

Kebutuhan Media Ular Tangga Dengan Canva Pada Materi Asmaul-Husna As-Sami', Al-Khabir, Al-Alim Dan Al-Basir

Reza Andri Astuti

IAIN Palangkaraya

reza2211110001@ftik.iain-palangkaraya.ac.id

Marhamah

IAIN Palangkaraya

marhamahmarhamahmarhamah@gmail.com

Abstract

The research on snake and ladder learning media aims to meet students' needs in creating an interactive and enjoyable learning atmosphere, and to be able to understand the learning of the material of Asmaul Husna as-Sami', Al-Khabir, Al-Alim and Al-Basir in class VII of SMP NU Palangka Raya. The method used in this study is a mixed method, namely quantitative and qualitative. Data collection techniques by distributing questionnaires to 21 students of class VII for quantitative and based on the results of interviews with Islamic religious education teachers regarding students' needs for learning media for qualitative. The results of the study on students' needs related to snake and ladder learning media show that 23.81% of students really need snake and ladder media, while 76.19% of students stated that they needed the media. The results of the study on students' needs related to snake and ladder media on the material of Asmaul Husna as-Sami', Al-Khabir, Al-Alim and Al-Basir showed that they really needed 85.71%, students who needed 14.29%.

Keywords: needs, snake and ladder media, canva

Abstrak

Penelitian media pembelajaran ular tangga bertujuan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, dan dapat memahami pembelajaran materi asmaul husna as-sami', al-khabir, al-alim dan al-basir di kelas VII SMP NU Palangka Raya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode campuran (mix method), yaitu kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan penyebaran angket kepada 21 siswa kelas VII untuk kuantitatif dan berdasarkan hasil wawancara guru Pendidikan agama islam mengenai kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran untuk kualitatif. Hasil penelitian mengenai Kebutuhan siswa terkait media pembelajaran ular tangga menunjukkan bahwa 23,81% siswa sangat membutuhkan media ular tangga, sementara 76,19% siswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media tersebut. Adapun hasil penelitian kebutuhan siswa terkait media ular tangga pada materi asmaul-husna as-sami', al-khabir, al-alim dan al-basir menunjukkan sangat membutuhkan sebesar 85,71%, siswa yang membutuhkan 14,29%.

Kata kunci: kebutuhan, media ular tangga, canva

Pendahuluan

Media memiliki peran penting pada dunia pendidikan untuk meningkatkan kreatifitas siswa, Hal ini sejalan dengan (Sabila et al., 2021) menyatakan media dalam perspektif pendidikan adalah alat yang sangat strategis untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Selain itu media juga bagian dari teknologi yang menyampaikan pesan agar materi pembelajaran dapat disampaikan dengan efektif (Jendriadi et al., 2023). Hal ini juga sejalan dengan (Lestari, 2021) media pembelajaran meliputi semua elemen (manusia, objek, dan lingkungan) yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam belajar, sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Yunianti et al., 2023) pemanfaatan media permainan dalam pembelajaran memberikan dampak yang lebih baik terhadap pemahaman siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. Karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat memperbaiki interaksi antara guru dan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Koiriyah, 2022). Pendapat tersebut juga diperkuat oleh (Herdianti et al., 2024) bahwa di era globalisasi, para guru perlu memanfaatkan berbagai media dan metode pengajaran yang lebih bervariasi. Hal ini penting agar proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang ada. Perkembangan teknologi informasi terus berkembang dan mendorong inovasi dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari kemunculan teknologi baru seperti aplikasi canva, sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa serta mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif (Putri & Nurjannah, 2023).

Penelitian (Hidayatullah et al., 2023) menyatakan Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang memiliki beragam template yang menarik. Canva menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Pelangi, 2020). Keunggulan canva, selain digunakan untuk merencanakan konten melalui media berbasis web, juga mencakup kemampuan untuk

membuat berbagai desain, seperti logo, spanduk, bendera publikasi, dan lainnya (Reki Tri Andriani et al., 2024) . Menurut (Monoarfa, 2021) kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut: 1. memiliki beragam desain yang menarik 2. mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. 3. menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. 4. dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Setiap kelebihan pasti diiringi oleh kelemahan, termasuk aplikasi canva. Kelemahan canva mengindikasikan bahwa tidak semua platform desain dapat digunakan secara sempurna. Beberapa kekurangannya meliputi: 1. harus terhubung ke internet; 2. memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengakses aplikasi atau situs web canva; 3. tidak semua fitur dan alat tersedia secara gratis, beberapa memerlukan akun berbayar (Syahrir et al., 2023).

Guru dapat menciptakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva dengan desain permainan ular tangga. Lebih lanjut, (Mardi MaMardi Widodo, 2023). Permainan ular tangga adalah aktivitas yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu, yang memiliki kotak-kotak dan gambar tangga serta ular. Dalam permainan ini, siswa didorong untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang ingin dicapai, sehingga mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Permainan ini bisa menjadi cara yang menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan bapak NT, guru Pendidikan Agama Islam di SMP NU Palangka Raya, pada 31 Agustus 2024, bahwa banyaknya siswa kelas VII yang masih membutuhkan media pembelajaran interaktif. Dari hasil wawancara, peneliti menganalisis kebutuhan media ular tangga pada pembelajaran pendidikan agama islam, khususnya materi “asmaul-husna as-sami’, al-khabir, al-alim dan al-basir.” Analisis tersebut bertujuan untuk memenuhi kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran ular tangga.

Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini adalah (Herdianti et al., 2024). yang meneliti dan analisis kebutuhan pengembangan media

pembelajaran ular tangga digital pada pembelajaran ips untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. Selanjutnya (Ardhia Pramesti, 2023) juga meneliti dan menganalisis kebutuhan dan desain media ular tangga literasi (arli) untuk siswa. kemudian, penelitian serupa juga dilakukan oleh (Iza & Firma, 2023). yang meneliti dan menganalisis kebutuhan media ular tangga pada pembelajaran ipa. Dari ketiga penelitian tersebut, terdapat kesamaan dalam pendekatan yang digunakan, yaitu analisis kebutuhan dan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Melalui analisis kebutuhan ini, media pembelajaran ular tangga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, dan dapat memahami pembelajaran asmaul husna as-sami', al-khabir, al-alim dan al-basir di kelas VII SMP NU Palangka Raya dapat membawa dampak positif dalam pengalaman belajar siswa.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran (*mix method*), yang mencakup pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru pendidikan agama islam untuk data kualitatif dan angket untuk siswa dalam data kuantitatif.

Tabel 1. Indikator penelitian

| No | Indikator |
|----|--|
| 1 | Kebutuhan siswa terkait media pembelajaran ular tangga |
| 2 | Kebutuhan siswa terkait media ular tangga pada materi asmaul-husna as-sami', al-khabir, al-alim dan al-basir |

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penyebaran angket untuk mengidentifikasi kebutuhan yang dihadapi siswa terkait media pembelajaran. Angket analisis kebutuhan disebarakan secara offline dalam bentuk lembaran kertas kepada siswa kelas VII di SMP NU Palangka Raya, dengan jumlah 24 siswa, 3 siswa tidak hadir, maka peneliti mengambil sampel sebanyak 21

siswa. Analisis jawaban angket yang disebarakan kepada siswa dilakukan dengan menghitung skor untuk setiap item dan menentukan posisi jumlah skor berdasarkan rentang. Persentase skor yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus berikut: (Kurniawan et al., 2022)

$$p = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Skor

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Skor Maksimal (Suastika & Rahmawati, 2019)

Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari Sabtu, 31 Agustus 2024, dengan Bapak NT, seorang guru pendidikan agama islam (PAI) di SMP NU Palangka Raya, terungkap bahwa terdapat minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah tersebut. Karena Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru pendidikan agama islam hanya menggunakan bahan ajar berupa buku LKS karena terkesan tidak sulit digunakan. Adapun hasil angket kebutuhan siswa terkait media ular tangga dan Kebutuhan siswa terkait media ular tangga pada materi asmaul-husna as-sami', al-khabir, al-alim dan al-basir, ditunjukkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Diagram persentase Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran

Gambar 1 menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan signifikan terhadap media pembelajaran ular tangga di kalangan siswa, di mana 76,19% siswa menginginkan penggunaan media ini, sementara 23,81% siswa sangat membutuhkannya. Hal ini menandakan bahwa media ular tangga dianggap efektif dan relevan untuk mendukung proses belajar, sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan. Kebutuhan yang tinggi terhadap media ular tangga diharapkan agar dapat memenuhi kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Majidi et al., 2024) menyatakan media ular tangga yang digunakan siswa memperoleh skor 74%, yang masuk dalam kriteria "baik" dan layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Pendapat tersebut diperkuat oleh Solekhah dalam penelitian (Setiani & Handayani, 2022) mengatakan media ular tangga berbasis pendidikan karakter sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.



Gambar 2. Diagram persentase Kebutuhan siswa terkait media ular tangga pada materi asmaul-husna as-sami', al-khabir, al-alim dan al-basir

Gambar 2 menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran materi asmaul husna as-sami', al-khabir, al-alim, dan al-basir, sangat dibutuhkan oleh siswa, dengan persentase mencapai 85,71% dan siswa yang menyatakan bahwa mereka membutuhkan hanya 14,29% pada media tersebut. Data ini menegaskan pentingnya media interaktif seperti ular tangga dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Israwaty et al., 2023) menyatakan media ular tangga yang digunakan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya di negeriku. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Nastiti et al., 2022) menyatakan bahwa hasil persentase mencapai 91%, menunjukkan ketuntasan belajar siswa di atas 80% dan termasuk dalam klasifikasi sangat baik, sehingga media ular tangga yang dikembangkan dinyatakan praktis untuk pembelajaran materi siklus hidup hewan.

Hasil dari penelitian diatas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat memenuhi kebutuhan siswa yang signifikan dalam proses belajar. Kebutuhan media ular tangga tidak hanya memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, tetapi juga membantu siswa memahami materi Asmaul-Husna As-Sami', Al-Khabir, Al-Alim Dan Al-Basir. Berikut adalah dokumentasi yang dilakukan saat wawancara menganalisis kebutuhan siswa.



Gambar 2. Wawancara analisis kebutuhan siswa

Dalam wawancara terkait analisis kebutuhan siswa, peneliti menyampaikan bahwa hasil yang dilakukan pada hari Sabtu, 31 Agustus 2024, seperti yang terlihat pada gambar 2 Dapat disimpulkan bahwa hasil dari analisis kebutuhan siswa diperlukan adanya media ular tangga yang sifatnya interaktif dalam memahami materi asmaul-husna as-sami', al-khabir, al alim dan al-basir, dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam di kelas VII SMP NU Palangka Raya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang di dapatkan maka peneliti menyimpulkan bahwa media ular tangga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP NU Palangka Raya, dengan 76,19% siswa menyatakan membutuhkan media ini dan 23,81% lainnya sangat membutuhkannya. Penggunaan media yang efektif terbukti dapat membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran. Namun, masih ada kendala seperti terbatasnya media pembelajaran yang dapat mempengaruhi keseluruhan proses belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya media ular tangga, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa terhadap materi asmaul-husna, yaitu as-sami', al-khabir, al-alim, dan al-basir. Sebanyak 85,70% siswa menyatakan sangat membutuhkan media ini, sementara 14,20% lainnya juga merasa membutuhkan. Dengan adanya media ular tangga, siswa menjadi lebih mampu memahami materi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Ardhia Pramesti, D. (2023). Kebutuhan dan Desain Media Ular Tangga Literasi (Arli) untuk Siswa Sekolah Dasa. *Prosiding Seminar Nasional*, 564–582.
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592–1603. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Israwaty, I., Sultan, M. A., & Alwi, A. (2023). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare Lukman1. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(20), 202–213.
- Iza, N., & Firma, Y. (2023). Analisis Kebutuhan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 4(01), 145–149. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v4i01.3629>
- Jendriadi, J., Melati, R. R., Sukandar, W., Ismira, I., Puspita, V., Zaturrahmi, Z., Anwar, R., & Desmariansi, E. (2023). Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 491–499. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.1226>
- Koiriyah. (2022). Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Menggunakan Model Four-D Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *INSPIRASI; Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 19(2), 650–658.
- Kurniawan, A., Febrianti, A. N., Hardianti, T., Ichsan, Desy, Risan, R., Sari, D. M. M., Sitopu, J. W., Dewi, R. S., Sianipar, D., Fitriyah, L. A., Zulkarnain, Jalal, N. M., Hasriani, & Hasyim, F. (2022). Evaluasi pembelajaran. In *Remaja Rosdakarya*.
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. 2(1), 79–87.
- Majidi, M. W., Norhidayah, S., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangka Raya. 03(02).
- Mardi MaMardi Widodol. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ular

- Tangga Berbasis Canva Di Ma Nurul Huda Kragan Rembang. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Vol. 8, No. 1 (2023), Hal. 622—626 e-ISSN : 2580-3921 – p-ISSN : 2580-3913 PELATIHAN*, 8(1).
- Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Nastiti, S. H., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.122>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Putri, F., & Nurjannah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah Pada Temaekosistem Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 8(1), 19–27. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v8i1.2173>
- Reki Tri Andriani, Aida Rahmi Nasution, & Kusen Kusen. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva di MIN 03 Kepahiang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 244–252. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.251>
- Sabila, S., M. K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 499–518.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Suastika, I. K., & Rahmawati, A. (2019). Pengembangan modul pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(September), 58–61.
- Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Yunianti, E., Syamsiah, & Hasnaeni. (2023). Upaya Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga. ©JP-3 *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Upaya*, 5(3), 457.