangkabau kepada generasi muda (Elmizar, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang dikembangkan adalah media ular tangga. Media ular tangga adalah media sederhana yang berbentuk papan segi empat dengan berbagai gambar yang dilengkapi ular atau tangga, yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam petak kecil dan beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain (Djo, 2021). Media ini menggunakan dadu, bidak, dan bidang nya yang berbentuk persegi terdiri dari gambar ular dan tangga (Rahayu, 2019). Media ular tangga cenderung mudah diikuti petunjuknya dan dilakukan oleh peserta

didik serta dapat berpartisipasi aktif dalam belajar karena menjadi peserta dalam permainan ini secara langsung. Oleh karena itu, pengembangan media ular tangga terintegrasi Budaya Alam Minangkabau menjadi salah satu inovasi baru pembelajaran yang unik, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan BP.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 di SMPN 1 2 X 11 Enam Lingsung, dengan salah satu pendidik PAI dan BP yaitu Ibu Yarniyati S. Pd. I, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI dan BP masih rendah. Hal ini dipengaruhi media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, yaitu berupa buku paket, catatan dan lembar kerja peserta didik, dengan penggunaan media visual atau interaktif yang sangat minim, metode pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*) yang membuat peserta didik cenderung pasif, cepat bosan dan daya kritis kurang terasah, selain itu pendidik yang hanya menekankan metode ceramah dan diskusi tanpa alat peraga, sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak fokus.

Dampak dari pembelajaran ini berpotensi menimbulkan kejenuhan dan rasa bosan, hasil belajar peserta didik rendah, serta kurangnya keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Fenomena ini sejalan dengan temuan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran tradisional seringkali dianggap kurang menarik dan tidak mempertimbangkan perbedaan gaya belajar peserta didik (Khan dkk, 2021)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berupaya menggunakan perangkat pembelajaran yang efisien dan bermanfaat di dalam kelas, seperti media pembelajaran ular tangga. Selain itu, penggunaan media ular tangga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik dan meningkatkan minat dan respon mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan. Peserta didik dapat memperoleh beberapa manfaat dari penggunaan materi pembelajaran ular tangga, antara lain kemampuan belajar sambil bersenang-senang, kemampuan bekerja dalam kelompok maupun sendiri, dan fasilitasi pembelajaran melalui penggunaan gambar yang beragam dalam permainan ular tangga.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA TERINTEGRASI BUDAYA ALAM MINANGKABAU TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, yaitu berupa buku paket, catatan dan lembar kerja peserta didik, dengan penggunaan media visual atau interaktif yang sangat minim,
2. Metode pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*)

3. Pendidik yang hanya menekankan metode ceramah dan diskusi tanpa alat peraga, sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak fokus.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media ular tangga terintegrasi Budaya Alam Minangkabau terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terbatas pada materi Adab dalam Islam terintegrasi Sumbang 12.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Seberapa besar tingkat validitas media ular tangga terintegrasi Budaya Alam Minangkabau terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
2. Seberapa besar tingkat efektivitas media ular tangga terintegrasi Budaya Alam Minangkabau terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
3. Seberapa besar tingkat praktikalitas media ular tangga terintegrasi Budaya Alam Minangkabau terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan seberapa besar tingkat validitas media ular tangga terintegrasi Budaya Alam Minangkabau terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Mendeskripsikan seberapa besar tingkat efektivitas media ular tangga terintegrasi Budaya Alam Minangkabau terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
3. Mendeskripsikan seberapa besar tingkat praktikalitas media ular tangga terintegrasi Budaya Alam Minangkabau terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Adapun spesifikasi dari produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media ular tangga PAI dan BP terintegrasi Budaya Alam Minangkabau.
2. Media permainan ular tangga ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva.
3. Materi “Adab dalam Islam yang diintegrasikan dengan sumbang 12 dalam Minangkabaupa da mata pelajaran PAI dan BP kelas IX”
4. Media permainan ular tangga hasil pengembangan ini dapat dioperasikan dalam bentuk media cetak yaitu Banner

G. Manfaat Penelitian

Hasil ini diharapkan dapat memberikan manfaat, di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Media ular tangga ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari serta meningkatkan motivasi peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Media ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu media yang menarik dan cocok pada materi “Adab dalam Islam yang diintegrasikan dengan Sumbang 12 dalam Minangkabau”.

c. Bagi Sekolah

Media ular tangga berkontribusi dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dengan tersedianya media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang cara mendesain dan mengembangkan media ular tangga terintegrasi Budaya Alam Minangkabau terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

H. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi pengembangan pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Permasalahan yang terdapat pada sekolah tersebut sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, yaitu kurangnya ketersediaan media yang bervariasi dan menarik peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik.
 - b. Media permainan ular tangga yang dikembangkan disajikan dalam bentuk media cetak yakni banner.
 - c. Semua peserta didik dapat mengoperasikan permainan ini.
2. Keterbatasan Pengembangan dalam penelitian ini adalah :
- a. Keterbatasan biaya dan waktu, penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada pembuatan dan penggunaan media ular tangga dan terbatas pada materi integrasi Budaya Alam Minangkabau pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas IX.
 - b. Media ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan dalam bentuk media cetak.
 - c. Uji coba hanya terbatas pada peserta didik kelas IX A di SMPN 12 X 11 Enam-Lingkung dengan materi Adab dalam Islam terintegrasi Sumbang 12.

I. Definisi Operasional

1. Pengembangan

pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dengan penelitian terapan. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dalam penelitian ini diartikan sebagai suatu proses ilmiah yang sistematis dan berkelanjutan yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan dan efektifitas produk pendidikan berupa media permainan Ular Tangga terintegrasi Budaya Alam Minangkabau.

2. Media

Secara sempit, media sering kali diidentikkan dengan peralatan fisik atau alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Dalam konteks pendidikan, ini merujuk pada perangkat keras (*hardware*) yang digunakan pendidik untuk menyalurkan materi kepada peserta didik.

Secara luas, media tidak hanya dipandang sebagai alat fisik, tetapi sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terjadinya terjadinya proses belajar atau komunikasi.

3. Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan tradisional untuk anak-anak maupun orang dewasa yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang terdiri dadu, bidak dan papan ular tangga yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

4. Budaya Alam Minangkabau

Budaya Alam Minangkabau adalah hasil cipta karsa orang Minangkabau ditanah leluhurnya seperti nilai-nilai, adat istiadat, sejarah, kesenian, dan filosofi hidup masyarakat Minangkabau.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku serta pencapaian tujuan pembelajaran.

6. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah usaha untuk membimbing dan mengembangkan potensi fitrah manusia hingga dapat memerankan dirinya secara maksimal sebagai pengabdikan Allah yang taat.