



Pengembangan dan Uji Kelayakan Media Ular Tangga Edukasi Islami dalam Pembelajaran Fiqih Materi Salat di SD/MI

Mazyza Muriha¹, Ratna Pratiwi², Muhammad Ahyar Fahreza³, Ika Wahdina Sholicha⁴, Himawan Putranta^{5*}

^{1,2,3,4,5} UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta

* Correspondence E-mail: himawan.purwanta@uin-suka.ac.id

ABSTRACTS

Fiqh learning at the elementary school (SD/MI) level is often perceived as monotonous and lacking active student engagement. This study aims to develop and evaluate the feasibility of an interactive learning medium called Islamic Educational Snakes and Ladders, focusing on the topic of prayer (salat). The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation was conducted by four experts using a feasibility assessment instrument, and the data were analyzed using descriptive quantitative methods. The results showed that the medium achieved a feasibility score of 92.56%, categorized as highly feasible. The medium consists of a game board, educational cards (knowledge, practice, and wisdom), player tokens, dice, and a play guide designed to promote active learning. These findings indicate that the Islamic Educational Snakes and Ladders medium has the potential to enhance students' understanding and interest in fiqh, particularly in the area of prayer. However, the study is limited by the absence of direct effectiveness testing on students. Therefore, further research is recommended to empirically examine the impact of this medium on learning outcomes through experimental or longitudinal study designs.

ABSTRAK

Pembelajaran fiqh di tingkat SD/MI kerap dianggap monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berupa Ular Tangga Edukasi Islami pada materi ibadah salat. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi dilakukan oleh empat ahli menggunakan lembar penilaian kelayakan, dan data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa media memperoleh skor kelayakan sebesar 92,56%, termasuk kategori sangat layak. Media terdiri dari papan permainan, kartu edukatif (ilmu, amal, dan hikmah), pion, dadu, serta panduan bermain yang dirancang untuk mendukung pembelajaran aktif. Temuan ini menunjukkan bahwa media Ular Tangga Edukasi Islami berpotensi meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap materi fiqh, khususnya ibadah salat. Keterbatasan penelitian ini terletak pada belum dilakukannya uji efektivitas secara langsung terhadap peserta didik. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji dampak penggunaan media ini terhadap hasil belajar secara empiris melalui desain eksperimen atau studi longitudinal.

ARTICLE INFO

Article History:

Received 19 Juni 2025

Revised 07 Agustus 2025

Accepted 21 Agustus 2025

Available online 01 Sept. 2025

Keyword:

Media pembelajaran,

Ular tangga edukasi Islami,

Fiqh,

SD/MI,

Research and Development

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk menumbuhkan dan mendewasakan peserta didik melalui pembelajaran yang sistematis dan bermakna. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Yulianti & Jamaludin, 2020).

Dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang religius, agama memiliki peran penting sebagai pedoman perilaku dan tatanan sosial. Pendidikan agama, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI), menjadi instrumen utama dalam membentuk karakter dan spiritualitas peserta didik sejak usia dini. PAI diarahkan untuk membimbing potensi fitrah manusia agar mampu menjalankan peran sebagai hamba Allah yang taat dan berakhlak mulia (Achadi, 2018; Awwaliyah & Baharun, 2018)

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Guru cenderung menjadi satu-satunya sumber informasi, dengan pendekatan ceramah yang dominan (Lestari & Elizar, 2025; Puspaningrum et al., 2025). Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, kurang interaktif, dan tidak mampu membangkitkan minat belajar siswa (Ayshara & Kamil, 2025; Rapita & Huda, 2025; Ritonga et al., 2025). Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana turut memperlemah efektivitas pembelajaran (Candira et al., 2025; Safitri & Andriani, 2025).

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran fikih akibat metode yang kurang interaktif dan minimnya media pembelajaran yang kontekstual serta menyenangkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara praktis dan menarik (Wasiyah et al., 2023; Wulandari et al., 2023). Dalam pembelajaran fikih, khususnya materi salat, media yang bersifat interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman serta partisipasi aktif siswa (Harahap, 2024; Mahmudah et al., 2024).

Permainan ular tangga merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dimodifikasi secara edukatif (Hidayah et al., 2025; Nurroin & Jamhuri, 2025; Prasasti et al., 2025). Permainan ini melibatkan interaksi, strategi, dan visualisasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Anisa et al., 2023; Lumbantobing et al., 2022; Septiani et al., 2024). Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif (Aini & Anggraeni, 2024; Saleh et al., 2023) dan penguatan karakter melalui aktivitas bermain sambil belajar (Muthmainnah et al., 2024; Tirtoni et al., 2025).

Meskipun media ular tangga telah digunakan dalam pembelajaran umum, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan nilai-nilai Islami secara sistematis dalam desain media tersebut, khususnya untuk materi fikih di jenjang SD/MI. Hal ini menunjukkan adanya celah

penelitian yang perlu dijumpai melalui pengembangan media yang lebih kontekstual dan bernuansa keislaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga Edukasi Islami sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran fikih materi salat di jenjang SD/MI. Media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa, membangkitkan antusiasme belajar, serta memperkuat nilai-nilai keislaman melalui pendekatan yang menyenangkan dan bermakna.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pendidikan Agama Islam dan Pembelajaran Fikih

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar bertujuan membentuk peserta didik yang mampu memahami dan mengamalkan ajaran Islam secara benar. Menurut Azhar et al. (2025), materi fikih, terutama ibadah salat, memerlukan penyajian yang kontekstual agar anak usia 7–12 tahun dapat menangkap nilai-nilai ritual dengan tepat. Penyediaan pedoman praktis dan visualisasi langkah salat akan mempermudah internalisasi konsep fikih dan menumbuhkan kedisiplinan spiritual siswa (Aqli et al., 2025).

Suhaeri et al. (2025) menegaskan bahwa capaian pembelajaran fikih untuk SD/MI mencakup pengenalan rukun, syarat, dan tata cara salat. Anak-anak dalam fase operasional konkret menurut Piaget lebih efektif belajar melalui pengalaman langsung dan media konkret. Oleh karena itu, guru PAI perlu memadukan metode ceramah dengan alat bantu visual atau manipulatif untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan keaktifan siswa dalam praktik ibadah.

2.2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif dirancang untuk menciptakan keterlibatan aktif siswa melalui umpan balik langsung dan pilihan jalur belajar. Muslih & Roslaeni (2024) menunjukkan bahwa penggunaan kuis digital, video tutorial, dan simulasi interaktif dalam PAI dapat meningkatkan motivasi belajar hingga 25 %. Dengan memanfaatkan elemen gamifikasi dan desain multimedia, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dilibatkan dalam proses berpikir dan refleksi nilai keislaman.

Lebih jauh, model pembelajaran interaktif terbukti membantu guru mengevaluasi pemahaman siswa secara real time (Aqmarina & Susilo, 2025; Azizah & Jemain, 2023). Dalam studi mereka, kelas PAI yang memanfaatkan media interaktif mencatat peningkatan partisipasi diskusi tajdid dan kemampuan mengaplikasikan konsep ibadah dalam skenario simulasi, dibanding kelas konvensional yang hanya menggunakan ceramah.

2.3. Permainan Ular Tangga sebagai Media Edukatif

Permainan ular tangga tradisional memungkinkan siswa bergerak pada papan berkotak dengan bantuan dadu, menghadirkan elemen kebetulan dan strategi. Lutfiana et al. (2024) mengembangkan versi edukatif permainan ini dengan menambahkan tantangan soal di setiap kotak, yang terbukti meningkatkan keterlibatan kinestetik siswa dalam pembelajaran

matematika. Penerapan semacam ini menggabungkan permainan fisik dengan konten akademik, sehingga memacu motivasi intrinsik anak (Santika et al., 2025).

Ardi & Desstya (2023) juga melaporkan bahwa media ular tangga untuk pembelajaran numerasi SD meningkatkan skor post-test sebesar 20 % dibanding kontrol. Sementara itu, Nurroin & Jamhuri (2025) menemukan bahwa implementasi permainan ular tangga dalam pembelajaran Aqidah di MI menambah keberanian siswa untuk bertanya dan berdiskusi dalam kelompok—indikator keterlibatan sosial yang kritis dalam pembelajaran kolaboratif.

2.4. Integrasi Nilai Islami dalam Media Pembelajaran

Integrasi nilai Islami dalam media pembelajaran bertujuan menumbuhkan akhlak mulia sekaligus pengetahuan agama. Novianti et al. (2022) menekankan bahwa penambahan kutipan ayat Al-Qur'an atau kisah para Nabi pada media edukatif membantu siswa memahami konteks moral dari materi fikih. Penggunaan simbol Islami halus—seperti ilustrasi sajadah, masjid, atau kaligrafi—dapat menguatkan identitas keislaman siswa selama proses pembelajaran.

Muslih & Roslaeni (2024) menambahkan bahwa model interaktif PAI yang memuat elemen nilai, misalnya tantangan “amal saleh” di dalam modul, mendorong siswa tidak hanya menghafal aturan salat, tetapi juga menerapkan kejujuran dan tanggung jawab dalam keseharian. Pendekatan ini menjembatani gap antara teori fikih dan praktik spiritual, sehingga pembelajaran menjadi bermakna secara emosional dan moral.

2.5. Kesenjangan Penelitian

Meskipun berbagai studi telah mengembangkan dan menguji media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran umum seperti matematika, ipas, maupun aspek sosial-emosional, belum ada satu pun yang fokus pada mata pelajaran fikih materi salat. Penelitian Anisa et al. (2023) menunjukkan efektivitas ular tangga pada pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SDN, sedangkan Ardi & Desstya (2023) menyoroti motivasi belajar numerasi melalui permainan serupa. Lumbantobing et al. (2022) mengungkap peningkatan minat belajar di wilayah perbatasan dengan media ini, dan Lutfiana et al. (2024) mengembangkan versi “smart” untuk matematika kelas I yang terbukti meningkatkan hasil belajar. Kajian Hidayah et al. (2025) bahkan memodifikasi ular tangga untuk aspek sosial-emosional anak usia dini, sementara (Muthmainnah et al., 2024) mengeksplorasi literasi numerasi dalam rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat. Pendekatan kolaboratif dalam tim games tournament dengan media monopoli matematika juga telah diuji oleh Saleh et al. (2023), demikian pula interaktivitas digital pada media ular tangga cerdas oleh Santika et al. (2025) dan pemanfaatan kearifan lokal dalam IPAS oleh Septiani et al. (2024)

Namun, ketika beralih ke ranah pendidikan agama Islam—khususnya pembelajaran fikih materi salat—penelitian sejenis belum dijumpai. Nurroin & Jamhuri (2025) mengaplikasikan ular tangga untuk memperkuat pembelajaran aqidah akhlaq di MI Darut Taqwa Pasuruan, sedangkan Prasasti et al. (2025) menggunakan media ini untuk menanamkan nilai Pancasila pada siswa SD. Tirtoni et al. (2025) menambahkan dimensi digital dalam penguatan profil

pelajar Pancasila melalui pendekatan project based learning berbasis ular tangga. Fokus dan konten keislaman dari kajian-kajian tersebut terbatas pada nilai moral atau karakter, bukan pada aspek fikih, sehingga model pembelajaran fikih salat dengan media ular tangga edukasi Islami masih kosong.

Dengan demikian, penelitian “Pengembangan dan Uji Kelayakan Media Ular Tangga Edukasi Islami dalam Pembelajaran Fikih Materi Salat di SD/MI” hadir untuk mengisi kekosongan tersebut. Studi ini tidak hanya merancang media khusus yang mengintegrasikan prinsip-prinsip fikih salat, tetapi juga menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya secara sistematis pada konteks SD/MI.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif (Risna Sari et al., 2025). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa *Ular Tangga Edukasi Islami* pada materi ibadah salat untuk peserta didik tingkat SD/MI, serta mendeskripsikan proses dan hasil pengembangannya. Model pengembangan yang digunakan adalah **ADDIE**, yang terdiri dari lima tahapan sistematis: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2010; Respasari et al., 2023).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan studi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran fikih untuk mengidentifikasi kendala pembelajaran serta potensi penggunaan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep media permainan yang memuat unsur edukatif Islami, meliputi struktur papan permainan, pion, dadu, kartu edukatif (ilmu, amal, dan hikmah), serta panduan bermain. Desain media disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran fikih di tingkat SD/MI agar mampu menstimulasi keterlibatan aktif dan pemahaman konseptual siswa.

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan prototipe media yang diuji secara internal untuk memastikan fungsionalitas, kesesuaian isi, dan daya tarik visual. Media kemudian diimplementasikan secara terbatas kepada kelompok kecil guru dan siswa untuk memperoleh masukan awal terkait efektivitas penggunaan dan interaktivitas media dalam proses pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan melalui proses validasi kelayakan oleh empat orang ahli, yang terdiri dari dua ahli materi fikih, satu ahli media pembelajaran, dan satu ahli desain grafis. Validasi dilakukan menggunakan instrumen lembar penilaian kelayakan yang mencakup empat aspek utama: tampilan, bahan media, pembelajaran, dan materi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi pada setiap tahapan pengembangan. Data dianalisis secara kualitatif melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, serta secara kuantitatif deskriptif untuk menentukan tingkat kelayakan media. Penilaian kelayakan dilakukan dengan menggunakan skala Likert 1–4, dan hasil penilaian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek. Kategori kelayakan media ditentukan berdasarkan kriteria sebagaimana ditampilkan dalam tabel 1 (Verbena et al., 2025).

Tabel 1. Kriteria Penilaian Media

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

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN (GUNAKAN STYLE T_J1 HEADING)

4.1. Temuan Penelitian

4.1.1. Deskripsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan papan ular tangga edukasi Islami yang dirancang untuk mendukung pembelajaran fikih, khususnya pada materi ibadah salat di jenjang pendidikan dasar. Permainan ini mengadaptasi struktur tradisional ular tangga dengan modifikasi pedagogis yang mencakup kotak-kotak bernomor, simbol ular dan tangga, serta komponen edukatif berupa kartu pembelajaran.

Terdapat tiga jenis kartu yang digunakan, yaitu:

- **Kartu Ilmu**, berisi pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa terhadap konsep fikih seperti rukun, syarat, dan bacaan salat.
- **Kartu Amal**, memuat instruksi praktik sederhana untuk mendorong keterampilan psikomotorik siswa.
- **Kartu Hikmah**, menyajikan pesan moral dan nilai spiritual untuk memperkuat sikap religius siswa.

Komponen pendukung lainnya meliputi pion berbentuk karakter anak muslim dan muslimah, dadu berukuran besar, kotak kartu berlabel, serta panduan permainan dalam format selebaran lipat tiga. Seluruh elemen dirancang menggunakan aplikasi Canva, dengan mempertimbangkan prinsip keterbacaan, estetika visual, dan relevansi pedagogis. Papan permainan dicetak dalam bentuk banner berukuran 60 × 40 cm menggunakan bahan vinyl yang tahan air dan tidak mudah rusak, sehingga memungkinkan penggunaan berulang dalam pembelajaran kelompok.

4.1.2. Proses Pengembangan Media

Proses pembuatan media ular tangga edukasi Islami melalui beberapa tahapan dan dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitur visual interaktif dan mudah dioperasikan, termasuk oleh pengguna pemula. Pemilihan platform ini didasarkan pada pertimbangan efisiensi, aksesibilitas, dan fleksibilitas dalam mendesain berbagai elemen media pembelajaran. Tahapan tersebut terdiri atas tiga bagian utama, yaitu tahap perencanaan, perancangan

visual, dan proses produksi atau pencetakan. Pada tahap perencanaan, penentuan tujuan pembelajaran menjadi aspek krusial yang harus ditetapkan sejak awal. Materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam permainan harus disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang berlaku. Selanjutnya, ditentukan pula jumlah kotak dalam papan permainan dengan menyesuaikan alokasi waktu pembelajaran serta tipe-tipe soal atau aktivitas edukatif yang akan disisipkan. Setiap elemen permainan harus dirancang sedemikian rupa agar selaras dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai oleh guru dalam pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan pada desain papan permainan yang dilakukan secara manual dengan menyusun kotak-kotak bernomor membentuk jalur permainan disertai dengan elemen visual seperti ikon, simbol, atau karakter yang relevan dan menarik. Pemilihan desain visual tidak hanya bertujuan memperindah tampilan, tetapi juga memiliki fungsi pedagogis untuk memperkuat asosiasi antara gambar dan konsep yang diajarkan. Kombinasi warna-warna kontras dan tata letak yang seimbang juga berperan penting dalam meningkatkan daya tarik media secara keseluruhan. Pemilihan ukuran template perlu disesuaikan dengan format cetak yang diinginkan agar elemen visual yang ditampilkan tetap jelas dan proporsional ketika dicetak.

Dalam struktur permainan ular tangga edukasi Islami, terdapat kartu yang berfungsi sebagai komponen pelengkap dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Kartu-kartu ini dirancang secara sistematis berupa pertanyaan, instruksi, maupun pesan moral/nilai Islami yang relevan dengan materi pembelajaran. Dengan adanya kartu-kartu tersebut dapat memberikan dimensi pembelajaran yang lebih efektif melalui stimulasi respon kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Agar isi kartu dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik terutama pada jenjang sekolah dasar, maka desain teks harus disusun dengan memperhatikan prinsip keterbacaan, seperti penggunaan jenis huruf non-dekoratif, ukuran font yang proporsional, serta kalimat yang mudah dipahami.

Kartu permainan ini terbagi menjadi tiga kategori utama, yaitu kartu Ilmu, kartu amal, dan kartu hikmah, yang masing-masing selaras dengan tipe kotak pada papan permainan. Kartu ilmu memuat pertanyaan-pertanyaan yang menguji kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep-konsep dasar salat, seperti rukun, syarat, dan bacaan salat. Kartu amal berisi materi singkat dan tantangan untuk merangsang keterampilan psikomotorik siswa melalui instruksi praktik ibadah yang aplikatif dan mendukung pembiasaan pelaksanaan salat. Sementara itu, kartu hikmah berfokus pada penguatan dimensi afektif melalui pesan-pesan moral dan nilai-nilai spiritual yang menginternalisasikan sikap religius seperti keikhlasan, kedisiplinan, dan ketekunan dalam beribadah. Ketiga jenis kartu ini dirancang secara terpadu untuk menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

Selain komponen kartu, media permainan ini juga dilengkapi dengan beberapa elemen pendukung yang dirancang secara integratif, meliputi pion, dadu, buku panduan, dan kotak kartu. Pion dirancang dalam bentuk ilustrasi tokoh anak laki-laki dan perempuan berpakaian muslim dan muslimah, dicetak berwarna, dan ditempelkan pada alas berbahan tutup botol

untuk memudahkan pergerakan. Desain ini bertujuan membangun keterlibatan emosional peserta didik serta menciptakan representasi visual yang relevan dengan karakter anak sekolah dasar. Dadu dibuat dengan ukuran 10 × 10 cm menggunakan bahan karton tebal, dengan sisi berwarna cerah dan titik-titik hitam dengan ukuran yang sama pada setiap titiknya untuk memudahkan identifikasi angka. Ukuran dan desain ini dipilih agar aman, menarik, serta sesuai dengan kemampuan visual dan motorik pada peserta didik tingkat pendidikan dasar.

Panduan permainan disusun dalam format selebaran lipat tiga (trifold) yang memuat informasi ringkas namun komprehensif mengenai prosedur permainan, fungsi komponen, serta petunjuk pelaksanaan. Desain panduan memanfaatkan ilustrasi sederhana dan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga memungkinkan penggunaan secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Sementara itu, pada kotak kartu, masing-masing jenis kartu ilmu, amal, dan hikmah ditempatkan dalam kotak kartu tersendiri yang dirancang secara sederhana namun fungsional. Kotak ini dibuat dari bahan kertas karton tebal dan diberi label sesuai kategorinya, sehingga memudahkan pemain dalam mengambil jenis kartu yang sesuai. Desain kotak kartu disesuaikan dengan ukuran kartu serta diberi penanda agar membedakan antar jenis dengan jelas. Seluruh kotak kartu diberi warna biru yang seragam sebagai bentuk konsistensi tema desain permainan.

Tahap terakhir dalam proses pengembangan media permainan ular tangga edukasi Islami adalah tahap pencetakan. Pada tahap ini, sangat penting memilih layanan pencetakan yang memiliki kualitas tinggi untuk memastikan hasil akhir media sesuai dengan rancangan. Proses pencetakan dapat dilakukan melalui penyedia jasa percetakan lokal maupun layanan daring yang menyediakan fasilitas pengiriman. Pemilihan bahan cetak juga menjadi pertimbangan utama; media dicetak menggunakan material yang kuat dan tahan lama agar dapat digunakan berulang kali dalam berbagai sesi pembelajaran.

Media ini dicetak dalam bentuk banner berukuran 60 cm x 40 cm dengan tujuan agar papan permainan dapat digunakan secara kelompok dan terlihat jelas oleh seluruh peserta didik. Pemilihan bentuk banner memberikan keunggulan dari sisi fleksibilitas, portabilitas, serta daya tahan. Proses pencetakan dilakukan menggunakan bahan vinyl atau flexi banner yang bersifat kuat, tahan air, dan tidak mudah robek, sehingga memungkinkan penggunaan berulang dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif.

Melalui tahapan-tahapan tersebut, media pembelajaran ular tangga edukasi Islami berhasil dikembangkan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran fikih pada materi ibadah salat. Media ini tidak hanya menghadirkan pendekatan yang menarik dan interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman konseptual siswa. Penggunaan platform Canva dalam proses desain memberikan kemudahan teknis terutama dalam menghasilkan media yang representatif. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan yang efektif di tingkat pendidikan dasar.



Gambar 1. Desain Papan Permainan Ular Tangga



Gambar 2. Panduan Permainan, Dadu, Pion, dan Kotak Kartu

Sebelum permainan ular tangga diaplikasikan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran fikih, khususnya pada materi ibadah salat, peneliti terlebih dahulu melakukan tahapan uji kelayakan terhadap media tersebut. Uji kelayakan ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi tampilan, bahan, pembelajaran, maupun materi yang disajikan.

4.1.3. Hasil Uji Kelayakan Media

Untuk memastikan kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran, dilakukan uji kelayakan oleh empat penilai independen. Penilaian mencakup empat aspek utama: tampilan, bahan media, pembelajaran, dan materi. Hasil penilaian disajikan dalam bentuk tabel dan dijelaskan secara naratif berikut ini.

4.1.3.1. Aspek Tampilan

Aspek tampilan merupakan bagian penting dalam penilaian kelayakan media pembelajaran karena tampilan visual yang baik berperan dalam menciptakan kesan pertama yang positif serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Penilaian terhadap aspek ini dilakukan dengan menggunakan 13 indikator yang telah ditetapkan, dengan skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 65. Uji kelayakan ini dilakukan oleh empat penilai. Penilai 1 memberikan skor sebesar 57, penilai 2 memberikan 54, penilai 3 memberikan 59, dan penilai 4 memberikan skor tertinggi yaitu 64. Rata-rata skor dari keempat penilai adalah 58,5, yang diperoleh dengan membagi total skor keseluruhan sebesar 234 dengan jumlah penilai (4). Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, maka diperoleh nilai sebesar 90% sebagaimana terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Aspek Tampilan

Penilai	Skor Total
1	57
2	54
3	59
4	64
Rata-rata	58,5
Persentase Kelayakan	90%
Kategori	Sangat Layak

Persentase tersebut menempatkan aspek tampilan media dalam kategori sangat layak, sesuai dengan klasifikasi yang tercantum dalam pedoman penilaian media pembelajaran. Dengan demikian, hasil penilaian ini menunjukkan bahwa tampilan media telah memenuhi standar kelayakan yang berlaku dalam pengembangan media pembelajaran.

4.1.3.2 Aspek Bahan Media

Aspek bahan media merupakan bagian yang tidak kalah penting dalam menilai kelayakan suatu media karena berkaitan dengan kualitas fisik, daya tahan, serta keamanan saat digunakan oleh peserta didik. Penilaian terhadap aspek ini dilakukan berdasarkan 3 indikator dengan skor maksimum sebesar 15, dan dinilai oleh empat orang penilai. Penilai 1 dan 2 masing-masing memberikan skor 13, penilai 3 memberikan skor 14, dan penilai 4 memberikan skor tertinggi yaitu 15. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, diperoleh nilai sebesar 91,67%, yang termasuk dalam kategori sangat layak sebagaimana terlihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Aspek Bahan Media

Penilai	Skor Total
1	13
2	13
3	14
4	15
Rata-rata	13,75
Persentase Kelayakan	91,67%
Kategori	Sangat Layak

Dengan demikian, hasil penilaian ini menunjukkan bahwa bahan yang digunakan dalam media Ular Tangga Edukasi Islami telah memenuhi standar kelayakan yang berlaku dalam pengembangan media pembelajaran. Kualitas bahan yang kokoh, aman digunakan oleh siswa, serta nyaman dalam pengoperasian menjadikan media ini efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

4.1.3.3 Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran dinilai untuk mengetahui sejauh mana media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Penilaian dilakukan berdasarkan 7 indikator dengan skor maksimum sebesar 35, dan dilakukan oleh empat penilai. Penilai 1 dan 2 masing-masing memberikan skor 32, penilai 3 memberikan skor 31, dan penilai 4 memberikan skor tertinggi yaitu 35. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, diperoleh nilai sebesar 92,86%, yang termasuk dalam kategori sangat layak sebagaimana terlihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Aspek Pembelajaran

Penilai	Skor Total
1	32
2	32
3	31
4	35
Rata-rata	32,5
Persentase Kelayakan	92,86%
Kategori	Sangat Layak

Hasil ini menunjukkan bahwa media Ular Tangga Edukasi Islami sudah memenuhi syarat kelayakan dari segi pembelajaran. Media ini membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Permainan dalam media ini juga membuat peserta didik lebih aktif, karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui interaksi dan diskusi bersama teman-temannya. Hal ini tentu sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

4.1.3.4 Aspek Materi

Aspek materi mencakup penilaian terhadap kesesuaian isi media dengan kejelasan pada penggunaan bahasa atau teks serta keterpaduan antara materi dan tujuan pembelajaran. Komponen ini sangat penting karena substansi materi merupakan inti dari media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta didik. Penilaian dilakukan berdasarkan 7 indikator dengan skor maksimum sebesar 35, yang dinilai oleh empat penilai. Penilai 1 dan 2 masing-masing memberikan skor 32, sedangkan penilai 3 dan 4 memberikan skor tertinggi yaitu 35. Total skor keseluruhan adalah 134, yang jika dirata-rata menghasilkan nilai 33,5 dari skor maksimum 35. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, maka diperoleh nilai sebesar 95,71% sebagaimana terlihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan Aspek Materi

Penilai	Skor Total
1	32
2	32
3	35
4	35
Rata-rata	33,5
Persentase Kelayakan	95,71%
Kategori	Sangat Layak

Nilai ini menunjukkan bahwa materi yang disusun dalam media Ular Tangga Edukasi Islami telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi ketepatan isi, kejelasan materi, dan keterkaitan dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran fikih, khususnya dalam pembahasan tentang ibadah salat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dari aspek materi, media ini tidak hanya relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di tingkat pendidikan dasar, tetapi juga efektif dalam membantu pemahaman konsep-konsep fikih secara menyenangkan dan bermakna.

4.1.3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Media

Aspek	Persentase Kelayakan	Kategori
Tampilan	90%	Sangat Layak
Bahan Media	91,67%	Sangat Layak
Pembelajaran	92,86%	Sangat Layak
Materi	95,71%	Sangat Layak
Rata-rata Total	92,56%	Sangat Layak

Rata-rata total kelayakan media adalah 92,56%, yang menempatkannya dalam kategori “sangat layak”. Persentase tertinggi diperoleh pada aspek materi (95,71%), menunjukkan bahwa substansi fikih yang disajikan dalam media telah dirancang secara tepat dan sesuai dengan kompetensi dasar. Aspek pembelajaran juga menunjukkan efektivitas media dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui interaksi dan praktik langsung. Sementara itu, aspek tampilan dan bahan media menunjukkan bahwa desain visual dan kualitas fisik media telah memenuhi standar kelayakan yang mendukung kenyamanan dan keamanan penggunaan.

Secara keseluruhan, hasil uji kelayakan ini menunjukkan bahwa media ular tangga edukasi Islami sangat layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran fikih di tingkat pendidikan dasar. Media ini tidak hanya memenuhi aspek teknis dan pedagogis, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

4.2. Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ular Tangga Edukasi Islami* memiliki tingkat kelayakan sebesar 92,56%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Penilaian ini diperoleh melalui evaluasi terhadap empat aspek utama, yaitu tampilan (90%), bahan media (91,67%), pembelajaran (92,86%), dan materi (95,71%). Capaian tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar pedagogis dan teknis yang relevan untuk implementasi pembelajaran fikih pada jenjang pendidikan dasar. Selain memberikan kontribusi praktis terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, media ini juga memperkuat landasan teoretis mengenai efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan Islam. Meta-analisis terkini oleh Alotaibi (2024) menunjukkan bahwa *game-based learning* memiliki *effect size* moderat hingga besar terhadap capaian kognitif, sosial, emosional, motivasional, dan keterlibatan peserta didik dalam pendidikan anak usia dini, sehingga mendukung validitas teoretis dari media yang dikembangkan dalam studi ini.

Dominasi persentase kelayakan tertinggi pada aspek materi (95,71%) memberikan validasi empiris terhadap kerangka konseptual yang melandasi pengembangan media tersebut. Temuan ini sejalan dengan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2009, 2024), yang menekankan pentingnya penyajian konten yang terstruktur dan bermakna dalam mendukung pemrosesan informasi secara optimal melalui mekanisme *dual-channel processing*. Penelitian Barz et al. (2024) dalam *Review of Educational Research* turut mengonfirmasi bahwa intervensi pembelajaran berbasis permainan digital menunjukkan keunggulan signifikan dibandingkan metode konvensional, khususnya dalam aspek kognitif, metakognitif, dan afektif-motivasional. Lebih lanjut, integrasi nilai-nilai Islami dalam komponen kartu ilmu, amal, dan hikmah mencerminkan pendekatan holistik yang menggabungkan ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif dalam proses pembelajaran, sebagaimana dikonseptualisasikan oleh Bloom dan dikontekstualisasikan dalam lanskap pendidikan Islam kontemporer (Rohmiati et al., 2025; Sukardi, 2016).

Aspek pembelajaran yang memperoleh skor sebesar 92,86% mengukuhkan proposisi teoretis mengenai efektivitas *game-based learning* dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Temuan ini memberikan dukungan empiris terhadap teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky & Cole (1978), khususnya konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana media permainan berperan sebagai *scaffolding* yang memungkinkan peserta didik mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi melalui interaksi sosial dan partisipasi terbimbing. Meta-analisis komprehensif yang dilakukan oleh Wang et al. (2022) terhadap 33 studi empiris menunjukkan *effect size* moderat ($ES = 0,667$; 95% CI [0,520–0,814]; $p < 0,001$) untuk pembelajaran STEM berbasis permainan digital dibandingkan dengan metode instruksional konvensional. Sementara itu, Gui et al. (2023) melaporkan *general effect* yang berkisar antara sedang hingga besar ($g = 0,624$; 95% CI [0,457–0,790]) dalam konteks yang serupa. Meskipun media yang digunakan dalam penelitian ini bersifat fisik, prinsip-prinsip interaktivitas dan keterlibatan yang mendasarinya tetap relevan dan secara teoritis mendukung validitas temuan yang diperoleh (Zeng et al., 2024).

Dari perspektif *Multimedia Learning Theory*, persentase kelayakan aspek tampilan sebesar 90% merefleksikan keberhasilan penerapan prinsip *dual-channel processing* dalam desain media pembelajaran. Mayer (2024) dalam *Educational Psychology Review* menegaskan bahwa pembelajaran yang optimal terjadi ketika informasi disajikan secara simultan melalui saluran visual dan auditori, dengan pengelolaan beban kognitif (*cognitive load*) yang efektif. Desain visual media yang mengintegrasikan elemen tekstual dan grafis dalam format permainan ular tangga menciptakan lingkungan belajar yang selaras dengan mekanisme pemrosesan informasi manusia, khususnya pada anak usia sekolah dasar yang berada dalam tahap operasional konkret menurut Piaget. Penelitian Tuhuteru et al. (2023) turut mengonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis multimedia terbukti efektif dalam mempercepat pemulihan *learning loss* pasca-pandemi pada jenjang pendidikan dasar, sehingga memperkuat relevansi pendekatan multimedia dalam konteks pembelajaran kontemporer.

Sementara itu, kelayakan aspek bahan media sebesar 91,67% mencerminkan pertimbangan ergonomis dan keberlanjutan (*sustainability*) yang esensial dalam pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dasar. Pemilihan bahan vinyl dan karton tebal tidak hanya mempertimbangkan aspek durabilitas, tetapi juga faktor keamanan (*safety factors*) yang krusial dalam pembelajaran interaktif yang melibatkan manipulasi fisik oleh peserta didik. Penelitian Cheung & Ng (2021) menunjukkan bahwa kualitas fisik media pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap pengalaman pengguna (*user experience*) dan efektivitas pembelajaran, dengan kualitas material menjadi prediktor penting bagi keterlibatan yang berkelanjutan dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Almarabeh et al. (2015) juga menekankan bahwa efektivitas perangkat pembelajaran multimedia sangat bergantung pada kualitas teknis dan desain fisik yang mendukung interaksi optimal antara peserta didik dan media pembelajaran.

Integrasi nilai-nilai keislaman dalam media pembelajaran ini secara signifikan mengisi kesenjangan penelitian yang telah teridentifikasi dalam literatur sebelumnya. Meskipun

sejumlah studi terdahulu (Anisa et al., 2023; Ardi & Desstya, 2023; Lumbantobing et al., 2022) telah menunjukkan efektivitas media ular tangga dalam berbagai konteks pembelajaran, belum terdapat pendekatan yang secara sistematis mengintegrasikan nilai-nilai religius Islam ke dalam desain media untuk pembelajaran fikih. Penelitian terkini oleh Rohmiati et al. (2025) mengungkap bahwa penggunaan media digital dalam Pendidikan Agama Islam masih menghadapi tantangan dalam menyelaraskan nilai-nilai Islam yang autentik dengan teknologi modern. Studi ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dengan menunjukkan bahwa pendekatan *gamification* dapat diimplementasikan secara efektif dalam pendidikan Islam tanpa mengorbankan konten religius yang otentik, sekaligus menawarkan kerangka praktis (*practical framework*) bagi pengembangan media pembelajaran serupa yang berbasis nilai.

Temuan ini memberikan kontribusi teoretis yang signifikan terhadap pengembangan *Islamic Educational Psychology*, khususnya dalam integrasi nilai-nilai religius ke dalam media pembelajaran berbasis permainan. Kartu hikmah yang menyampaikan pesan moral dan spiritual merepresentasikan penerapan pendidikan karakter berbasis nilai religius (Zubaidi & Hafsari, 2025), sedangkan kartu ilmu dan amal mengoperasionalkan prinsip integrasi dalam pendidikan Islam yang menekankan kesatuan antara pengetahuan (*'ilm*) dan praktik (*'amal*). Pendekatan ini selaras dengan epistemologi Islam yang menolak dikotomi antara akuisisi pengetahuan dan pembentukan moral, sebagaimana tercermin dalam konsep *tarbiyah* yang menyeluruh. Penelitian Lubis et al. (2018) menegaskan bahwa pengajaran Pendidikan Islam di era digital memerlukan keseimbangan antara teknologi dan metode tradisional, mendukung pendekatan hibrid yang diadopsi dalam media ini. Dengan demikian, media ini tidak hanya mengintegrasikan nilai-nilai Islam secara substantif, tetapi juga merepresentasikan paradigma pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Dari perspektif inovasi pedagogis, media ini menunjukkan adaptasi yang berhasil dari permainan tradisional ke dalam konteks pendidikan kontemporer. Permainan ular tangga, sebagai artefak budaya yang akrab bagi peserta didik Indonesia, memberikan relevansi kultural yang memperkuat koneksi emosional (Zaelani & Arisetyawan, 2025) dan motivasi intrinsik untuk belajar (Suciati, 2021). Adaptasi ini sejalan dengan *culturally responsive pedagogy* (Gulya & Fehérvári, 2024) yang menekankan pentingnya integrasi latar belakang budaya peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Penelitian terkini dalam *Digital-Based Islamic Religious Education* (Nisa', 2025) menunjukkan bahwa perangkat digital mendorong berpikir kritis dan refleksi melalui penyediaan sumber multimedia yang melengkapi materi pembelajaran tradisional, mendukung pendekatan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan menggabungkan nilai religius, relevansi budaya, dan teknologi pendidikan, media ini merepresentasikan model pembelajaran yang holistik dan kontekstual, serta membuka ruang bagi pengembangan lebih lanjut dalam desain media edukatif berbasis nilai Islam.

Hasil validasi yang konsisten pada berbagai aspek menunjukkan keselarasan dengan temuan meta-analisis dalam riset teknologi pendidikan. Banihashem et al. (2024), melalui *systematic literature review* mengenai *learning analytics* dalam pembelajaran berbasis

permainan daring, menekankan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis permainan harus dirancang secara tepat, interaktif, dan dilengkapi dengan asesmen yang bermakna. Media ular tangga edukasi Islami yang dikembangkan dalam penelitian ini merepresentasikan ketiga elemen tersebut melalui desain kartu edukatif yang sistematis, interaksi multipemain yang mendorong pembelajaran kolaboratif, serta asesmen terintegrasi melalui pertanyaan dan aktivitas dalam kartu ilmu dan amal. Temuan ini mengindikasikan bahwa media tersebut tidak hanya memenuhi standar pedagogis kontemporer, tetapi juga mampu mengaktualisasikan prinsip-prinsip pembelajaran Islami secara kontekstual dan aplikatif.

Namun demikian, terdapat keterbatasan metodologis yang perlu diakui secara kritis. Validasi yang mengandalkan *expert judgment*, meskipun telah mengikuti prosedur yang terstandar, tetap mengandung subjektivitas inheren yang berpotensi memengaruhi reliabilitas hasil penilaian. Venkatesh et al. (2012) dalam kerangka *Technology Acceptance Model* menekankan pentingnya triangulasi metodologi dalam studi evaluatif untuk meminimalkan bias dan meningkatkan validitas temuan. Selain itu, proses validasi dalam penelitian ini belum mencakup implementasi aktual bersama peserta didik, sehingga validitas ekologis dari temuan masih perlu dikonfirmasi melalui pengujian empiris dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Sprenger & Schwaninger (2021), melalui *alignment theory*, menegaskan bahwa efektivitas media pembelajaran hanya dapat diverifikasi secara menyeluruh apabila diuji dalam lingkungan belajar yang autentik. Oleh karena itu, studi lanjutan dengan pendekatan eksperimental dan desain longitudinal sangat diperlukan untuk mengukur dampak nyata media terhadap hasil belajar, keterlibatan peserta didik, dan internalisasi nilai-nilai keislaman secara berkelanjutan.

Implikasi praktis dari temuan ini bersifat multidimensional dan sejalan dengan tren terkini dalam integrasi teknologi pendidikan. Bagi guru fikih di tingkat SD/MI, media ini menawarkan alternatif alat instruksional yang mampu menggabungkan nilai hiburan dengan konten edukatif, sehingga berpotensi mengatasi kejenuhan yang kerap muncul dalam pembelajaran tradisional. Desain modular media—yang terdiri dari papan permainan, kartu edukatif, dan panduan bermain—memberikan fleksibilitas dalam implementasi, memungkinkan guru untuk menyesuaikan penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran spesifik dan dinamika kelas. Penelitian Ottenbreit-Leftwich et al. (2010) dalam *Computers & Education* menegaskan bahwa keyakinan positif guru terhadap teknologi merupakan faktor kunci dalam keberhasilan integrasi teknologi ke dalam praktik pembelajaran. Dengan demikian, media ini tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan instruksional di tingkat pendidikan dasar.

Bagi praktisi pengembangan media pembelajaran, penelitian ini menawarkan kerangka kerja yang aplikatif untuk mengintegrasikan nilai-nilai religius ke dalam permainan edukatif tanpa mengorbankan efektivitas pedagogis. Prinsip-prinsip desain yang digunakan—menggabungkan daya tarik visual, relevansi konten, dan autentisitas budaya—dapat diadaptasi untuk pengembangan media pembelajaran dalam konteks pendidikan agama lainnya maupun mata pelajaran yang menuntut integrasi nilai. Coiro (2021) dalam *Reading Research Quarterly* menekankan pentingnya pendekatan multifaset dalam desain

pembelajaran digital, yang secara simultan mempertimbangkan aspek kognitif, kultural, dan teknologi. Dengan mengadopsi pendekatan tersebut, media ini tidak hanya memenuhi standar desain instruksional modern, tetapi juga membuka ruang bagi inovasi yang lebih luas dalam pengembangan media pembelajaran berbasis nilai-nilai Islam yang kontekstual dan transformatif.

Penelitian ini membuka jalur yang signifikan bagi arah penelitian lanjutan (*future research directions*) dalam bidang pendidikan Islam berbasis teknologi. Pertama, studi empiris perlu dilakukan untuk mengukur efektivitas aktual media dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan peserta didik, dan pengembangan karakter, dengan menggunakan desain *randomized controlled trial* sebagaimana disarankan oleh Dhurumraj et al. (2020). Kedua, studi komparatif dapat mengeksplorasi efektivitas relatif media ular tangga edukasi Islami dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional maupun perangkat pembelajaran digital, mengikuti metodologi *pre-test influences analysis* yang dikembangkan oleh All et al. (2017). Ketiga, studi longitudinal diperlukan untuk menelaah dampak keberlanjutan penggunaan media terhadap retensi jangka panjang materi fikih dan internalisasi nilai-nilai keislaman, sebagaimana disarankan oleh Hennessy et al. (2022) dalam *systematic review* mengenai penggunaan teknologi dalam pengembangan profesional guru. Ketiga pendekatan tersebut akan memperkuat validitas eksternal dan ekologis dari media yang dikembangkan, serta memberikan dasar empiris bagi pengembangan kebijakan pendidikan Islam berbasis teknologi.

Temuan validasi yang konsisten pada seluruh aspek menunjukkan kesiapan media untuk diimplementasikan dalam konteks pendidikan yang lebih luas. Dengan tingkat kelayakan yang tinggi dan stabil, media ini berpotensi menjadi model untuk perluasan skala (*scaling up*) dalam sistem pendidikan Islam di Indonesia. Namun, keberhasilan implementasi memerlukan program pelatihan guru yang komprehensif, sebagaimana ditekankan oleh Falloon (2020), guna memastikan pemanfaatan yang optimal dan dampak pendidikan yang maksimal. Selain itu, pertimbangan infrastruktur menjadi krusial, khususnya dalam konteks pendidikan di daerah terpencil di Indonesia yang masih menghadapi keterbatasan akses terhadap sumber daya pembelajaran. Oleh karena itu, strategi implementasi perlu dirancang secara holistik, mencakup aspek teknis, pedagogis, dan sosial, agar media ini dapat berfungsi secara efektif sebagai instrumen pembelajaran yang transformatif dan inklusif dalam pendidikan Islam dasar.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu pada titik temu antara teknologi pendidikan, pendidikan Islam, dan pedagogi tingkat dasar. Media ular tangga edukasi Islami yang dikembangkan menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat ditransformasi menjadi alat pembelajaran yang canggih, dengan tetap mempertahankan keaslian budaya sekaligus memenuhi standar pedagogis kontemporer. Temuan validasi yang konsisten pada berbagai aspek mengindikasikan kesiapan media untuk diimplementasikan serta potensi untuk diperluas dalam sistem pendidikan Islam di Indonesia. Selain itu, media ini dapat menjadi model bagi inovasi serupa dalam konteks pendidikan yang lebih luas.

Kontribusi teoretis utama dari penelitian ini terletak pada pembuktian bahwa nilai-nilai Islam dapat diintegrasikan secara menyeluruh dan alami dalam lingkungan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) tanpa mengurangi efektivitas pendidikan. Hal ini membuka paradigma baru dalam pengembangan teknologi pendidikan Islam yang tidak hanya adaptif terhadap perkembangan zaman, tetapi juga tetap berakar pada prinsip-prinsip epistemologis Islam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan solusi praktis dalam desain media pembelajaran, tetapi juga memperkaya wacana akademik mengenai integrasi nilai-nilai religius dalam inovasi pedagogis berbasis teknologi.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga edukasi Islami yang dirancang untuk mendukung pembelajaran fikih pada materi ibadah salat di jenjang pendidikan dasar. Media ini dikembangkan melalui tahapan perencanaan, perancangan visual, dan produksi, dengan mengintegrasikan komponen instruksional berupa kartu ilmu, amal, dan hikmah yang merepresentasikan dimensi kognitif, psikomotorik, dan afektif dalam pembelajaran.

Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh empat penilai menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kelayakan secara menyeluruh, dengan persentase kelayakan sebesar 90% pada aspek tampilan, 91,67% pada aspek bahan media, 92,86% pada aspek pembelajaran, dan 95,71% pada aspek materi. Rata-rata total kelayakan sebesar 92,56% menempatkan media ini dalam kategori “sangat layak” berdasarkan klasifikasi penilaian media pembelajaran.

Temuan ini mengindikasikan bahwa media ular tangga edukasi Islami tidak hanya layak secara teknis dan pedagogis, tetapi juga relevan secara tematik dan kontekstual dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran fikih. Integrasi nilai-nilai Islami, pendekatan berbasis permainan, dan desain visual yang komunikatif menjadikan media ini sebagai alternatif inovatif yang mampu meningkatkan partisipasi aktif, pemahaman konseptual, dan pembentukan karakter religius peserta didik secara simultan.

Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berkontribusi terhadap penguatan strategi pembelajaran fikih yang lebih aplikatif, interaktif, dan bermakna di lingkungan pendidikan dasar.

6. REFERENSI

- Achadi, M. W. (2018). Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Al Ghazali*, 1(2), 152–167. https://ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/al_ghzali/article/view/72
- Aini, A. N., & Anggraeni, A. W. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 6 Di SMPN 5 Tanggul. *Jurnal Masyarakat Mengabdi Nusantara*, 3(1), 09–21. <https://doi.org/10.58374/JMMN.V3I1.236>
- All, A., Plovie, B., Castellar, E. P. N., & Looy, J. Van. (2017). Pre-test influences on the effectiveness of digital-game based learning: A case study of a fire safety game. *Computers & Education*, 114, 24–37. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2017.05.018>

- Almarabeh, H., Amer, E. F., & Sulieman, A. (2015). The effectiveness of multimedia learning tools in education. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*, 5(12), 761–764.
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1–11. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2024.1307881/BIBTEX>
- Anisa, W. N., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 3(1), 427–439. <https://doi.org/10.26877/WP.V3I1.11936>
- Aqli, J., Falihah, F., Khairunnisa, K., Khalishaturrahmah, K., Sasmita, R., & Marlina, M. (2025). Kajian Pustaka Tentang Efektivitas Media Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Fikih Shalat. *Interdisciplinary Explorations in Research Journal*, 3(2), 524–536. <https://doi.org/10.62976/IERJ.V3I2.1210>
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta'lif : Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 1(1), 39–53. <https://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10>
- Ardi, S. D. K., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.23917/BPPP.V5I1.22934>
- Awwaliyah, R., & Baharun, H. (2018). Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional (Telaah Epistemologi Terhadap Problematika Pendidikan Islam). *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 19(1), 34–49. <https://doi.org/10.22373/JID.V19I1.4193>
- Ayshara, F. D., & Kamil, K. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SD Citra Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), 3053–3066. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V5I2.18677>
- Azhar, I. S., Fuadi, A., & Dawi, M. N. (2025). Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fikih Dalam Mengenalkan Hukum Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 36–47. <https://doi.org/10.61082/BUNAYYA.V6I1.452>
- Azizah, N., & Jemain, Z. (2023). Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi. *Jurnal Penelitian, Pengembangan Pembelajaran Dan Teknologi (JP3T)*, 1(4), 165–170. <https://doi.org/10.61116/JP3T.V1I4.386>
- Banihashem, S. K., Dehghanzadeh, H., Clark, D., Noroozi, O., & Biemans, H. J. A. (2024). Learning analytics for online game-Based learning: a systematic literature review. *Behaviour & Information Technology*, 43(12), 2689–2716. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2023.2255301>

- Barz, N., Benick, M., Dörrenbächer-Ulrich, L., & Perels, F. (2024). The Effect of Digital Game-Based Learning Interventions on Cognitive, Metacognitive, and Affective-Motivational Learning Outcomes in School: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 94(2), 193–227. https://doi.org/10.3102/00346543231167795/SUPPL_FILE/SJ-DOCX-9-RER-10.3102_00346543231167795.DOCX
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6/COVER>
- Candira, D., Adekamisti, R., Harmi, H., Ifnaldi, I., & Ristianti, D. H. (2025). Evaluasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 5725–5733. <https://doi.org/10.54371/JIIP.V8I6.7991>
- Cheung, S. Y., & Ng, K. Y. (2021). Application of the Educational Game to Enhance Student Learning. *Frontiers in Education*, 6, 1–10. <https://doi.org/10.3389/FEDUC.2021.623793/BIBTEX>
- Coiro, J. (2021). Toward a Multifaceted Heuristic of Digital Reading to Inform Assessment, Research, Practice, and Policy. *Reading Research Quarterly*, 56(1), 9–31. <https://doi.org/10.1002/RRQ.302>
- Dhurumraj, T., Ramaila, S., Raban, F., & Ashruf, A. (2020). Broadening educational pathways to stem education through online teaching and learning during covid-19: Teachers' perspectives. *Journal of Baltic Science Education*, 19(6), 1055–1067. <https://doi.org/10.33225/JBSE/20.19.1055>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/S11423-020-09767-4/FIGURES/4>
- Gui, Y., Cai, Z., Yang, Y., Kong, L., Fan, X., & Tai, R. H. (2023). Effectiveness of digital educational game and game design in STEM learning: a meta-analytic review. *International Journal of STEM Education*, 10(1), 1–25. <https://doi.org/10.1186/S40594-023-00424-9/FIGURES/3>
- Gulya, N., & Fehérvári, A. (2024). Fostering culturally responsive pedagogy related competencies among pre-service teachers: a systematic review of the recent research literature. *Research Papers in Education*, 39(2), 348–378. <https://doi.org/10.1080/02671522.2023.2228312>
- Harahap, E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pembelajaran Fikih di MIN 2 Padangsidimpuan. *DIRASATUL IBTIDAIYAH*, 4(2), 192–202. <https://doi.org/10.24952/IBTIDAIYAH.V4I2.12947>
- Hennessy, S., D'Angelo, S., McIntyre, N., Koomar, S., Kreimeia, A., Cao, L., Brugha, M., & Zubairi, A. (2022). Technology Use for Teacher Professional Development in Low- and Middle-Income Countries: A systematic review. *Computers and Education Open*, 3, 100080. <https://doi.org/10.1016/J.CAEO.2022.100080>

- Hidayah, P., Maulina, I., & Yuniarti, Y. (2025). Pengembangan Media Ular Tangga Modifikasi Terhadap Aspek Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2). <https://doi.org/10.31326/JCPAUD.V8I2.2324>
- Lestari, W., & Elizar. (2025). Implementasi Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Pembelajaran Webbed Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025. *Griya Cendikia*, 10(2), 567–580. <https://doi.org/10.47637/GRIYACENDIKIA.V10I2.2003>
- Lubis, M. A., Mustapha, R., Rahman, A., Lubis, I., & Kamis, M. S. (2018). A Review of Teaching Islamic Education in A New Digital Age. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 2(2), 92–100. <https://spaj.ukm.my/acerj/index.php/acer-j/article/view/45>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/SEBATIK.V26I2.2170>
- Lutfiana, O. D., Kurnia, I., & Wahyudi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Smart untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Kelas I. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 703–710. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3708>
- Mahmudah, Zarkasi, Munip, A., & Purnama, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fikih berbasis Pop Up Book untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), 185–208. <https://doi.org/10.24014/POTENSIA.V9I2.25104>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/S10648-023-09842-1/TABLES/6>
- Muslih, H., & Roslaeni, E. (2024). Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Linuhung: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.52496/LINUHUNG.V1I1.69>
- Muthmainnah, M., Sunra, L., Talib, A., Noni, N., & Mustikawati, Y. (2024). Mahasiswa Kampus Mengajar 7 Mengadakan Permainan Ular Tangga Literasi Numerasi dalam Rangka Memperingati Hari Pendidikan Nasional di UPT SPF SD Inpres Mangasa I. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(05), 2019–2026. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/771>

- Nisa', R. (2025). Digital Literacy in Islamic Elementary Schools: an Overview of The Factors, Challenges, and Impact 21st Century Skills Development. *Cendekia*, 17(01), 334–355. <https://doi.org/10.37850/CENDEKIA.V17I01.1025>
- Novianti, N., Amelia, M., Wahyuni, M. S., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran : Aplikasi Fun Edu'kids Islamic Berbasis Ibuildapp Pada Materi Kisah Keteladanan Para Nabi di Kelas V SD. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 2(02), 275–283. <https://doi.org/10.57008/JJP.V2I02.198>
- Nurroin, K., & Jamhuri, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di MI Darut Taqwa Pasuruan. *AL-Ikhtiar : Jurnal Studi Islam* , 2(3), 231–243. <https://doi.org/10.71242/6BK98967>
- Ottenbreit-Leftwich, A. T., Glazewski, K. D., Newby, T. J., & Ertmer, P. A. (2010). Teacher value beliefs associated with using technology: Addressing professional and student needs. *Computers & Education*, 55(3), 1321–1335. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2010.06.002>
- Prasasti, S., Ningrum, E. S., & Rahayuningtyaswara, D. (2025). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukatif Untuk Menanamkan Nilai Pancasila Pada Siswa SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 531–535. <https://doi.org/10.59435/MENULIS.V1I6.386>
- Puspaningrum, M. R., Suparno, & Seprie. (2025). Pemanfaatan Video Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Sains di Kelas V SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 2696 – 2702–2696 – 2702. <https://doi.org/10.31004/IRJE.V5I1.3259>
- Rapita, S., & Huda, C. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Media Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam. *Journal Of Information Technology*, 2(1), 214–220. <https://journals.itkes-ikabina.ac.id/index.php/JOIT/article/view/80>
- Respasari, B. N., Firdaus, F., Gunawan, G., & Susilawati, S. (2023). Studi Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Implementasi Model ADDIE Di Mataram. *Indonesian Journal of STEM Education*, 5(2), 57–61. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijse/article/view/1705>
- Risna Sari, A., Henik Al Husnawati, Ce., Ir Joko Suryono, Mp., Marzuki, M., & Aria Mulyapradana, Mp. (2025). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D. *YPAD Penerbit*. <https://journal.yayasanpad.org/index.php/ypadbook/article/view/432>
- Ritonga, R., Tanjung, M. I. Y., Sitompul, S. H., Marbun, M., & Margolang, F. Z. (2025). Dampak Rendahnya Minat Belajar Siswa terhadap Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 2(6), 11237–11243. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/3751>
- Rohmiati, E., Sultan, U., Muhammad, A., & Samarinda, I. (2025). The Use of Digital Media in Learning Islamic Religious Education: Opportunities and Challenges. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 14(1), 33–45. <https://doi.org/10.54437/URWATULWUTSQO.V14I1.1952>

- Safitri, N. W., & Andriani, A. (2025). Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Praktik Pembelajaran Abad 21 pada Unsur Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di kelas II SD N 2 Karanganyar Purbalingga. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 312–325. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I02.25411>
- Saleh, S. S., Nasution, A. F., & Fitriah, D. L. (2023). Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Monopoli Matematika (MOKA) Menggunakan Model Pembelajaran Kolaboratif. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(2), 106–112. <https://doi.org/10.58432/ALGEBRA.V3I2.778>
- Santika, P., Jannah, I., Lindayanti, S., Lestari, B. K. A., Widyastuti, A. P., & Mariani. (2025). Ular Tangga Cerdas : Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas III dan IV Sekolah Dasar Negeri 38 Ampenan. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.29303/RENGGANIS.V5I1.505>
- Septiani, M., Zain, Moh. I., & Hasnawati. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208–215. <https://doi.org/10.29303/JCAR.V6I1.7248>
- Sprenger, D. A., & Schwaninger, A. (2021). Technology acceptance of four digital learning technologies (classroom response system, classroom chat, e-lectures, and mobile virtual reality) after three months' usage. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–17. <https://doi.org/10.1186/S41239-021-00243-4/TABLES/5>
- Suciati, I. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.51574/KOGNITIF.V1I1.5>
- Suhaeri, W., Azis, S. I., & Zuhdi, M. (2025). Analisis Kurikulum PAI di SD Islam Al Azhar 2 Pasar Minggu. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 15(2), 327–340. <https://doi.org/10.22373/63P3JF76>
- Sukardi, I. (2016). Character Education Based on Religious Values: an Islamic Perspective. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 21(1), 41–58. <https://doi.org/10.19109/TD.V21I1.744>
- Tirtoni, F., Fradana, A. N., & Nuroh, E. Z. (2025). Penguatan profil pelajar pancasila kelas 1 “aku cinta pancasila” melalui pendekatan project based learning berbasis media ular tangga digital. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 8(3), 646–655. <https://doi.org/10.22460/COLLASE.V8I3.26688>
- Tuhuteru, L., Misnawati, D., Aslan, A., Taufiqoh, Z., & Imelda, I. (2023). The Effectiveness of Multimedia-Based Learning To Accelerate Learning After The Pandemic At The Basic Education Level. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(1), 128–141. <https://doi.org/10.31538/TIJIE.V4I1.311>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS*

- Quarterly: *Management Information Systems*, 36(1), 157–178.
<https://doi.org/10.2307/41410412>
- Verbena, A. B., Handiyarti, A. S. A., Umaeroh, A. E., Wulan, A. A., Yoga, A. A., Ariyadi, B. N. D., Anistyasari, Y., & Fitriyaningsih, I. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Flipbook Interaktif. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 303–314. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I02.24467>
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
https://books.google.co.id/books/about/Mind_in_Society.html?hl=id&id=RxjjUefze_oC&redir_esc=y
- Wang, L. H., Chen, B., Hwang, G. J., Guan, J. Q., & Wang, Y. Q. (2022). Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: a meta-analysis. *International Journal of STEM Education*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/10.1186/S40594-022-00344-0/TABLES/2>
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <https://doi.org/10.62775/EDUKASIA.V4I1.227>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/JOE.V5I2.1074>
- Yulianti, L., & Jamaludin, G. M. (2020). Pengaruh Pemberian Punishment Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV Di SDN Cisetu III. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(2), 187–201. <https://doi.org/10.47453/EDUPROF.V2I2.26>
- Zaelani, M. I., & Arisetyawan, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Kuliner Banten Pada Materi Pecahan Sekolah Dasar. *Didaktika*, 5(1), 140–155. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v5i1.83668>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C. K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2478–2502. <https://doi.org/10.1111/BJET.13471>
- Zubaidi, A., & Hafsari, Y. (2025). Implementation of Multimedia-Based Interactive Teaching Materials In Increasing Interest In Learning Pai. *Tafhim Al-'Ilmi*, 16(02), 234–250. <https://jurnal.stitau.ac.id/index.php/tafhim/article/view/272>