

UTAKSI: ULAR TANGGA DAN TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AL-ISLAM DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Nurbaiti Jannati¹; M. Indra Saputra²; Farida³; Nirva Diana⁴; Jalaluddin⁵

Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung

Email: nurbaitijannati59@gmail.com¹; m.indrasaputra@radenintan.ac.id²;

farida@radenintan.ac.id³; nirvadiana@radenintan.ac.id⁴; jalaluddin@radenintan.ac.id⁵

Article History:

Received: 01-03-2025

Revised: 06-03-2025

Accepted: 13-03-2025

Keyword:

Snakes and Ladders,
Crossword Puzzle,
Learning Outcomes

Kata Kunci:

Ular Tangga, Teka-Teki
Silang, Hasil Belajar

Abstract: *Islamic Studies learning in schools often faces challenges in engaging students and enhancing their understanding, particularly when the teaching methods used are not interactive. This issue highlights the need for innovative learning media that can actively involve students. This study aims to: (1) analyze the development process of the UTAKSI learning medium and (2) assess its effectiveness in learning. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The study involved 36 students from class X H at SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Validation results indicate that the UTAKSI learning medium received a very high feasibility rating, with a percentage of 95% from material experts, 92% from language experts, and 90% from media experts. Additionally, its effectiveness was proven by an increase in student learning outcomes by 57%, with the mastery percentage rising from 40% in the pretest to 97% in the posttest. These findings suggest that UTAKSI is an effective learning medium in enhancing students' understanding of Islamic Studies.*

Abstrak: Pembelajaran Al-Islam di sekolah sering kali mengalami kendala dalam menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa, terutama ketika metode yang digunakan kurang interaktif. Hal ini mendorong perlunya inovasi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis proses pengembangan media pembelajaran UTAKSI, serta (2) mengukur efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan pendekatan model ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 36 siswa kelas X H di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran UTAKSI memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan persentase 95% dari ahli materi, 92% dari ahli bahasa, dan 90% dari ahli media. Selain itu, efektivitas media ini terbukti meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 57%, dengan tingkat ketuntasan meningkat dari 40% pada pretest menjadi 97% pada posttest. Temuan ini mengindikasikan bahwa UTAKSI merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Al-Islam.

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses belajar yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan dan wawasan baru dalam rangka mengembangkan potensi dalam diri seseorang, baik dalam hal keagamaan, kepribadian, kecerdasan, serta usaha yang diperlukan di lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Proses pendidikan tidak hanya bisa dilakukan pada pendidikan formal; sekolah atau institusi resmi. Namun, pendidikan juga dapat diperoleh melalui pendidikan non formal; diluar pendidikan formal, seperti lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, dan pendidikan informal; keluarga dan lingkungan.¹

Di dalam proses pendidikan, terdapat beberapa metode yang diajarkan Nabi, sebagaimana firman Allah dalam QS. An-Nahl/16 Ayat 125 :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُؤْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya, dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.” (QS. An-Nahl/16:125).

Dalam tafsir Al-Azhar, menurut Buya Hamka bahwa ayat ini menjelaskan tentang cara berdakwah atau menyeru ala Rasulullah SAW kepada manusia. Menurut beliau, terdapat tiga cara atau metode dalam berdakwah, yaitu 1) kebijaksanaan, 2) nasihat, 3) diskusi.

Saat ini, pendidikan semakin berkembang. Berbagai cara atau model pembelajaran dilakukan. Pada proses pembelajaran tersebut, terdapat fasilitator penting, yaitu guru. Seorang guru tidak hanya harus menguasai materi pembelajaran, akan tetapi guru juga dituntut untuk bisa memahami karakteristik siswanya. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, sehingga siswa tidak bosan. Pembelajaran yang kreatif dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan kontribusi penting terhadap efektivitas belajar, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.²

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa media pembelajaran ular tangga dan teka-teki silang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Baik pada tingkatan SD/MI, SMP /MTs, maupun sampai pada tingkatan SMA/MA. Hal ini dikarenakan media pembelajaran memberikan kemudahan siswa dalam belajar. Bahkan, media pembelajaran dapat melahirkan umpan balik yang baik bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran di kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.³ Guru tidak harus selalu menghadirkan pengalaman secara langsung, tetapi dapat melalui gambar, video, animasi, dan permainan.

¹ Titi Mildawati and Tasmin Tangngareng, 'Vifada Journal of Education ISSN : 3021-713X Jenis-Jenis Pendidikan (Formal , Nonformal Dan Informal) Dalam Perspektif Islam', 1.2 (2023), 1–28 (p. 8).

² Andi Kristanto, 'Media Pembelajaran', (Klaten: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016), p. 110.

³ Siti Nurazizah, 'Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', 3 (2024), 5666–70 (p. 5666).

Permainan-permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Ada dua jenis permainan, yaitu permainan berbasis media elektronik, yang cenderung permainan secara individu dan berinteraksi dengan *player* lain dengan menggunakan media elektronik; *handphone*, *video game* atau *play station* dan permainan tradisional. Permainan berbasis media elektronik cenderung membuat siswa menjadi individualisme, karena tidak adanya interaksi langsung antar pemain. Para psikologi menyebutkan bahwa permainan tradisional lebih menguntungkan dibandingkan permainan melalui media elektronik.⁴

Permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi acuan dalam pemilihan media pembelajaran. Permainan tradisional banyak yang dapat digunakan dalam pembelajaran contohnya ular tangga dan teka-teki silang. Kedua permainan kuno ini tidak hanya berlaku di Indonesia saja, tetapi di berbagai negara lain di dunia. Permainan ular tangga merupakan jenis permainan berkelompok, melibatkan beberapa orang pemain, dan tidak dapat digunakan secara individu. Sedangkan permainan teka-teki silang bisa dimainkan secara berkelompok maupun individu.

Ular tangga dan teka-teki silang dapat dimodifikasi dengan visualisasi warna dan gambar, sehingga memberi kesan yang menyenangkan saat digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan kolaborasi kedua permainan ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media visual dalam pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu: 1) fungsi atensi; mampu mengarahkan siswa berkonsentrasi, 2) fungsi afektif; membangkitkan minat belajar, 3) fungsi kognitif; mempermudah memahami dan mengingat materi pembelajaran.⁵

Pembelajaran Al-Islam memiliki peran penting dalam kehidupan. Namun, dalam proses pembelajarannya sering kali muncul tantangan, terutama dalam hal menghadirkan metode pembelajaran yang menarik dan efektif sesuai dengan tingkatan zaman.⁶ Penggunaan metode ceramah sering digunakan dalam penyampaian materi. Sehingga, pembelajaran Al-Islam seringkali dianggap monoton dan membosankan, terutama dengan generasi Z yang lebih akrab dengan teknologi. Di era digital saat ini, seharusnya bisa dimanfaatkan dengan tepat, terutama dalam proses pembelajaran.⁷

Media pembelajaran sangat membantu guru dapat memberikan materi pembelajaran. Dengan menggabungkan media unsur permainan dan pendidikan, menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.⁸ Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran Al-Islam adalah dengan aplikasi

⁴ Rahina Nugrahani, 'Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar', *Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36 No 1*, 2007, pp. 35-44 (p. 36).

⁵ Purnawan Purnawan and Dian Hidayati, 'Pelatihan Dan Penerapan E-Learning Dan M-Learning Di SMK Muhammadiyah Minggir Sleman', *Surya Abdimas*, 5.1 (2021), 41-46 (p. 94) <<https://doi.org/10.37729/abdimas.vi.866>>.

⁶ Romelah Romelah and Nur Dzaedzatul H, 'Pembelajaran Al Islam (Akhlak) Dengan Menggunakan Media Canva Di SMA Muhammadiyah 3 Jember', 2 (2025), p. 1.

⁷ Febu Dwi Haryanto and Cep Adiwiharja, 'MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN', 1.2 (2015), 266-74 (p. 266).

⁸ Jurnal Pendidikan Matematika, 'MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI SALAH SATU SMP NEGERI CIMAHI Tanaya Eka Putri 1 , Assyifa Fitriia Nuraini 2 , Tatang Herman 3 , Aan Hasanah 4', 8 (2024), 49-54 (p. 50).

Canva. Canva adalah suatu *platform digital* di bidang *design* grafis yang menyediakan banyak template dan dapat diunduh secara gratis maupun berbayar.⁹ Di dalam canva, penggunaanya bisa dengan mudah mengakses, hanya saja diperlukan paket data.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 14 November 2024 di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, permasalahan yang terjadi adalah pada proses pembelajaran. Dimana pada umumnya proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional, yakni pembelajaran yang materinya diuraikan oleh guru yang bersumber dari buku cetak, kemudian menuliskan materinya di papan tulis, lalu memberikan soal (penugasan) kepada siswa. Saat penyampaian materi, masih terdapat beberapa siswa yang belum memperhatikan. Siswa bermain *handphone*, mengerjakan tugas PR mata pelajaran yang lain, dan mengobrol dengan temannya.

Hal itu yang kemudian berakibat pada saat evaluasi pembelajaran. Saat diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru, siswa tidak ada yang bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan. Tidak tahu apakah siswa tidak bertanya karena benar-benar sudah paham dengan materinya, atau justru sebaliknya. Dengan begitu, siswa belajar hanya mengandalkan materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang telah disebutkan di atas, maka peneliti ingin mengkaji tentang media pembelajaran dengan mengkolaborasikan dua permainan tradisional, yaitu ular tangga dan teka-teki silang dengan riset fokus pada pengembangan media pembelajaran yang penulis istilahkan sebagai media pembelajaran Utaksi (Ular Tangga dan Teka-Teki Silang) yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Diskusi dan Pembahasan

Kelayakan Media Pembelajaran Utaksi

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.¹⁰ Sebelum melaksanakan tahap implementasi, dilakukan telah dan validasi terlebih dahulu oleh tim validator, yang terdiri dari dua ahli materi, satu ahli bahasa, dan satu ahli media. Penilaian ini dilakukan untuk memperoleh kritik/komentar, saran, dan masukan yang menjadi pedoman dalam merevisi produk media pembelajaran Utaksi, sehingga nantinya layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Angket penilaian validasi menggunakan perhitungan *Skala Likert* dengan skala perhitungan 1 sampai 5.¹¹ Berikut *Skala Likert* yang digunakan sebagai instrumen angket pada penelitian ini:

⁹ Gilang Alfinandika Rizanta and Meilan Arsanti, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini', *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2 (2022), 560-68 (p. 563) <<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>>.

¹⁰ Ahmad Syawaluddin, '*Media Pembelajaran*', (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), p. 105.

¹¹ Danuri and Siti Maisaroh, *Metodologi Penelitian, Samudra Biru*, 2019, p. 119 <http://repository.upy.ac.id/2283/1/METOPEN_PENDIDIKAN-DANURI.pdf>.

Tabel 1.
Kriteria Skala Likert

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-Ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Setelah mendapatkan penilaian dari tim validator, selanjutnya menghitung sesuai dengan rumus presentase kelayakan, yaitu sebagai berikut:

$$Pr = \frac{SC}{SI} \times 100\%$$

Keterangan:

Pr = Presentase Capaian

SC = Jumlah Skor Capaian

SI = Jumlah Skor Ideal

100% = Jumlah tetap¹²

Kemudian, hasil validasi dikonversikan ke dalam kategori kelayakan dengan mengacu pada:

Tabel 2.
Kriteria Interpretasi Kelayakan¹³

Nilai	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Berikut ini adalah hasil rekapitulasi validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli media:

Tabel 3.
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi, Bahasa, dan Media

No.	Validasi	Presentase	Kategori Kelayakan
1.	Validasi Ahli Materi I	94%	Sangat Layak
2.	Validasi Ahli Materi II	96%	Sangat Layak

¹² Moch. Dimas Galuh Mahardika, 'Pendidikan Sejarah Indonesia', *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4.1 (2021), 67-70 (p. 68).

¹³ Laila Nursafitri and others, 'Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur', *Inventa*, 7.1 (2023), 90-101 (p. 94) <<https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>>.

3.	Validasi Ahli Bahasa	92%	Sangat Layak
4.	Validasi Ahli Media	90%	Sangat Layak
Rata-Rata Presentase		93%	Sangat Layak

Sumber: peneliti (2025)

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil validasi ahli tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata presentase hasil validasi adalah sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Dimana pada validasi ahli materi I sebesar 94% dengan kategori sangat layak, validasi ahli materi II sebesar 96% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa sebesar 92% dengan kategori sangat layak, dan ahli media sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, hasil validasi ini dikatakan layak jika memperoleh hasil rata-rata sebesar 61% sampai 100% dengan kategori layak dan sangat layak.¹⁴

Proses Pengembangan Media Pembelajaran “Utaksi”

Media pembelajaran merupakan alat/perantara yang digunakan oleh guru dalam mempermudah penyampaian pesan/materi pembelajaran kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar.¹⁵ Dengan adanya media pembelajaran, menjadikan kualitas belajar menjadi meningkat. Dalam prosesnya, pengembangan media pembelajaran Utaksi ini menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Berikut ini adalah tahapan-tahapannya:



Gambar 1.
Model ADDIE Skema oleh Branch

Prosedur yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran dimulai pada tahap *Analysis (Analisis)*. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru Al-Islam. Pada saat observasi, bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru menggunakan metode ceramah dengan media buku cetak serta *handphone* sebagai sarana tambahan. Namun, siswa belum sepenuhnya memperhatikan penjelasan guru. Masih banyak siswa yang bermain *handphone*, bercermin, mengobrol dan mengerjakan tugas PR mata pelajaran lain. Adapun hasil wawancara dengan guru Al-Islam bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku paket.

Tahap *Design (Perancangan)* meliputi beberapa tahap perancangan, yaitu perancangan produk Utaksi, menyusun materi, menyusun pertanyaan dan jawaban TTS, menyusun petunjuk permainan, menyusun instrumen penilaian produk oleh tim

¹⁴ Anisa Bahtiar and Raya Sulistyowati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online Kelas XI Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya', *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7.3 (2019), 618–24 (p. 621).

¹⁵ Muhammad Hasan, S Pd, and M Pd, 'Media Pembelajaran', (Klaten: Tahta Media Group, 2021), p. 155.

validator, serta menyusun soal *pretest* dan *posttest*. Konsep media pembelajaran Utaksi dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Penyusunan materi dilakukan dengan mengacu pada buku paket Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X Penerbit Erlangga. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen penilaian yang dilakukan oleh dua ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli bahasa.

Tahap *Development* (Pengembangan) dalam penelitian ini, yaitu pembuatan media pembelajaran Utaksi dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Pembuatan papan ular tangga sebanyak 36 kotak, memilih susunan ular dan tangga, pemilihan warna, gambar, serta pemilihan jenis *font* yang sesuai. Adapun media dadu peneliti rancang menggunakan kertas karton. Setelah itu, media divalidasi oleh tim validator untuk mengetahui kelayakan dari media yang akan digunakan. Validasi media pembelajaran Utaksi dalam penelitian ini melibatkan empat validasi ahli, yaitu dua validasi ahli materi, satu validasi ahli bahasa, dan satu validasi ahli media. Kemudian, media direvisi sesuai dengan saran yang telah diberikan.

Tahap *Implementation* (Implementasi) setelah melalui proses penilaian oleh empat validasi ahli. Uji coba dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung kelas X H sebanyak 3 kali pertemuan. Uji coba ini dilakukan dengan jumlah subjek sebanyak 36 siswa yang masing-masing kemampuan akademiknya berbeda. Pertemuan pertama pada tanggal 06 Februari 2025, peneliti menjelaskan terlebih dahulu tujuan penelitian yang dilakukan, lalu peneliti membagikan soal *pretest* untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait materi pembelajaran.

Pertemuan kedua pada tanggal 13 Februari 2025, peneliti menjelaskan materi pembelajaran dan membagi siswa menjadi 6 kelompok. Kemudian, pada pertemuan ketiga, tanggal 20 Februari 2025, siswa bermain permainan ular tangga dan teka-teki silang (Utaksi). Siswa juga diberikan soal *posttest* untuk mengetahui pemahaman akhir mereka setelah menggunakan media pembelajaran Utaksi.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap ini, peneliti mengukur keefektifan penggunaan media pembelajaran Utaksi dengan melihat peningkatan hasil belajar siswa pada nilai *pretest* dan *posttest*.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah hasil akhir dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat berupa nilai dan perubahan tingkah laku siswa. Hasil belajar digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai materi pembelajaran.¹⁶ Dalam pendidikan, hasil belajar dikelompokkan menjadi beberapa domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Yang kemudian dalam setiap ranah itu dibagi menjadi beberapa bagian kembali. Pengelompokkan taksonomi ini dikenal dengan Taksonomi Bloom.¹⁷

Ranah kognitif adalah kemampuan dalam menyelesaikan soal yang membutuhkan "pemikiran". Ranah ini terdiri dari enam aspek, yaitu 1) C1 (pengetahuan/*knowledge*), 2)

¹⁶ Diliza Afrila, "Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif", (Jambi: Eureka Media Aksara, 2021), p. 8.

¹⁷ September Doi and others, 'J m m (Mudima)', 2.9 (2022), 3507-14 (p. 3507).

C2 (pemahaman/*comprehension*), 3) C3 (penerapan/*application*), 4) C4 (analisis/*analysis*), 5) C5 (sintesis/*synthesis*), 6) C6 (menciptakan/*create*). Ranah afektif mencakup sikap, minat, bakat, dan karakter. Adapun ranah psikomotorik hasil belajar mengenai keterampilan. Adapun pada penelitian ini, hasil belajar dilihat pada ranah kognitif.

Analisis hasil belajar siswa dapat dikatakan tuntas jika memperoleh nilai sebesar 76. Penilaian dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* (sebelum menggunakan media pembelajaran Utaksi) dan *posttest* (setelah menggunakan media pembelajaran Utaksi). Berikut ini adalah hasil penilaian belajar siswa:

Tabel 4.
Hasil Belajar Siswa (Pretest dan Posttest)

Nama Siswa	Nilai	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
ABR	80	100
AD	80	100
AA	70	100
AF	60	100
ASGTM	60	100
AAJ	50	90
CPR	70	80
CAZ	70	100
DAP	80	100
DP	50	100
EPMC	70	0
FAPB	70	80
HH	80	100
IA	0	100
MIGA	50	80
MRS	80	100
MC	80	100
MLI	80	100
MBB	50	80
MFF	60	60
MRR	50	100
MAA	80	100
NIH	60	100
NA	30	100
PAM	80	100
QT	70	100

RZS	60	100
RW	60	90
RPD	60	100
RZG	80	100
RAR	80	100
SPS	80	100
TSA	70	100
ZR	80	90
ZZS	60	100
ZAA	90	100
Jumlah Ketuntasan	14	34
Presentase Ketuntasan	40%	97%

Sumber: peneliti (2025)

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa di atas, dapat diketahui bahwa jumlah ketuntasan pada nilai *pretest* di kelas X H SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung sebanyak 14 siswa. Nilai 80 diperoleh dari 13 siswa dan nilai 90 diperoleh dari 1 siswa. Pada nilai *pretest* diperoleh presentase ketuntasan sebesar 40%. Sedangkan pada nilai *posttest*, jumlah ketuntasan sebanyak 34 siswa dengan presentase ketuntasan sebesar 97%. Dengan demikian, hasil belajar siswa terdapat peningkatan sebesar 57%. Ini berarti media pembelajaran Utaksi sangat efektif dan sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal dipengaruhi adanya faktor lain, seperti lingkungan. Kedua jenis faktor ini bisa menjadi pendukung dan penghambat siswa dalam belajar. Jika siswa saat belajar menggunakan seluruh intuisi yang ada dalam dirinya, maka materi pembelajaran akan dengan mudah dipahami oleh siswa. Namun, jika terdapat ketidaknyamanan dalam belajar, maka materi pembelajaran akan sulit untuk dipahami. Siswa juga cenderung lebih cepat bosan saat belajar. Sehingga, hasil belajar tidak didapatkan dengan maksimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Suatu alat pengantar yang digunakan guru dalam membantu proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya media pembelajaran, siswa terlibat aktif (*student centered*) di dalamnya, sehingga termotivasi untuk belajar.¹⁸ Media pembelajaran memberikan kesan yang positif kepada siswa untuk belajar sambil bermain. Kegiatan ini tidak hanya dapat dilakukan pada jenjang sekolah dasar, tetapi juga bisa digunakan pada jenjang sekolah menengah.

¹⁸ Pengembangan Media and others, 'Jurnal Basicedu', 5.4 (2021), 2530-40 (p. 2).

Dalam satu kelas, tentunya setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda. Bersamaan dengan hal tersebut, guru dituntut harus lebih peka dan kreatif terhadap kebutuhan siswa. Guru yang cerdas mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal yang sama akan terjadi pada siswa. Siswa dapat merasakan belajar yang menyenangkan tanpa adanya tuntutan dari manapun. Apabila hal ini sudah terjadi, maka hasil belajar pun dapat diraih oleh siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas seorang guru sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Karenanya, kreativitas guru dapat mengantarkan siswa pada peningkatan hasil belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran Utaksi menggunakan model *ADDIE*, terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Sebelum pada tahap implementasi, media pembelajaran Utaksi divalidasi terlebih dahulu oleh tim validator ahli, yaitu dua ahli materi, satu ahli bahasa, dan satu ahli media. Sehingga diperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya media pembelajaran Utaksi digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada penilaian *pretest* dan *posttest* sebesar 57% dari presentase ketuntasan sebesar 40% menjadi 97%.

Referensi

- Afrila, Diliza, 'Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif', (Jambi: Eureka Media Aksara, 2021)
- Bahtiar, Anisa, and Raya Sulistyowati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online Kelas XI Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya', *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7.3 (2019), 618–24
- Danuri, and Siti Maisaroh, *Metodologi Penelitian, Samudra Biru*, 2019 <http://repository.upy.ac.id/2283/1/METOPEN_PENDIDIKAN-DANURI.pdf>
- Doi, September, Taksonomi Hasil, Belajar Menurut, and Benyamin S Bloom, 'J m m (Mudima)', 2.9 (2022), 3507–14
- Haryanto, Febu Dwi, and Cep Adiwiharja, 'MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN', 1.2 (2015), 266–74
- Hasan, Muhammad, S Pd, and M Pd, '*Media Pembelajaran*', (Klaten: Tahta Media Group, 2021)
- Kristanto, Andi, '*Media Pembelajaran*', (Klaten: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016)
- Laila Nursafitri, Arif Mahya Fanny, M. Haris Hermanto, Ikhsan Irsyadi, Asfah Nur Halimah, and Syarifatul Hidayah, 'Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur', *Inventa*, 7.1 (2023), 90–101 <<https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>>
- Mahardika, Moch. Dimas Galuh, 'Pendidikan Sejarah Indonesia', *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4.1 (2021), 67–70
- Matematika, Jurnal Pendidikan, 'MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI SALAH SATU SMP NEGERI CIMAHI Tanaya Eka Putri 1, Assyifa Fitria Nuraini 2, Tatang Herman 3, Aan Hasanah

- 4', 8 (2024), 49–54
- Media, Pengembangan, Pembelajaran Video, Animasi En-alter Sources, Berbasis Aplikasi, Powtoon Materi, Sumber Energi, and others, 'Jurnal Basicedu', 5.4 (2021), 2530–40
- Mildawati, Titi, and Tasmin Tangngareng, 'Vifada Journal of Education ISSN : 3021-713X Jenis-Jenis Pendidikan (Formal , Nonformal Dan Informal) Dalam Perspektif Islam', 1.2 (2023), 1–28
- Nugrahani, Rahina, 'Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar', *Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36 No 1*, 2007, pp. 35–44
- Nurazizah, Siti, 'Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', 3 (2024), 5666–70
- Purnawan, Purnawan, and Dian Hidayati, 'Pelatihan Dan Penerapan E-Learning Dan M-Learning Di SMK Muhammadiyah Minggir Sleman', *Surya Abdimas*, 5.1 (2021), 41–46
<<https://doi.org/10.37729/abdimas.vi.866>>
- Rizanta, Gilang Alfinandika, and Meilan Arsanti, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini', *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2 (2022), 560–68
<<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>>
- Romelah, Romelah, and Nur Dzaedzatul H, 'Pembelajaran Al Islam (Akhlak) Dengan Menggunakan Media Canva Di SMA Muhammadiyah 3 Jember', 2 (2025)
- Syawaluddin, Ahmad, '*Media Pembelajaran*', (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022)