

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
MELALUI *PLATFORM GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM KELAS 9 DI MTS N 3 SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

LAILATUL ILMIYAH

NIM. 06020120035



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : LAILATUL ILMIYAH
NIM : 06020120035
Fakultas/Prodi : TARBIYAH DAN KEGURUAN/PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA MELALUI *PLATFORM GENIALLY* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM KELAS 9 DI MTS N 3
SIDOARJO

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi dari karya tulis orang lain, kecuali pada bagian yang menjadi rujukan sebelumnya.

Surabaya, 7 Mei 2024



Lailatul Ilmiyah

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

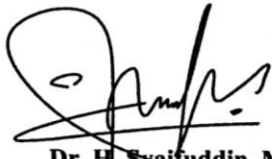
Skripsi Oleh:

Nama : LAILATUL ILMIYAH
NIM : 06020120035
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA MELALUI *PLATFORM GENIALLY* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM KELAS 9 DI MTS N 3
SIDOARJO

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 2 Mei 2024

Pembimbing I



Dr. H. Syaifuddin, M.Pd.I
NIP. 196911291994031003

Pembimbing II



Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I
NIP. 197402072005012006

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Lailatul Ilmiyah telah di pertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 12 Juni 2024

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. Muhammad Fahmi, S.Pd.I, M.Hum, M.Pd.
NIP. 197708062014111001

Penguji II

Auliya Ridwan, M.Pd.I.M.S
NIP. 198505112015031003

Penguji III

Dr. H Syaifuddin, M.Pd.I
NIP. 196911291994031003

Penguji IV

Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I
NIP. 197402072005012006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lailatul Ilmiah
NIM : 06020120035
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
E-mail address : lailatulilmiah1@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Melalui Platform Genially Untuk Meningkatkan

Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 9 Di MTs N 3

Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 Juni 2024

Penulis

(Lailatul Ilmiah)

ABSTRAK

Lailatul Ilmiyah, 06020120035, Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Melalui Platform Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 9 Di MTs N 3 Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Dosen Pembimbing Skripsi: Dr. H. Syaifuddin, M.Pd.I dan Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui proses pengembangan media ular tangga melalui *platform genially* pada mata pelajaran SKI bab Tokoh Penyebaran Islam di Indonesia kelas 9 di MTs N 3 Sidoarjo, 2) mengetahui minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI bab Tokoh Penyebaran Islam di Indonesia kelas 9 di MTs N 3 Sidoarjo, 3) mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran ular tangga melalui *platform genially* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI bab Tokoh Penyebaran Islam di Indonesia kelas 9 di MTs N 3 Sidoarjo.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui angket, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Proses pengembangan media ular tangga melalui *platform genially* dilakukan melalui lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil pengembangan media tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas 9 pada mata pelajaran SKI di MTs Negeri 3 Sidoarjo. 2) Minat belajar peserta didik pada uji coba pertama kelas eksperimen mencapai 88,11% berkategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol mencapai 81,50% berkategori sangat baik. Pada uji coba kedua kelas eksperimen mencapai 90,05% berkategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol mencapai 81,29% berkategori sangat baik. Jadi, persentase minat belajar di kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. 3) Efektivitas pengembangan media ular tangga melalui *platform genially* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas 9 di MTs Negeri 3 Sidoarjo dapat dilihat dari hasil analisis uji-t sampel tidak berpasangan melalui aplikasi SPSS versi 23 dengan hasil taraf signifikansi 0,05 didapatkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$). Sehingga, H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya pengembangan media ular tangga melalui *platform genially* efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas 9 di MTs Negeri 3 Sidoarjo.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga, Platform Genially, Minat Belajar

ABSTRACT

Lailatul Ilmiyah, 06020120035, *Development of Snakes and Ladders Learning Media Through the Genially Platform to Increase Students' Interest in Learning in the Class 9 History of Islamic Culture Subject at MTs N 3 Sidoarjo*. Thesis Islamic Religious Education Study Program, Faculty Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya, Lecturer in Thesis Supervisor: Dr. H. Syaifuddin, M.Pd.I and Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I

This study aims to 1) know the process of developing media snakes and ladders through platform genially on SKI subjects chapter figures of the spread of Islam in Indonesia Grade 9 in MTs N 3 Sidoarjo, 2) know the learning interests of students on SKI subjects chapter figures of the spread of Islam in Indonesia Grade 9 in MTs N 3 Sidoarjo, 3) know the effectiveness of the development of Learning media snakes and ladders through genially platform to increase students' learning interests on SKI subjects chapter figures of the spread of Islam in Indonesia Grade 9 in MTs N 3 Sidoarjo.

This research is a type of research development or Research and Development (R&D) with ADDIE development model. Data collection techniques in this development research is through questionnaires, interviews, and documentation. The Data obtained from the questionnaire were analyzed descriptively qualitative and quantitative.

The research results show that: 1) The process of developing snakes and ladders media through the genially platform is carried out through five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of this media development are suitable for use as learning media in class 9 in SKI subjects at MTs Negeri 3 Sidoarjo. 2) Students' interest in learning in the first trial of the experimental class reached 88.11% in the very good category, while the control class reached 81.50% in the very good category. In the second trial the experimental class reached 90.05% in the very good category, while the control class reached 81.29% in the very good category. So, the percentage of interest in learning in the experimental class is greater than the control class. 3) The effectiveness of developing snakes and ladders media through the genially platform to increase students' interest in learning in grade 9 SKI subjects at MTs Negeri 3 Sidoarjo can be seen from the results of the unpaired sample t-test analysis via the SPSS version 23 application with a significance level of 0.05. obtained Sig. (2-tailed) of 0.000 ($0.000 < 0.05$). So, H_a is accepted and H_0 is rejected, meaning that the development of snakes and ladders media through the platform is genially effective in increasing students' interest in learning in grade 9 SKI subjects at MTs Negeri 3 Sidoarjo.

Keywords: Development of Snakes and Ladders Learning Media, Genially Platform, Interest in Learning

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
LEMBAR PERSETUJUAN PERNYATAAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
MOTTO	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Asumsi Pengembangan.....	7
F. Keterbatasan Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	8
H. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	8
I. Definisi Istilah	12
J. Sistematika Penulisan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Media Pembelajaran	17
1. Pengertian Media Pembelajaran	17
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	19
3. Fungsi Media Pembelajaran	20

4.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	21
5.	Kriteria Penilaian Media Pembelajaran.....	23
6.	Indikator Media Pembelajaran.....	26
B.	Permainan Ular Tangga.....	27
1.	Pengertian Permainan Ular Tangga.....	27
2.	Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga.....	28
3.	Komponen Pengembangan Media Permainan Ular Tangga.....	29
4.	Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga.....	32
C.	Platform Genially.....	33
1.	Pengertian Platform Genially.....	33
2.	Manfaat Platform Genially.....	36
3.	Kelebihan dan Kekurangan Platform Genially.....	36
D.	Minat Belajar.....	38
1.	Pengertian Minat.....	38
2.	Pengertian Belajar.....	38
3.	Pengertian Minat Belajar.....	39
4.	Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	40
5.	Indikator Minat Belajar.....	43
E.	Sejarah Kebudayaan Islam.....	45
1.	Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam.....	45
2.	Tujuan Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.....	47
3.	Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam.....	48
4.	Materi Tokoh Penyebaran Islam di Indonesia.....	49
BAB III	METODE PENELITIAN.....	59
A.	Jenis Penelitian.....	59
B.	Model Pengembangan.....	59
C.	Prosedur Pengembangan.....	60
D.	Subjek Uji Coba.....	63
E.	Lokasi Penelitian.....	63
F.	Populasi dan Sampel.....	63
G.	Jenis Data.....	65

H. Instrumen Pengumpulan Data.....	65
I. Teknik Analisis Data	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	79
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	79
B. Penyajian Data Uji Coba	84
C. Analisis Data.....	108
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	147
1. Proses Pengembangan Media Ular Tangga Melalui <i>Platform Genially</i> Pada Mata Pelajaran SKI Kelas 9 di MTs Negeri 3 Sidoarjo.....	147
2. Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas 9 di MTs Negeri 3 Sidoarjo.....	151
3. Efektivitas Pengembangan Media Ular Tangga Melalui <i>Platform Genially</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas 9 MTs Negeri 3 Sidoarjo.....	153
BAB V PENUTUP.....	156
A. Kesimpulan.....	156
B. Saran	157
BAGIAN II PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MELALUI PLATFORM GENIALLY (SPESIFIKASI PRODUK, MODEL PENGEMBANGAN, PROSEDUR PENGEMBANGAN, DAN HASIL TAMPILAN PRODUK).....	158
DAFTAR PUSTAKA.....	167
LAMPIRAN.....	173

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	48
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Aspek Penilaian Validasi Ahli Materi.....	66
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Aspek Penilaian Validasi Ahli Media	68
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Pengguna Pendidik	71
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Pengguna Peserta Didik.....	72
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Aspek Penilaian Minat Belajar Peserta Didik	73
Tabel 3.6 Skor Skala Likert	74
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kevalidan	74
Tabel 3.8 Skor Skala Likert	75
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Kepraktisan	76
Tabel 3.10 Skor Skala Likert	77
Tabel 3.11 Kriteria Persentase Minat Belajar Peserta Didik.....	77
Tabel 4.1 Data Guru dan Pegawai MTs N 3 Sidoarjo.....	83
Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik MTs N 3 Sidoarjo	83
Tabel 4.3 Proses Pengembangan.....	84
Tabel 4.4 Data Kesiapan Dan Keinginan Peserta Didik Untuk Menggunakan Media Pembelajaran Digital Kelas Eksperimen.....	91
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	92
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	93
Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Ahli Pengguna Uji Coba Pertama	94
Tabel 4.8 Hasil Kepraktisan Ahli Pengguna Uji Coba Kedua	95
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Pertama	96
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kedua.....	97
Tabel 4.11 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen Uji Coba Pertama.....	99
Tabel 4.12 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol Uji Coba Pertama	100
Tabel 4.13 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen Uji Coba Kedua	102

Tabel 4.14 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol Uji Coba Kedua	103
Tabel 4.15 Data Perbedaan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Uji Coba Pertama.....	104
Tabel 4.16 Data Perbedaan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Indikator Uji Coba Pertama	106
Tabel 4.17 Data Perbedaan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Uji Coba Kedua	106
Tabel 4.18 Data Perbedaan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Indikator Uji Coba Kedua .	108
Tabel 4.19 Kriteria dan Keputusan Uji Ahli Materi	124
Tabel 4.20 Kriteria dan Keputusan Uji Ahli Media.....	125
Tabel 4.21 Kriteria dan Keputusan Uji Respons Pendidik Uji Coba Pertama....	127
Tabel 4.22 Kriteria dan Keputusan Uji Respons Peserta Didik Uji Coba Pertama	128
Tabel 4.23 Kriteria dan Keputusan Uji Respons Pendidik Uji Coba Kedua	131
Tabel 4.24 Kriteria dan Keputusan Uji Respons Peserta Didik Uji Coba Kedua	132
Tabel 4.25 Hasil Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol Uji Coba Pertama	133
Tabel 4.26 Skor Persentase Akhir	134
Tabel 4.27 Hasil Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol Uji Coba Kedua.....	135
Tabel 4.28 Skor Persentase Akhir.....	136
Tabel 4.29 Hasil Perbedaan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Uji Coba Pertama.....	137
Tabel 4.30 Uji Normalitas Melalui Aplikasi SPSS Versi 23	139
Tabel 4.31 Uji Homogenitas Melalui Aplikasi SPSS Versi 23.....	140
Tabel 4.32 Independent Sample T-Test Melalui Aplikasi SPSS Versi 23.....	140
Tabel 4.33 Hasil Perbedaan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Uji Coba Kedua	142

Tabel 4.34 Uji Normalitas Melalui Aplikasi SPSS Versi 23	144
Tabel 4.35 Uji Homogenitas Melalui Aplikasi SPSS Versi 23.....	144
Tabel 4.36 Independent Sample T-Test Melalui Aplikasi SPSS Versi 23.....	145
Tabel 4.37 t tabel Uji-t	147



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Prosedur Pengembangan ADDIE.....	60
Gambar 4.1	Struktur Organisasi MTs Negeri 3 Sidoarjo.....	82
Gambar 4.2	Hasil Angket Kesulitan SKI.....	113
Gambar 4.3	Hasil Angket Buku Cetak.....	113
Gambar 4.4	Hasil Angket Mengikuti Pembelajaran Dengan Saksama	114
Gambar 4.5	Hasil Angket Berdiskusi Saat Kurang Paham.....	114
Gambar 4.6	Hasil Angket Kepemilikan Gawai.....	115
Gambar 4.7	Hasil Memanfaatkan <i>Handphone</i> Secara Maksimal	116
Gambar 4.8	Hasil Angket Terbiasa Menggunakan Teknologi.....	116
Gambar 4.9	Hasil Angket Suka Pembelajaran Menggunakan Teknologi.....	117
Gambar 4.10	Papan Ular Tangga <i>Platform Genially</i>	120
Gambar 4.11	Simbol Soal dan Soal	121
Gambar 4.12	Simbol Bonus dan Bonus	121
Gambar 4.13	Peraturan Permainan	121
Gambar 4.14	Rangkuman Materi.....	122
Gambar 4.15	Video Pembelajaran	123
Gambar 4.16	Tampilan Soal Sebelum Revisi	129
Gambar 4.17	Tampilan Soal Sesudah Revisi.....	129
Gambar 4.18	Tampilan Ular Tangga Sebelum Revisi	129
Gambar 4.19	Tampilan Media Ular Tangga Sesudah Revisi.....	130

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Konsultasi Skripsi.....	173
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	174
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran SKI	175
Lampiran 4 Angket Kesiapan dan Keinginan Peserta Didik	179
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	180
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media	182
Lampiran 7 Hasil Respons Pengguna Uji Coba Pertama.....	184
Lampiran 8 Hasil Respons Pengguna Uji Coba Kedua	187
Lampiran 9 Hasil Respons Peserta Didik Uji Coba Pertama.....	190
Lampiran 10 Hasil Respons Peserta Didik Uji Coba Kedua.....	192
Lampiran 11 Hasil Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	194
Lampiran 12 Hasil Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol	196
Lampiran 13 RPP Kelas IX Semester Genap Bab Tokoh Penyebaran Islam di Indonesia	198
Lampiran 14 Soal dan Jawaban Materi Tokoh Penyebaran Islam di Indonesia .	205
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	210

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin, Misbahul Jannah, dan Ummul Aiman. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Abdullah, Usep Mudani Karim, dan Abdul Azis. “Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019).
- Afandi, Rifki. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar.” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015).
- Afifah, Nur, Otang Kurniaman, dan Eddy Noviana. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 1 (2022).
- Aghni, Rizqi Ilyasa. “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018).
- Ananda, Rusydi. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.
- Ananda, Rusydi, dan Fitri Hayati. *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020.
- Anggraeni, Nur Oktavia, Yunus Abidin, dan Yona Wahyuningsih. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 8, no. 1 (2023).
- Ariani Hrp, Nurlina, Zulaini Masruro, dan Siti Zahara Saragih. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Az Zarah, Fatima Asyha, dan Hendrik Pandu Paksi. “Pengembangan Media Game Lartapoli Berbasis Android Barcode Untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi Nilai Persatuan Dan Kesatuan.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 4 (2022).
- Bunyamin. *Belajar Dan Pembelajaran (Konsep Dasar, Inovasi, Dan Teori)*. UPT UHAMKA Press. Jakarta: UHAMKA Press, 2021.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 36.
- Dwi, Vina, dan Muhammad Hafizh. “Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Pojoksari 1.” *Jurnal PGSD Indonesia* 9, no. 2 (2023).
- Febuan, Syahyolan. “Sepenting Apa Media Pembelajaran Bagi Guru Dan Siswa.” *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 2, no. 1 (2022).

- Fitriyah, Ida, Iskandar Wiryokusumo, dan Ibut Priono Leksono. "Pengembangan Media Pembelajaran PREZI Dengan Dengan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi" 8, no. 1 (2021).
- Friantini, Rizki Nurhana, dan Rahmat Winata. "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1 (2019).
- Hafizah, Elfahmi Lubis, Septina Lisdayanti, dan Romadhona Kusuma Yudha. "Menumbuhkan Dan Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik SMP Serunting 2 Kota Bengkulu Melalui Gerakan Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Kegiatan Belajar." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2023).
- Hartoni, dan Mawaddah Nasution. "Analisis Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Anak Di SMP Persatuan Amal Bakti 15 Medan." *Edumaniora : Jurnal Pendidikan Dan Humaniora* 1, no. 2 (2022).
- Harwini, Nina, dan Khaerudin. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun Dan Tanwin Di TPQ Bani Almasyhuriyah." *Jurnal Al-Miskawaih* 1, no. 2 (2020): 201.
- Hasyim, Ade Farid, Badri Munawar, dan Minhatul Ma'arif. "Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakteristik Arus Searah Dan Bolak-Balik Pada Peserta Didik MAN 1 Pandeglang." *Jurnal Pendidikan* 9, no. 1 (2021).
- Hayati, Siti Nur, dan Khamim Zarkasih Putro. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini." *GENERASI EMAS : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021).
- Herawati, Neta Dian Lestari, dan Nova Pratiwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Capcut Di SMA Negeri 10 Palembang." *Jurnal Dunia Pendidikan* 4, no. 1 (2023).
- Ibrahim, Andi, dan Asrul Haq Alang. *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018.
- Iqbal, Mohammad, Slamet Rahayu, dan Tri Herdiawan A. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Dan Game Edukasi Materi Perbandingan Dan Skala Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Level SMP." *Jurnal Ilmiah Ilmu Dan Teknologi Rekayasa* 3, no. 2 (2021).
- Khoirun Ni'mah, Nurlaily, Warsiman, dan Titik Hermiati. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang." *Jurnal Metamorfosa* 10, no. 1 (2022).
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- Kusumastuti, Adhi, dan Ahmad Mustamil Khoiron. *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019.

- Lehan, Andriyani A Dua, Taty R Koroh, Netty E A Nawa, Martha K Kota, dan Sarah Nurhabibah. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru." *PEMIMPIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendiidkan* 3, no. 1 (2023).
- Lestari, Iis Dewi, Fibria Anggraini, dan Puji Lestari. "Penggunaan Media Audio, Visual , Dan Audiovisual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kepada Guru-Guru." *Jurnal PKM : Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2018): 56.
- Mar'atusholihah, Herlinda, Wawan Priyanto, dan Aries Tika Damayani. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan." *Mimbar PGSD Undiksha* 7, no. 3 (2019).
- Maratussolihah, Ulfah. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masalah Sosial Kelas Iv Sd Negeri Bobul." Skripsi: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2018.
- Muh Arif dan Eby Waskito Makalalang. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Vol. 10. Solok: Balai Insan Cendekia Mandiri, 2020.
- Mujadidi, Sibghatullah, Siti Suharsih, Putri Intan Oktapiani, Nur Addiena Kamila, dan Nabila Mutiara Fajris. "Gamifikasi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Platform Genially." *JUPENSI: Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris* 3, no. 3 (2023).
- Mulyani, Sri, dan Hanifah Ainun Nabila. *Pegangan Guru Sejarah Kebudayaan Islam Untuk MTs Dan Sederajat Kelas IX*. Surakarta: Putra Nugraha, 2024.
- Munira, Nur. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Madrasah Aliyah Negeri (Man) 2 Jembrana Kelas XII Untuk Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi Pada Tahun Ajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 9, no. 2 (2017).
- Nanda, Dila Maya, dan Rusamayadi. "Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Pengembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Nurul Izzah." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 7, no. 1 (2023).
- Nilamsari, Natalina. "Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Wacana* 13, no. 2 (2014).
- Ningsih, Silvia P, dan Etrie Jayanti. "Desain Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kimia." *Orbital : Jurnal Pendidikan Kimia* 5, no. 1 (2021).
- Nuralan, Sitti. "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 1 Tolitoli." *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 7 (2021).
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Palupi, Inkhasanah Ayu Budi, Djuniadi, dan Riska Dami Ristanto. "Penerapan E-Learning Berbasis Learning Management System Menggunakan Easyclass."

- Jurnal Penelitian Pendidikan* 38, no. 1 (2021).
- Rahmi, Imelda, Nurmalina, dan Moh Fauziddin. "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal On Teacher Education* 2, no. 1 (2020).
- Ratnasari, Ika Wanda. "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (2017).
- Ratnasari, Khurin In. "Proses Pembelajaran Inquiry Siswa MI Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika." *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2019).
- Ratniati, dan Rofiqoh Hasan Harahap. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar T.P 2021 / 2022." *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)* 7, no. 1 (2022).
- Rekysika, Nola Sanda, and Haryanto. "Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 1 (2019).
- Republik Indonesia, Kementerian Agama. *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah*, 2019.
- Rofik. "Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Kurikulum Madrasah." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 12, no. 1 (2015).
- Rosmana, Primanita Sholihah, Sofyan Iskandar, Ayang Ranisa Rahma, Salsa Maria, Supriatna Supriatna, dan Tri Wahyuningtyas. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler." *Jurnal Sinektik* 6, no. 1 (2023).
- Rusydiah, Evi Fatimatur. *Media Pembelajaran (Implementasi Untuk Anak Di Madrasah Ibtidaiyah)*. Surabaya: UINSA Press, 2015.
- Sabrina, Fairus, Hasnawati, dan Dwi Anggraini. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Dengan Metode Permainan Sesiku Untuk Pengetahuan Fenomena Gempa Bumi Siswa SD Kabupaten Kapahiang." *Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 4, no. 3 (2021).
- Safitri, Hanif. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menganalisis Segmentasi Pasar Di Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 1 Lamongan." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga* 7, no. 2 (2019).
- Safrizal. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Maket Rumah Sederhana Pada Mata Pelajaran Membuat Gambar Rencana Kelas X TGB SMK Negeri Kudu Jombang." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 2, no. 2 (2016).
- Said, Alamsyah, dan Andi Budimanjaya. *95 Strategi Belajar Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Dengan Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*.

Jakarta: Prenamedia Group, 2016.

- Setiawati, Siti Ma'rifah. "Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?" *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA* 35, no. 1 (2018).
- Sidik, Muhammad Fauzan, dan Vivianti. "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Materi Instalasi Jaringan Komputer." *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 8, no. 1 (2021).
- Simbolon, Naeklan. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2013).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sumarto. "Budaya, Pemahaman Dan Penerapannya (Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian Dan Teknologi)." *Jurnal Literasiologi* 1, no. 2 (2019).
- Sunarti, Amril M, dan Rian Vebrianto. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar IPA Di Sekolah Dasar." *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 12, no. 1 (2020).
- Syukurti, Des. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Hasil Belajar." *Jurnal Ilmiah Tekonologi Pendidikan* 10, no. 1 (2020).
- Umar. "Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran." *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 1 (2014): 133.
- Utami, Sintia, Jayanti, dan Susanti Faipri Selegi. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Negeri 3 Tanjung Lago." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 8, no. 1 (2023).
- Wahyuni, Anik, Siti Patonah, dan Mudzanatun. "Pengaruh Media Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Sumber Daya Alam Kelas IV." *Jurnal Dimensi Pendidikan* 19, no. 1 (2023).
- Wahyuningsih, Siti. "Peningkatan Kemampuan Berbahasa Dan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Alat Peraga Edukatif (APE) Papan Flanel Pintar Di TK." *Early Childhood Education and Development Journal* 1, no. 1 (2019).
- Wati, Anjelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021).
- Widowati, Febryna, dan Mulyani. "Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan." *Jurnal Universitas Negeri Surabaya* 2, no. 1 (2014).

- Wulandari, Putri. "Minat, Motivasi, Dan Kemandirian Belajar Siswa Mengikuti Distance Learning Di SMP N 4 Girimulyo." *Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan* 10, no. 1 (2021).
- Yandri, Elwi. "Dimensi Pendidikan Islam Dalam Surat An-Naml Ayat 15-44 (Analisis Kisah Nabi Sulaiman As Dengan Ratu Balqis)." *Jurnal Rumaha* 1, no. 1 (2018).
- Yolanda, Anisya, Santa, dan Rini Sri Indriani. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023).
- Yuliza, Septi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di MTs Negeri Kota Bengkulu." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2023).
- Yuniastuti, Miftakhuddin, and Muhammad Khoiron. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoretis Dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama: Slam*. Jakarta: Kencana, 2017.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A