Jurnal PAI Raden Fatah
Vol. 6, No. 2 (April, 2024), pp. 262-274
ISSN: 2656-1549 EISSN: 2656-0712, DOI: https://doi.org/10.19109/pairf.v6i2

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital

Elsi Ameliasari[1], Eni Fariyatul Fahyuni[2]

[1]Universitas Muhammadiyah Sidoarjo; ameliasarielsi@gmail.com
[2]Universitas Muhammadiyah Sidoarjo; eni.fariyatul@umsida.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:
Digital Snakes and Ladders Media, Learning Outcomes, Pray Material

Article history:
Received: 2023-12-26
Revised: 2024-01-12
Accepted: 2024-04-30

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. To increase student engagement in the classroom, this study introduces the use of fun and attention-grabbing digital snakes and ladders media. This media is based on one of the traditional games favored by children. This study aims to evaluate changes in students' learning outcomes on the topic of prayer in accordance with Islamic law before and after the application of digital snakes and ladders game media during PAI lessons. This research implements Classroom Action Research (PTK) implemented at SD Hang Tuah 9 with the 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, because it had not met the target of the minimum criteria completeness value set by the school (76), so it was continued to cycle II which obtained a KKM score of 95.15. This indicates that digital snakes and ladders media can improve student learning outcomes.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.

Corresponding Author:
Elsi Ameliasari
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo; ameliasarielsi@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk memperbaiki kepribadian manusia.[1] Selain itu pendidikan juga dapat membentuk karakter suatu bangsa sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat, agama dan sesuai dengan kebudayaan yang ada.[2] Secara faktual, data realistik menunjukkan bahwa moralitas maupun karakter bangsa saat ini mengalami degradasi.[3] Dalam menghadapi degradasi moral ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter manusia.[4] Pembentukan karakter dapat membawa tujuan perubahan terhadap kehidupan bangsa.[5] Dua aspek penyebab merosotnya karakter peserta didik, yaitu: pertama, sistem pendidikan yang kian mengutamakan kecerdasan daripada pendidikan moral itu

[1] Syarnubi Syarnubi, "Pendidikan Karakter Pada Madrasah Aliyah Negeri 3 Palembang," *PhD Diss., UIN Reden Fatah Palembang*, 2020.
[2] Alimron Alimron, Syarnubi Syarnubi, and Maryamah Maryamah, "Character Education Model in Islamic Higher Education," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 3 (2023): 3334–45
[3] Kasinyo Harto and Syarnubi Syarnubi, "Model Pengembangan Pembelajaran PAI Berbasis Living Values Education (LVE)," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4 (2018).
[4] Sukirman Sukirman. Malta, Malta, Syarnubi Syarnubi, "'Konsep Pendidikan Anak dalam Keluarga Menurut Ibrahim Amini.,'" *Jurnal PAI Raden Fatah* Vol 4, no. 2 (2022): 148.
[5] Syarnubi, Alimron, and Muhammad Fauzi, *Model Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi* (Palembang: CV. Insan Cendekia, 2022).

sendiri.[6] Faktor penyebab degradasi moral ialah kurangnya perhatian dari pihak orangtua, kurang baiknya sosialiasi masyarakat sekitar, banyak pengaruh dari luar negara indonesia melalui teknologi serta kurangnya penanaman pendidikan karakter yang sesuai dengan nilai pancasila. Sehingga masalah diatas haruslah diatasi oleh banyak pihak yang menanamkan moralitas.[7] Penting bagi orang tua dan guru untuk memiliki peran yang aktif dalam membimbing pengembangan potensi anak dalam berbagai aspek kecerdasan.[8] Fokus yang cenderung terlalu kuat pada kecerdasan intelektual sering kali mengabaikan aspek emosional dan spiritual dalam perkembangan anak.[9] Pendidikan merupakan suatu perencanaan strategis yang mencakup tujuan untuk mendorong interaksi belajar mengajar antara peserta didik dan pendidik, dengan tujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia menjadi lebih optimal.[10]

Proses pembelajaran dapat didefiniskan sebagai penghubung yang terjadi antara guru dengan siswa[11]. Dalam proses pembelajaran mengikuti kegiatan belajar dan mengajar sebagai penentuan keefektifan siswa serta untuk meraih tujuan dari pendidikan[12]. 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[13].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.[14] Terdapat banyak keragaman pada pembelajaran yang menggabungkan teks, visual, dan pendengaran[15]. 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[16]. 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[17]. Hasil belajar siswa dimaknai sebagai rasio perolehan nilai berupa huruf, simbol, serta angka. Hasil belajar bermanfaat sebagai tolak pengukuran pada pengetahuan yang diperoleh siswa dan juga kemahiran dan pengethuan yang didapatkan setelah dilaksanakannya pelajaran[18]. Guru tidak hanya diharapkan untuk mendidik, tetapi juga menjadi

[6] Syarnubi Syarnubi, "Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas IV di SDN 2 Pengarayan," *Tadrib* 5, no. 1 (2019): 87–103

[7] Syarnubi et al., "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moderasi Beragama," *Prosiding Seminar Nasional* 1, no. 1 (2023): 154–60.

[8] Lestari Arisca et al., "Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru PAI Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di SMP Negeri 06 Palembang," *Jurnal PAI Raden Fatah* 2, no. 3 (2020): 295–308

[9] Jusmeli Hartati, Syarnubi, Syarnubi, Wasith Achadi, and Muhammad Mirza Naufa, "Hubungan Prokrastinasi dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam FITK UIN Raden Patah Palembang," *Jurnal Agama Sosisal dan Budaya* 5, no. 4 (2022): 2599–2473.

[10] Nurlaila Nurlaila et al., "Internalisasi Pendidikan Karakter Pada Anak dalam Bingkai Moderasi Beragama," *Nasional Education Conference*, no. July (2023): hal 23.

[11] Teguh Prasetyo and Zulela MS, "Proses Pembelajaran Daring Guru Menggunakan Aplikasi Whatsapp Selama Pandemik Covid-19," *Jurnal Elementaria Edukasia* 4, no. 1 (2021).

[12] Hilna Putria, Luthfi Hamdani Maula, and Din Azwar Uswatun, "Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 861–70.

[13] Andi Sukandi and Panji Maulana, "Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran IPA Dengan Menerapkan Metode Demonstrasi dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran di SD" 3, no. 2 (2020).

[14] Fitriyani et al., "Model Pembelajaran Pesantren dalam Membina Moralitas Santri di Pondok Pesantren Sabilul Hasanah Banyuasin," *Jurnal PAI Raden Fatah* 2, no. 1 (2020): 103–16.

[15] Akhmad Hasan and Purniadi Putra, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat," *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan* 3, no. 1 (2021): 15–20.

[16] Selvi Sinta Wahyuni and Efrida Pima Sari Tambunan, "Efektivitas Pemberian Kuis Menggunakan Aplikasi Google Form Pada Pembelajaran Biologi Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8033–39.

[17] Wayan Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2020): 350–61.

[18] Wulan Rahayu Syachtiyani and Novi Trisnawati, "Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2021): 90–101.

konselor.[19] Guru harus memiliki keprofesionalan.[20] Untuk itu, guru harus memiliki perencanaan sebelum mengajar agar mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.[21] 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[22]. Apabila guru tidak berinovasi dan kreatif dalam proses pembelajaran, dapat menyebabkan kurangnya hasil belajar siswa, kondisi pelaksanaan memproleh ilmu yang kurang efektif dan kurang berkualitas dapat berdampak pada hasil belajar siswa.[23] Selain itu, perolehan belajar siswa pada ranah afektif dan psikomotor masih tergolong ke dalam taraf yang kurang [24]. 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.[25]

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 mengusai teknologi digital dan masih kebingungan dalam memakai alat-alat yang dibutuhkan pendidik saat ini.[26] 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.[27] Persoalan tersebut dapat ditangani dengan pemanfaatan media pembelajaran.[28] 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[29]. Keuntungan menggunakan media terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa, membuat mereka lebih fokus dalam memahami informasi baru yang dapat diimplementasikan di kehidupan bermasyarakat[30]. 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.[31]

Media pembelajaran juga dapat berbasis teknologi yang menjadi salah satu solusi pengganti saat guru memberikan materi.[32] Penting bagi pendidik untuk menguasai, menciptakan, dan mengembangkan dengan kreatif dan inovatif agar murid paham terhadap materi yang

[19] Sutarmizi Sutarmizi and Syarnubi Syarnubi, "Strategi Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru Rumpun PAI di Mts. Mu'Alliminislamiyah Kabupaten Musi Banyuasin," *Tadrib* 8, no. 1 (2022): 56–74,.

[20] Muhammad Ali and Syarnubi Syarnubi, "Dampak Sertifikasi Terhadap Kompetensi Pedagodik Guru (Studi Pemetaan (PK) GPAI On-Line Tingkat SMA/SMK Provinsi Sumatera Selatan," *Tadrib* 6, no. 2 (2020): 141–58.

[21] Hartati, Achadi, and Mirza Naufa, "Hubungan Prokrastinasi dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam FITK UIN Raden Patah Palembang."

[22] Rudi Haryadi and Hanifa Nuraini Al Kansaa, "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa," *AtTàlim : Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2021): 2548–4419.

[23] Syarnubi, "Guru Yang Bermoral Dalam Konteks Sosial Budaya, Ekonomi, Hukum, Dan Agama," *Jurnal PAI Raden Fatah* 1, no. 1 (2019): 21–40.

[24] Wahyu Agung Dwi Pamungkas and Henny Dewi Koeswanti, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 3 (2022): 346–54.

[25] Syarnubi Syarnubi and Ahmad Syarifuddin Sukirman Sukirman, "Curriculum Design for the Islamic Religious Education Study Program in the Era of the Industrial Revolution 4.0," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam* 15, no. 4 (2023).

[26] Ema Indira Sari, Ismail Sukardi, and Syarnubi Syarnubi, "Hubungan Antara Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Palembang," *Jurnal PAI Raden Fatah* 2, no. 2 (2020): 202–16.

[27] Muhammad Fauzi, Hasty Andriani, and Syarnubi Syarnubi, "Budaya Belajar Santri Berprestasi Di Pondok Pesantren," *In Prosiding Seminar Nasional* 1, no. 1 (2023): 140–47.

[28] Sukirman Masnun Baiti Sukirman and Syarnubi Syarnubi, "Pendidikan Agama Islam Dan Isu Kekerasan Dalam Hak Asasi Manusia," *Jurnal PAI Raden Fatah* 5, no. 2 (2023).

[29] Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55.

[30] Asep Fithri Hilman, Atin Karjatin, and Febri Sri Lestari, "Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang PHBS Melalui Media Ular Tangga Yang Dimodofikasi" 14, no. 1 (2022): 9–15.

[31] Budi Waluyo, "Pengembangan Meida Pembelajaran PAI Berbasis ICT," *AN-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman* 7, no. 2 (2021): 230–50.

[32] Very Hendra Saputra and Pasha Donaya, "Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)* 4, no. 1 (2021): 89–100.

disampaikan. [33] Peran media pembelajaran berbasis teknologi dapat terpengaruh pada keberhasilan proses belajar.[34] Guru memiliki pilihan untuk menggunakan berbagai sumber daya media digital, termasuk permainan ular tangga digital yang disesuaikan.[35] 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.[36] 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.[37]

Guru PAI memainkan peran penting dalam penggunaan modul ajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. [38] Guru diberikan keleluasan dalam memilih, menggunakan, dan memodifikasi contoh dari modul ajar yang tersedia atau mengembangkan modul ajar sendiri sesuai dengan karakteristik, konteks, dan kebutuhan dari peserta didik.[39] Penanaman karakter positif dan landasan agama yang kuat akan meningkatkan aspek positif lainnya, terutama dalam hal perilaku.[40] Membahas terkait guru yang memiliki peran penting dalam pendidikan karakter,[41] maka pembahasan peranan guru pendidikan agama islam berdasarkan sudut pandang dari sendi-sendi Profil Pelajar Pancasila juga perlu dilakukan. [42] Modul ajar merupakan suatu perangkat pembelajaran atau rancangan pembelajaran yang berlandaskan pada kurikulum yang diaplikasikan dengan tujuan untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. [43] Pemahaman terhadap kesulitan atau kebutuhan siswa dapat membantu guru meningkatkan efektivitas pengajaran.[44]

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 diindikasi 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.[45] Padahal penting untuk memperdalam pengetahuan mengenai materi ini

[33] Putu Wisnu Saputra and I Gede Dharman Gunawan, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Masa Covid-19," no. 3 (2021): 86–95; Aulia Novitasari and Firosalia Kristin, "Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6349_6356.

[34] Adelia Fadillah Purwianto and Eni Fariyatul Fahyuni, "Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 4 (2021): 551,

[35] Andi Asari et al., *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital* (CV.ISTANA AGENCY, 2023).

[36] Indah Cahyani Lestari, "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 79–87.

[37] Fransiska Blandina Karhe, "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan Media Permainan Ular Tangga," *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online)* 1, no. 3 (2020): 78–82

[38] Santi Hajri Yanti, Akmal Hawi, and Syarnubi Syarnubi, "Pengaruh Penerapan Strategi Firing Line Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP N Sukaraya Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas," *Jurnal PAI Raden Fatah* 1 (3AD).

[39] Nurrahman Nurrahman, Fitri Oviyanti, and Syarnubi Syarnubi, "Hubungan Antara Kegiatan Ekstrakurikuler Dengan Keaktifan Siswa dalam Berdiskusi di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 4 Palembang," *Jurnal PAI Raden Fatah* 3, no. 2 (2021): 166–75.

[40] Syarnubi, Syarnubi "Hakikat Evaluasi dalam Pendidikan Islam," *Jurnal PAI Raden Fatah* 5, no. 2 (2023): 468–86

[41] Eka Febriyanti, Fajri Ismail, and Syarnubi Syarnubi, "Penanaman Karakter Peduli Sosial di SMP Negeri 10 Palembang," *Jurnal PAI Raden Fatah* 4, no. 1 (2022): 39–51.

[42] Sukirman et al., "Konsep Pendidikan Menurut Al-Ghazali," *Jurnal PAI Raden Fatah* 5, no. 3 (2023): 449–66.

[43] Syarnubi Syarnubi, Martina Martina, and Nyayu Khodijah, "Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Tulung Selapan Kabupaten OKI," *PAI Raden Fatah* 1 (2019): 166.

[44] Yuniar Wulandari, Muh Misdar, And Syarnubi Syarnubi, "Efektifitas Peningkatan Kesadaran Beribadah Siswa Mts 1 Al-Furqon Pampangan Kecamatan Pampangan Kabupaten Ogan Komering Ilir," *Jurnal PAI Raden Fatah* 3, No. 4 (2021): 405–18.

[45] Syarnubi Syarnubi, "Penerapan Paradigma Integrasi-Interkoneksi dalam Peningkatan Mutu Lulusan," *Jurnal PAI Raden Fatah* 4, no. 4 (2022): 375–95.

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.[46] Pada saat melakukan pengetesan 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. [47] 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.

METODE PENELITIAN

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.[48] Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti berperan sebagai guru, mengawasi desain, persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan kegiatan penelitian.[49]

Fokus penelitian ini agar mengatasi hasil belajar siswa yang kurang pada materi salat pelajaran PAI-BP. Adapun rincian pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut. 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. Subjeknya ialah kelas III-B SD Hang Tuah 9, yang melibatkan 13 siswa, yaitu 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

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. 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

[46] Syarnubi Syarnubi, "Manajemen Konflik dalam Pendidikan Islam dan Problematika: Studi Kasus di Fakultas Dakwah UIN-Suka Yogyakarta," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2016): 151–78.

[47] Sri Hidayati, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid- 19 Melalui Metode Demonstrasi Materi Salat Bagi Siswa Kelas II SDN Gumpang 03," *Jurnal Pendidikan* 30, no. 3 (2021): 433.

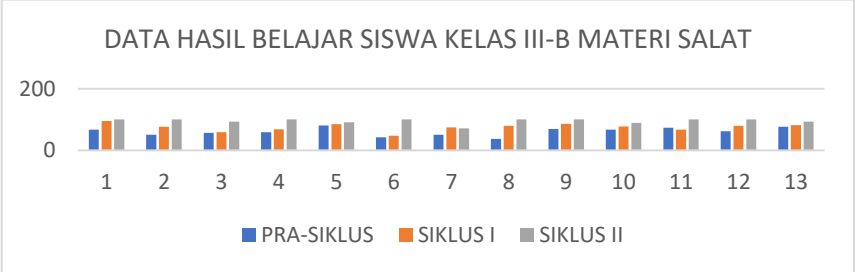
[48] Misyuraidah, Misyuraidah, and Syarnubi Syarnubi, "Gelar Adat Dalam Upacara Perkawinan Adat Masyarakat Komering Di Sukarami Ogan Komering Ilir Sumatera Selatan," *Intizar* 23, no. 2 (2017).

[49] Akmal Hawi and Syarnubi Syarnubi, "Remaja Pecandu Narkoba: Studi Tentang Rehabilitasi Integratif di Panti Rehabilitasi Narkoba Pondok Pesantren Ar-Rahman Palembang," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2018): 99–119.

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

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



Grafik 1. Hasil Belajar Siswa

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	

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. 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[50]. 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[51]. 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.[52]

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 didapati 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.[53] 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

[50] Enisah Maksum et al., "Permainan Ular Tangga Modifikasi Untuk Promosi Kesehatan Tentang Protokol Kesehatan Covid-19 Bagi Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian Kesehatan Komunitas* 2, no. 2 (2022): 89–102.

[51] Fareza Vismala Bahari and Yuliani Yuliani, "Pengembangan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA," *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 10, no. 3 (2021): 617–26

[52] Gilang Ditya Setyaji, "Meningkatkan Rasa Percaya Diri Berbicara di Depan Umum Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa SMP Negeri 1 Randudongkal," *Advice: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 3, no. 1 (2021): 24,

[53] Prita Dhyani Swamilaksita, Ira Purnama Sari, and Putri Ronitawati, "Media Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Tentang Keamanan Makanan Jajanan Anak Sekolah," *Jurnal Pengabdian Masyarakat AbdiMas* 7, no. 2 (2021),

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 dilaksankan 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 selamaobservasi dan lembar observasi yang dinilai oleh guru PAI. Ditambahakannya fitur yang ada pada media, seperti audio dan gambar. Gambar dapat mengintrepetasikan makna agar siswa lebih memahami pembelajaran [54] 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[55], dan penguat tingkah laku yang positif.[56] 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.[57] Pemberian reward bertujuan agar anak-anak termotivasi dan semangat untuk menjawab-jawab tantangan yang ada pada media ini dan mengerjakan tes untuk mendapatkan hsil yang maksimal.[58] Juga untuk berbuat baik dan positif pada pembelajaran[59] 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

[54] Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020).

[55] Febriana 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: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 10, no. 2 (2019): 1–14.

[56] Nur Alam and Mas Bahrul Ulum, "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2023): 165–72.

[57] Amiruddin et al., "Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa," no. April (2022): 210–19.

[58] Ahmad et al., "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemberian Reward dan Punisment Bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah," *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* 4, no. 2 (2021): 267–78.

[59] Herdi Wisman Jaya and Putra Eka Wanda, "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Efata Serpong," *Formosa Journal of Science and Technology* 1, no. 6 (2022): 723–38,

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.[60] 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.[61] 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 Tuah 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 belajaranya 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 mengindikasi bahwa media ulartangga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan media ular tangga digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi salat di kelas III-B SD Hang Tuah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang awalnya 61, kemudian meningkat menjadi 95,15 setelah dilakukan perbaikan dan penambahan fitur-fitur pendukung seperti foto, audio, dan reward melalui dua siklus penelitian.

Hasil penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa media ular tangga digital merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi pendidik. Kontribusi peneliti dalam penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif dan mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa, sehingga memberikan solusi praktis bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

REFERENCES

Ahmad, Parihin, Halimatuzzahrah, Miftahul Jannah, Heri Fadli, Ria Rismayati, and Suriyati.

[60] Winda Lidia Lumbantobing, Silvester Silvester, and Bella Ghia Dimmera, "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar di Wilayah Perbatasan," *Sebatik* 26, no. 2 (2022): 666–72

[61] Arifathul Khoridha, Hahmzah Pagarra, and Sayidiman, "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Besar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V" 1, no. 4 (2022): 43–56.

"Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemberian Reward dan Punisment Bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah." JARTIKA Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan 4, no. 2 (2021): 267–78.

Alam, Nur, and Mas Bahrul Ulum. "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa." Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran 3, no. 2 (2023): 165–72.

Ali, Muhammad, and Syarnubi Syarnubi. "Dampak Sertifikasi Terhadap Kompetensi Pedagodik Guru (Studi Pemetaan (PK) GPAI On-Line Tingkat SMA/SMK Provinsi Sumatera Selatan." *Tadrib* 6.2 (2020): 141-158.

Alimron, Alimron, Syarnubi Syarnubi, and Maryamah Maryamah. "Character Education Model in Islamic Higher Education." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 3 (2023).

Amiruddin, Dinda May Sarah, Annisa Indah Vika, Nurkhadizah Hasibuan, Mayang Sari Sipahutar, and Febri Elsa Manora Simamora. "Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa," no. April (2022): 210–19.

Arisca, Lestari, Karoma Karoma, Syarnubi Syarnubi, And Ahmad Syarifuddin. "Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru PAI Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di Smp Negeri 06 Palembang." *Junal PAI Raden Fatah* 2, No. 3 (2020).

Asari, Andi, Sukarman Purba, Ramadhani Fitri, Veronika Genua, Emmi Silvia Herlina, Pradika Adi Wijayanto, Hadiansyah Ma'sum, et al. Penerapan Media Pembelajaran Era Digital. Cv.Istana Agency, 2023.

Ballianie, Novia, Mutia Dewi, and Syarnubi Syarnubi. " Internalisasi Pendidikan Karakter pada Anak dalam Bingkai Moderasi Beragama." *Prosiding Seminar Nasional 2023*. Vol. 1. No. 1. 2023.

Bahari, Fareza Vismala, and Yuliani Yuliani. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA." Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu) 10, no. 3 (2021): 617–26.

Batubara, Hamdan Husein. Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.

Fauzi, Muhamad, Hasty Andriani, and Syarnubi Syarnubi. "Budaya Belajar Santri Berprestasi di Pondok Pesantren." In *Prosiding Seminar Nasional* 2023, vol. 1, no. 1, pp. 140-147. 2023.

Febriyanti, Eka, Fajri Ismail, and Syarnubi Syarnubi. "Penanaman Karakter Peduli Sosial di SMP Negeri 10 Palembang." *Jurnal PAI Raden Fatah* 4, no. 1 (2022): 39-51.

Fitriyani, Ema Dwi, Abu Mansur, and Syarnubi Syarnubi. "Model Pembelajaran Pesantren Dalam Membina Moralitas Santri di Pondok Pesantren Sabilul Hasanah Banyuasin." *Jurnal PAI Raden Fatah* 2, no. 1 (2020): 103-116.

Hartati, Jusmeli, Wasith Achadi, Syarnubi Syarnubi, And Muhammad Mirza Naufa. "Hubungan Prokrastinasi dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam FITK UIN Raden Patah Palembang." *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 5, No. 4 (2022): 608–18.

Harto, Kasinyo, and Syarnubi Syarnubi. "Model pengembangan pembelajaran PAI berbasis living values education (lve)." Tadrib 4, no. 1 (2018): 1-20.

Hawi, Akmal, and Syarnubi Syarnubi. "Remaja Pecandu Narkoba: Studi tentang Rehabilitasi Integratif di Panti Rehabilitasi Narkoba Pondok Pesantren Ar-Rahman Palembang." *Tadrib* 4, no. 1 (2018): 99-119.

Haryadi, Rudi, and Hanifa Nuraini Al Kansaa. "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa." AtTàlim : Jurnal Pendidikan 7, no. 1 (2021): 2548–4419.

Hasan, Akhmad, and Purniadi Putra. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat." Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan 3, no. 1 (2021): 15–20.

Hawi, Akmal, and Syarnubi Syarnubi. "Remaja Pecandu Narkoba: Studi Tentang Rehabilitasi Integratif di Panti Rehabilitasi Narkoba Pondok Pesantren Ar-Rahman Palembang." Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam 4, no. 1 (2018): 99–119.

Hidayati, Sri. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid- 19 Melalui Metode Demonstrasi Materi Salat Bagi Siswa Kelas II SDN Gumpang 03." Jurnal Pendidikan 30, no. 3 (2021): 433.

Hilman, Asep Fithri, Atin Karjatin, and Febri Sri Lestari. "Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang PHBS Melalui Media Ular Tangga Yang Dimodofikasi" 14, no. 1 (2022): 9–15.

Jaya, Herdi Wisman, and Putra Eka Wanda. "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Efata Serpong." Formosa Journal of Science and Technology 1, no. 6 (2022): 723–38.

Karhe, Fransiska Blandina. "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan Media Permainan Ular Tangga." Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online) 1, no. 3 (2020): 78–82.

Khoridha, Arifathul, Hahmzah Pagarra, and Sayidiman. "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Besar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V" 1, no. 4 (2022): 43–56.

Lestari, Indah Cahyani. "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar." Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2, no. 1 (2021): 79–87.

Lumbantobing, Winda Lidia, Silvester Silvester, and Bella Ghia Dimmera. "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar di Wilayah Perbatasan." Sebatik 26, no. 2 (2022): 666–72.

Maksum, Enisah, Nurhalina Nurhalina, Dyan K. Nugrahaeni, Iin Inayah, and Mamat Lukman. "Permainan Ular Tangga Modifikasi Untuk Promosi Kesehatan Tentang Protokol Kesehatan Covid-19 Bagi Anak Sekolah Dasar." Jurnal Pengabdian Kesehatan Komunitas 2, no. 2 (2022): 89–102.

Malta, Malta, Syarnubi Syarnubi, and Sukirman Sukirman. "Konsep Pendidikan Anak dalam Keluarga Menurut Ibrahim Amini." *Jurnal PAI Raden Fatah* 4, no. 2 (2022): 140-151.

Martina, Martina, Nyayu Khodijah, and Syarnubi Syarnubi. "Pengaruh lingkungan sekolah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Tulung Selapan Kabupaten OKI." *Jurnal PAI Raden Fatah* 1, no. 2 (2019): 164-180.

Misyuraidah, Misyuraidah, and Syarnubi Syarnubi. 2017. "Gelar Adat Dalam Upacara Perkawinan Adat Masyarakat Komering di Sukarami Ogan Komering Ilir Sumatera Selatan". Intizar 23 (2), 241-60. https://doi.org/https://doi.org/10.19109/intizar.v23i2.2239.

Novitasari, Aulia, and Firosalia Kristin. "Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar." Jurnal Basicedu 5, no. 6 (2021): 6349_6356.

Nurahman, Nurrahman, Fitri Oviyanti, and Syarnubi Syarnubi. "Hubungan Antara Kegiatan Ekstrakulikuler Dengan Keaktifan Siswa dalam Berdiskusi di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 4 Palembang." Jurnal PAI Raden Fatah 3, no. 2 (2021): 166–75.

Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III." Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial 3, no. 2 (2021): 243–55.

Nurlaila, Nurlaila, Halimatussakdiah Halimatussakdiah, Novia Ballianie, Mutia Dewi, and Syarnubi Syarnubi. "Internalisasi Pendidikan Karakter Pada Anak dalam Bingkai Moderasi Beragama." Nasional Education Conference, no. July (2023): hal 23.

Pamungkas, Wahyu Agung Dwi, and Henny Dewi Koeswanti. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 4, no. 3 (2022): 346–54.

Prasetyo, Teguh, and Zulela MS. "Proses Pembelajaran Daring Guru Menggunakan Aplikasi Whatsapp Selama Pandemik Covid-19." Jurnal Elementaria Edukasia 4, no. 1 (2021).

Purwianto, Adelia Fadillah, and Eni Fariyatul Fahyuni. "Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19." Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam 10, no. 4 (2021): 551.

Putria, Hilna, Luthfi Hamdani Maula, and Din Azwar Uswatun. "Analisis Proses Pembelajaran

dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar." Jurnal Basicedu 4, no. 4 (2020): 861–70.

Saputra, Putu Wisnu, and I Gede Dharman Gunawan. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Masa Covid-19," no. 3 (2021): 86–95.

Saputra, Very Hendra, and Pasha Donaya. "Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19." Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika) 4, no. 1 (2021): 89–100.

Sari, Ema Indira, Ismail Sukardi, and Syarnubi Syarnubi. " Hubungan Antara Pemanfaatan Internet sebagai Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Palembang." *Jurnal PAI Raden Fatah* 2.2 (2020): 202-216.

Setyaji, Gilang Ditya. "Meningkatkan Rasa Percaya Diri Berbicara di Depan Umum Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa SMP Negeri 1 Randudongkal." Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling 3, no. 1 (2021): 24.

Somayana, Wayan. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM." Jurnal Pendidikan Indonesia 1, no. 3 (2020): 350–61.

Sukandi, Andi, and Panji Maulana. "Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran IPA Dengan Menerapkan Metode Demonstrasi dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran di SD" 3, no. 2 (2020).

Sukirman, Sukirman, Masnun Baiti, and Syarnubi Syarnubi. "Konsep Pendidikan menurut Al-Ghazali." *Jurnal PAI Raden Fatah* 5, no. 3 (2023): 451-469.

Sukirman, Sukirman, Masnun Baiti, and Syarnubi Syarnubi. "Pendidikan Agama Islam dan Isu Kekerasan dalam Hak Asasi Manusia." *Jurnal PAI Raden Fatah* 5.2 (2023): 433-448.

Sutarmizi, Sutarmizi, and Syarnubi Syarnubi. " Strategi Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru Rumpun PAI di MTs. Mu'alliminislamiyah Kabupaten Musi Banyuasin." *Tadrib* 8.1 (2022): 56-74.

Swamilaksita, Prita Dhyani, Ira Purnama Sari, and Putri Ronitawati. "Media Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Tentang Keamanan Makanan Jajanan Anak Sekolah." Jurnal Pengabdian Masyarakat AbdiMas 7, no. 2 (2021).

Syachtiyani, Wulan Rahayu, and Novi Trisnawati. "Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19." Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan 2, no. 1 (2021): 90–101.

Syarnubi, Syarnubi, Alimron Alimron, and Fauzi Muhammad. *Model Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi*. Palembang: CV. Insan Cendekia Palembang, 2022.

Syarnubi, Syarnubi, Ahmad Syarifuddin, and Sukirman Sukirman. "Curriculum Design for the Islamic Religious Education Study Program in the Era of the Industrial Revolution 4.0." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 4 (2023).

Triastuti, Febriana, Fantri Agustin Wijayanti, Ghanis Putra Widhanarto, Bahar Agus Setiawan, Universitas Muhammadiyah Jember, Jawa Timur, Hairul Huda, 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: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan 10, no. 2 (2019): 1–14.

Wahyuni, Selvi Sinta, and Efrida Pima Sari Tambunan. "Efektivitas Pemberian Kuis Menggunakan Aplikasi Google Form Pada Pembelajaran Biologi Terhadap Hasil Belajar Siswa." Jurnal Basicedu 6, no. 5 (2022): 8033–39.

Waluyo, Budi. "Pengembangan Meida Pembelajaran PAI Berbasis ICT." AN-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman 7, no. 2 (2021): 230–50.

Wulandari, Yuniar, Muh Misdar, and Syarnubi Syarnubi. "Efektifitas Peningkatan Kesadaran Beribadah Siswa MTs 1 Al-Furqon Pampangan Kecamatan Pampangan Kabupaten Ogan Komering Ilir." *Jurnal PAI Raden Fatah* 3.4 (2021): 405-418.

Yanti, Santi Hajri, Akmal Hawi, and Syarnubi Syarnubi. "Pengaruh Penerapan Strategi Firing Line

Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP N Sukaraya Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas." *Jurnal PAI Raden Fatah* 3, no. 1 (2021): 55-65.