

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCATION GAME* ULAR  
TANGGA SEBAGAI ALAT EVALUASI TERHADAP HASIL BELAJAR  
PAI MATERI IMAN KEPADA MALAIKAT DI SDN KUTOREJO II  
PANDAAN**

**Skripsi**



**Oleh :**

**NUR AZIZATUL FARIDAH**

**NIM: 201586010027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN**

**2019**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCATION GAME* ULAR  
TANGGA SEBAGAI ALAT EVALUASI TERHADAP HASIL BELAJAR  
PAI MATERI IMAN KEPADA MALAIKAT DI SDN KUTOREJO II  
PANDAAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada  
Universitas Yudharta Pasuruan  
Untuk memenuhi Salah Satu persyaratan  
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Agama Islam

**Oleh:**

**Nur Azizatul Faridah**

**NIM: 201586010027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN  
2019**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Education Game Ular Tangga  
Sebagai Alat Evaluasi Terhadap Hasil Belajar PAI Materi Iman  
Kepada Malaikat Di SDN Kutorejo II Pandaan

Disusun Oleh : Nur Azizatul Faridah

NIM : 201586010027

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Agama Islam

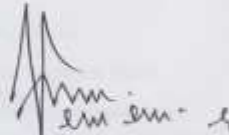
Telah diperiksa dan disetujui untuk dipertahankan

Di depan tim penguji

Pasuruan, 01 Juli 2019

Menyetujui,

Pembimbing



Achmat Mubarak, S.PdI, M.Pd  
NIP.Y. 0860205006

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam



Ahmad Ma'ruf, S.PdI, M.PdI  
NIP.Y.0860805073

**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi oleh Nur Azizatul Faridah ini  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 22 Juli 2019

**Dewan Penguji**



Dr. Ahmad Marzuki, S.PdI., M.Ag  
NIP.Y. 0861109079

Ketua



Dr. Achmad Yusuf, M.Pd  
NIP.Y. 0860905009

Anggota

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam



Ahmad Ma'ruf, S.PdI., M.PdI  
NIP.Y. 0860805073

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Agama Islam



Astuti Anon, S.Ag., M.PdI  
NIP.Y. 0860305038

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Azizatul Faridah  
NIM : 201586010027  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Agama Islam

Menyatakan bahwa "skripsi" yang saya buat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam Universitas Yudharta Pasuruan, dengan judul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCATION GAME* ULAR TANGGA  
SEBAGAI ALAT EVALUASI TERHADAP HASIL BELAJAR PAI MATERI  
IMAN KEPADA MALAIKAT DI SDN KUTUREJO II PANDAAN

Adalah hasil karya sendiri, bukan "duplikat" dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari ada *klaim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab dosen pembimbing maupun pihak Fakultas Agama Islam Universitas Yudharta Pasuruan, Tetapi menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa paksaan dari siapapun.

Pasuruan, 01 Juli 2019



  
Nur Azizatul Faridah

## **MOTTO HIDUP**

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu selesai  
(dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan  
hanya kepada Allahlah hendaknya kamu berharap”

(QS. Al-Insyirah ayat 5-8)

## ABSTRAK

**Nur Azizatul Faridah: 201586010027.** 2019, *Pengaruh Penggunaan Media Education Game Ular Tangga Sebagai Alat Evaluasi Terhadap Hasil Belajar PAI Materi Iman Kepada Malaikat Di SDN Kutorejo II Pandaan.* Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam Universitas Yudharta Pasuruan. Dosen Pembimbing: Achmat Mubarak, S.PdI, M.Pd

**Kata Kunci:** *Media Education Game Ular Tangga, Alat Evaluasi, Hasil Belajar*

Evaluasi merupakan salah satu aspek terpenting dalam pembelajaran. Namun alat evaluasi yang digunakan hanya terpaku pada lembar kerja siswa. Sehingga guru tidak mengetahui secara pasti kemampuan siswa secara individual. Adapun yang menjadi umusan masalah dalam penelitian ini adalah tentang: 1) Penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI materi iman kepada malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan; 2) Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI materi iman kepada malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan; 3) Pengaruh penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar PAI materi iman kepada malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan; 4) Kelebihan dan kelemahan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI materi iman kepada malaikat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan bentuk *true experimental design* dan menggunakan *pre-test post-test control group design*. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi dan tes. Sedangkan dalam analisis data yang pertama peneliti lakukan adalah uji normalitas data. Selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis. Dalam uji hipotesis ini peneliti menggunakan rumus t-test untuk dua sampel related untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar PAI materi iman kepada malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan.

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa: 1) Penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI memiliki konsep yang hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya. Namun yang membedakan ialah pada permainan ini diselipkan pertanyaan sebagai pendukung dalam proses evaluasi. 2) Berdasarkan hasil uji hipotesis melalui SPSS 17.0 diperoleh nilai signifikansi kelompok eksperimen sebesar  $0.000 < 0.05$ . Hal ini dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar PAI materi iman kepada malaikat. Sedangkan nilai signifikansi uji hipotesis pada kelompok kontrol sebesar  $0.325 > 0.05$ . Maka dapat dinyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara rata-rata hasil pre-test dan post-test kelompok kontrol. 3) Penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi memiliki beberapa kelebihan yaitu menarik perhatian siswa, merangsang daya

pikir siswa untuk mengingat materi yang telah disampaikan, memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk belajar sambil bermain dan membantu guru mengetahui kemampuan siswa secara individu. Sedangkan kekurangan penggunaan media *education game* ular tangga sebagai alat evaluasi adalah membutuhkan banyak waktu dalam penggunaannya karena ada beberapa siswa yang masih belum mengerti aturan main dari media ini.



## ABSTRACT

**Nur Azizatul Faridah: 201586010027.** 2019, *Pengaruh Penggunaan Media Education Game Ular Tangga Sebagai Alat Evaluasi Terhadap Hasil Belajar PAI Materi Iman Kepada Malaikat Di SDN Kutorejo II Pandaan.* Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam Universitas Yudharta Pasuruan. Dosen Pembimbing: Achmat Mubarak, S.PdI, M.Pd

*Keywords: media Education snakes ladder game, evaluation tool, learning results*

Liquid evaluation of one of the most important aspects of learning. However, the evaluation tool used is only in the student's worksheet. So teachers do not know exactly the ability of individual students. As for the literary Umusan in this study is about: 1) the use of educational media snakes and ladders game as an evaluation tool Pak learning is a matter of faith to angels at SDN Kutorejo II Pandaan; 2) The results of student learning before and DPFN the use of educational media snakes and ladders game as an evaluation learning tool PIE of faith to the Angels at SDN Kutorejo II Pandaan; 3) Influence of the use of the educational media snakes and ladders game as a tool of evaluation of the learning outcomes of PIE of faith to the Angels at SDN Kutorejo II Pandaan; 4) Excess boosters and weaknesses educational media game snakes and ladders as a tool of evaluation learning PIE A word of faith to angels.

The method used in this research is a quantitative research method with the which research experiments with properly form design and experimental pre-Test post-test group design controls. The data collection techniques in this study include observation, documentation and tests. Whereas in the first data analysis researchers do is test data normality. The researcher subsequently conducted a hypothesis test. In this hypothesis test researchers use the T-Test formula for two related samples to determine the influence of the use of the educational media snakes and ladders game as a tool of evaluation of the learning outcomes of PIE of faith to Angels at SDN The "Kutorejo II Pandaan".

Based on the results of data analysis found that: 1) the use of educational media snakes and ladders game as a learning evaluation tool PAI has a similar carrying a playground like snakes and ladders in general. But what distinguishes is that the playground is tucked into a question as a supporter in the evaluation process. 2) based on the hypothesis test results through SPSS 17.0 acquired the significance value of the experimental group of  $0.000 < 0.05$ . It can be stated that there is a significant influence between the use of educational media snakes and ladders game as a tool of evaluation of the results of PIE study of faith in the Angels. The significance of the hypothesis test in the control group amounted to  $0.325 > 0.05$ . It can then be stated that there is no significant influence between the average pre-Test results and the post-Test control group. 3) The use of

educational media snakes and ladders game as an evaluation tool has several advantages of reinforcement that is attracting students ' attention, stimulating the thinking of students to remember the material that is delivered, giving the opportunity to All students to learn while playing and help teachers know the ability of the students in retail. While the lack of educational media use of snakes and ladders game as an evaluation tool is requiring a lot of time in its use because there are some students who are still not the main rule of this media.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah selalu penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Education Game* Ular Tangga Sebagai Alat Evaluasi Terhadap Hasil Belajar PAI Materi Iman Kepada Malaikat Di SDN Kutorejo II Pandaan”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Universitas Yudharta Pasuruan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis bermaksud untuk mengucapkan terimakasih dan memberikan penghargaan sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan baik materiil maupun spiritual.

Terimakasih yang tulus penulis sampaikan kepada:

1. Romo Kyai H. Sholeh Bahrudin selaku pengasuh yayasan Darut Taqwa.
2. Rektor Universitas Yudharta Pasuruan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
3. Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Yudharta Pasuruan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ketua Program Studi PAI Fakultas Agama Islam Universitas Yudharta Pasuruan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi ini.

5. Achmat Mubarak, S.PdI., M.Pd selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Dr. Ahmad Marzuki, S.PdI., M.Ag selaku dosen penguji I dan Dr. Ahmad Yusuf., M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan arahan, saran dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
7. Kepala SDN Kutorejo II Pandaan yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam penelitian ini.
8. Orang tua, adik dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan semangat demi terselesaikannya skripsi ini.
9. Sahabat dan teman-teman SNP'A yang selalu memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak dan instansi terkait yang telah membantu selama dilaksanakannya penelitian hingga selesainya penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan kebaikan dan melipatgandakan balasan amal baik Bapak/Ibu/Saudara. Tiada gading yang tak retak, seperti halnya skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dimasa datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang berperan dan pembaca.

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
MOTTO HIDUP	
ABSTRAK .....	<b>i</b>
ABSTRACT .....	<b>iii</b>
KATA PENGANTAR.....	<b>v</b>
DAFTAR ISI.....	<b>viii</b>
DAFTAR TABEL .....	<b>x</b>
DAFTAR GAMBAR.....	<b>xi</b>
DAFTAR LAMPIRAN.....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Hipotesis Penelitian .....	7
E. Kegunaan Penelitian .....	8
F. Definisi Istilah.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Studi Penelitian Terdahulu.....	11
B. Pendidikan Agama Islam .....	17
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	17
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	18
3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam .....	19
C. Mengenal Media Pembelajaran .....	20
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	20
2. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran .....	21
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	22
4. Prinsip dan Cara Memilih Media Pembelajaran .....	23
5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	24

D. Mengenal Media <i>Education Game</i> Ular Tangga Sebagai Alat Evaluasi.....	25
1. Definisi <i>Education Game</i> Ular Tangga .....	27
2. Alat Evaluasi.....	32
E. Mengenal Hasil Belajar PAI Materi Iman Kepada Malaikat.....	36
1. Definisi Hasil Belajar .....	36
2. Materi Iman Kepada Malaikat .....	39
3. Hasil Belajar PAI Materi Iman Kepada Malaikat .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
A. Rancangan Penelitian.....	42
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
C. Populasi dan Sampel.....	44
D. Variabel Penelitian.....	45
E. Sumber Data .....	45
F. Instrumen Penelitian .....	46
G. Teknik Pengumpulan Data.....	48
H. Analisis Data.....	50
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL ANALISIS .....</b>	<b>53</b>
A. Paparan Data SDN Kutorejo II Pandaan.....	53
1. Profil Sekolah .....	53
2. Keadaan Tenaga Pendidik .....	55
3. Jumlah Siswa .....	56
4. Karakteristik Responden.....	56
B. Hasil Analisis.....	57
1. Penggunaan Media <i>Education Game</i> Ular Tangga Pada Mata Pelajaran PAI Materi Iman Kepada Malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan.....	57
2. Pengaruh Penggunaan Media <i>Education Game</i> Ular Tangga Sebagai Alat Evaluasi Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Materi Iman Kepada Malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan .....	60
3. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media <i>Education Game</i> Ular Tangga Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran PAI Materi Iman Kepada Malaikat.....	67
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
A. Penggunaan Media <i>Education Game</i> Ular Tangga Pada Mata Pelajaran PAI Materi Iman Kepada Malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan.....	70
B. Pengaruh Penggunaan Media <i>Education Game</i> Ular Tangga Sebagai Alat Evaluasi Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Materi Iman Kepada Malaikat di SDN Kutorejo II Pandaan. ....	73
C. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media <i>Education Game</i> Ular Tangga Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran PAI Materi Iman Kepada Malaikat .....	77

<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	<b>81</b>
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran .....	82

**DAFTAR RUJUKAN**

**LAMPIRAN**

## Daftar Tabel

Tabel 3.1 Waktu, Kegiatan dan Tempat Penelitian.....	43
Tabel 4.1 Daftar Tenaga Pendidik SDN Kutorejo II Pandaan .....	55
Tabel 4.2 Daftar Siswa SDN Kutorejo II Pandaan .....	56
Tabel 4.3 Karakteristik Responden .....	56
Tabel 4.4 Nilai Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol.....	61
Tabel 4.5 Nilai Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen.....	62
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data.....	65
Tabel 4.7 Statistik Deskriptif .....	66
Tabel 4.8 <i>Paired Samples Test</i> .....	66



## Daftar Gambar

Gambar 3.1 Rumus Dari T-Test Untuk Dua Sampel Related.....	51
--	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran I : Pedoman Observasi
- Lampiran II : Pedoman Wawancara
- Lampiran III : Kisi-Kisi Instrumen Soal
- Lampiran IV : Soal Pre-test dan Post-test Penelitian
- Lampiran V : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)