



PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MAHASISWA PAI PADA MATA KULIAH SKI

Fadilla Neva Ariyana¹, Jasiah²

Universitas Islam Negeri Palangka Raya^{1,2}

nevaadilla@gmail.com¹, jasiah@uin-palangkaraya.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga Digital Interaktif guna meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Angkatan 23 pada mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Universitas Islam Negeri Palangka Raya. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan mahasiswa membutuhkan media pembelajaran interaktif, menarik, dan berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Pada tahap desain, media dirancang dengan elemen visual, audio, kinestetik, serta pertanyaan interaktif terkait sejarah Islam, dilengkapi sistem poin dan umpan balik otomatis. Tahap pengembangan menghasilkan media yang mudah digunakan dan dapat diakses melalui perangkat digital. Implementasi media menunjukkan suasana belajar menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, di mana 92% mahasiswa merasa media mudah digunakan, 88% lebih memahami materi, dan 90% menyatakan pembelajaran lebih menarik dibanding metode konvensional. Evaluasi akhir menegaskan bahwa media Ular Tangga Digital Interaktif efektif meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan mahasiswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media berbasis game edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah SKI.

Kata Kunci: *Ular Tangga Digital Interaktif, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam, Pendidikan Agama Islam*

Abstract

This study aims to develop an Interactive Digital Snakes and Ladders learning media to enhance the learning motivation of students in the Islamic Education Study Program (PAI) Class of 2023 for the Islamic Cultural History (SKI) course at the State Islamic University of Palangka Raya. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The analysis indicated that students require interactive, engaging, and digital-based learning media suitable for the digital generation. In the design stage, the media was created with visual, audio, and kinesthetic elements, interactive questions on Islamic history, point systems, and automatic feedback. The development stage produced media that is user-friendly and accessible on digital devices. Implementation showed that learning became more active, collaborative, and enjoyable, with 92% of students finding the media easy to use, 88% understanding the material better, and 90% considering learning more engaging compared to conventional methods. The final evaluation confirmed that the Interactive Digital Snakes and Ladders media effectively increased students' motivation and engagement. This study concludes that game-based educational media can be an innovative and effective learning strategy for the SKI course.

Keywords: *Interactive Digital Snakes and Ladders, Learning Media, Learning Motivation, Islamic Cultural History, Islamic Education.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam metode dan media pembelajaran (Arrasyid dkk. 2025). Penggunaan media pembelajaran digital interaktif saat ini semakin marak karena mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa atau mahasiswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor individu, seperti minat terhadap subjek atau topik tertentu (Jasiah dkk. 2023). Pada konteks pembelajaran Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman mahasiswa terhadap dinamika perkembangan peradaban Islam dari masa ke masa. Mahasiswa diharapkan mampu mengambil nilai-nilai moral, sosial dan spritual perjalanan sejarah umat islam.

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa metode konvensional yang masih dominan digunakan dosen dalam mengajar cenderung bersifat *teacher-centered*. Dosen menjadi satu-satunya sumber informasi dengan pola komunikasi yang searah dan statis. Akibatnya, mahasiswa hanya menerima materi secara pasif melalui ceramah, mencatat, dan mendengarkan penjelasan tanpa peluang untuk berpartisipasi secara aktif (Saiful Anwar dan Jasiah Jasiah 2024). Dosen tidak hanya sebagai pengajar akan tetapi juga sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran yang dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mengarahkan mahasiswa melakukan kegiatan pembelajaran (Rahmah, Jasiah, dan Liadi 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa dalam memahami materi SKI.

Salah satu media pembelajaran yang potensial dan telah banyak dikembangkan adalah permainan edukatif berbasis digital, seperti permainan ular tangga digital interaktif. Metode pengajaran yang efektif sangat penting untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa agar proses belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif (Anisa dan Jasiah 2025). Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi, yang mampu mendukung proses belajar mengajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Jasiah 2017). Permainan edukatif seperti ular tangga telah terbukti menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran (Norhidayah 2024). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. (Fauziyah 2024) menyatakan bahwa penggunaan media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa di mata pelajaran IPA melalui penguatan interaksi dan kerjasama antar peserta didik.

Sebagai media pembelajaran interaktif, ular tangga digital mampu memberikan umpan balik langsung kepada mahasiswa sehingga proses evaluasi pembelajaran juga menjadi lebih segera dan terarah untuk perbaikan berkelanjutan (Norhidayah, 2024). Ini menjadi nilai tambah dari penggunaan media digital yang tidak dimiliki oleh media konvensional. Selain itu, media digital interaktif yang menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik dapat memperkaya pengalaman belajar sehingga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar mahasiswa (Unismuh, 2025). Media tersebut juga memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Pengembangan media ular tangga digital interaktif untuk mata kuliah SKI ini menggunakan teknologi terkini yang memadukan elemen permainan yang berisi pertanyaan, tentang fakta sejarah, peristiwa dan tokoh-tokoh islam.

Model pengembangan media pembelajaran seperti ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) sering digunakan dalam pembuatan media digital interaktif guna memastikan efektivitas media dalam proses pembelajaran (Isnaini 2023). Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih mudah tetapi juga mendorong mereka untuk aktif berdiskusi dan berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan ular tangga digital

Melihat berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ular tangga digital interaktif merupakan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif, khususnya pada mata kuliah SKI. Media ini bersifat fleksibel, mudah dikembangkan, dan dapat

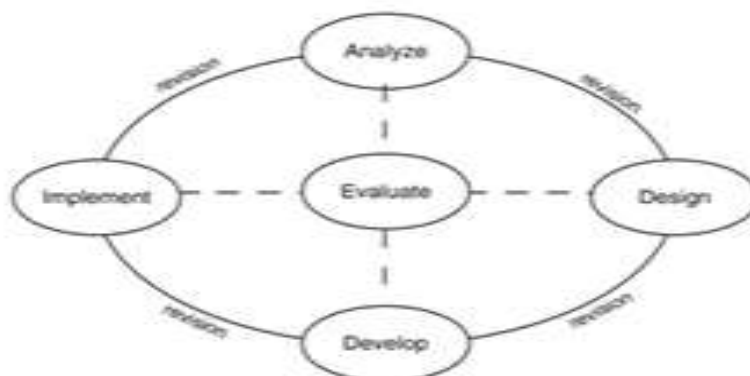
diadaptasi sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Selain itu, media ini juga mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan dalam proses perkuliahan. (Rowina, Jennah, dan Gofur t.t. 2025)

Dengan demikian, penulis memandang penting untuk melakukan penelitian dan pengembangan media ular tangga digital interaktif dalam pembelajaran mata kuliah SKI, guna mengetahui sejauh mana media ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar mahasiswa terhadap materi SKI, sekaligus menjadi acuan bagi dosen dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di lingkungan Universitas Islam Negeri Palangka Raya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa ular tangga digital interaktif sekaligus menguji efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah SKI. Menurut (Sugiyono 2021), metode R&D adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifannya dalam konteks pembelajaran. Bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, menurut (Misbah dan Jasiah 2025) yang merupakan akronim dari lima tahapan utama yaitu Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).



Gambar 1. Tahap Model ADDIE.

Model ADDIE ini diterapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran dengan mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran secara sistematis dan terstruktur, yang memastikan setiap langkah mengacu pada analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil guna menciptakan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian untuk menguji kelayakan media dari angket berisi skala likert. Berikut pedoman skala likert dalam penilaian lembar validasi produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga digital pada mata kuliah SKI, materi tentang “Dinasti Umayyah”. Media ular tangga digital interaktif tersebut dirancang sebagai sarana pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah SKI. Media ini dibuat untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mahasiswa lebih aktif.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berikut tahapan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

1. Analisis

Tahap analysis merupakan tahapan awal dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahapan analisis kebutuhan ini, penulis melakukan kajian terhadap kebutuhan sistem dengan memanfaatkan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara untuk mendapatkan gambaran yang akurat mengenai kondisi aktual dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pengembangan produk (Mita dan Jasiah 2025). Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan mahasiswa dan karakteristik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Universitas Islam Negeri Palangka Raya, khususnya pada mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Tahap analisi melakukan tiga proses yaitu analisis karakteristik, analisis kebutuhan, dan analisis materi.

a. Analisis Materi

Dalam pembuatan media pembelajaran pertama peneliti menganalisis kurikulum dan materi agar memenuhi capaian pembelajaran mata kuliah. Sehingga pada tahap inilah dapat diketahui tentang materi pembelajaran mana yang akan dikembangkan.

b. Kebutuhan Mahasiswa

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan mahasiswa PAI pada tanggal 3 Oktober 2025, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran mata kuliah SKI, dosen lebih sering menggunakan metode ceramah tradisional dan kadang memanfaatkan PowerPoint sebagai alat bantu presentasi. Mahasiswa menyatakan bahwa metode tersebut sering membuat suasana kelas menjadi monoton dan kurang menarik perhatian, sehingga mereka kesulitan fokus dan memahami keterkaitan antara materi sejarah dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu responden yang berinisial NB menyampaikan:

“Saya biasanya belajar SKI dengan dengerin dosen ceramah di kelas. Kadang dosen juga pakai PowerPoint tapi nggak sering buat ngebantu jelasin materinya.”

Selain itu, mahasiswa juga menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi ketika menggunakan media digital seperti animasi, video, atau aplikasi interaktif. Sebagaimana pernyataan salah satu responden:

“Saya suka banget kalo pake media digital buat belajar. Lebih asik dan gampang dimengerti, apalagi kalo ada animasi atau video yang nunjukin kejadian sejarah Islam.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berbasis digital, yang dapat mengubah pembelajaran SKI menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis game Ular Tangga Digital Interaktif untuk mendukung proses belajar mahasiswa agar lebih bermakna, kolaboratif, dan relevan dengan era digital.

c. Analisis Karakteristik Mahasiswa

Analisis karakteristik mahasiswa dilakukan untuk memahami gaya belajar, preferensi, serta kebiasaan mereka dalam menggunakan teknologi selama perkuliahan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 3 Oktober 2025, diperoleh data sebagai berikut:

Sebagian besar mahasiswa memiliki gaya belajar visual, di mana mereka lebih mudah memahami materi melalui gambar, video, atau tampilan visual lainnya seperti yang dikemukakan oleh NB.

“Saya lebih suka belajar yang pake gambar atau video, jadi gampang nangkepnya.”

Mahasiswa sering menggunakan perangkat digital seperti smartphone dan laptop untuk mencari materi, mengerjakan tugas, dan mengakses pembelajaran daring.

“Paling sering pakai HP sama laptop buat cari bahan dan ngerjain tugas.”

Sebagian besar mahasiswa menyukai metode pembelajaran yang melibatkan unsur permainan atau gamifikasi serta tantangan, karena dianggap lebih menyenangkan dan memotivasi.

“Metode yang pakai game atau gamifikasi tuh asik bikin menantang, dan belajar jadi nggak ngebosenin dan makin semangat.”

Berdasarkan hasil analisis tersebut, karakteristik mahasiswa PAI di Universitas Islam Negeri Palangka Raya menunjukkan bahwa mereka aktif, kolaboratif, dan adaptif terhadap teknologi digital, serta menyukai pembelajaran berbasis permainan. Oleh karena itu, pengembangan media Ular Tangga Digital Interaktif dinilai sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mahasiswa sebagai generasi digital yang gemar belajar melalui pengalaman interaktif.

2. Design

desain produk pengembangan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan merancang produk yang sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Desain produk pengembangan melibatkan perumusan spesifikasi teknis dan pedagogis yang jelas sehingga produk dapat mendukung proses belajar secara efektif dan menarik (Jasiah 2019). Pada tahap design, peneliti merancang konsep media pembelajaran Ular Tangga Digital Interaktif dengan mengadaptasi prinsip permainan edukatif berbasis digital yang menekankan pada interaksi, kolaborasi, dan kompetisi sehat antar mahasiswa. Proses perancangan meliputi:

- a. Menyusun desain visual papan permainan menggunakan platform Canva, dengan menambahkan elemen grafis seperti tangga, ular, ikon Islam, dan warna-warna.
- b. Menyusun konten materi yang diambil dari topik “Perkembangan Kebudayaan Islam pada Masa Dinasti Abbasiyah.”
- c. Merancang soal-soal interaktif dalam bentuk pilihan ganda yang muncul ketika pemain mendarat pada petak.
- d. Menambahkan sistem poin dan umpan balik otomatis agar mahasiswa mengetahui hasilnya secara langsung.
- e. Menentukan aturan permainan, seperti giliran bermain, sistem skor, dan durasi waktu agar pembelajaran tetap fokus namun tetap menyenangkan.

Tahap desain ini bertujuan agar media Ular Tangga Digital tidak hanya menjadi permainan semata, tetapi juga sarana pembelajaran aktif dan kolaboratif yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa kajian terdahulu yang menekankan pentingnya integrasi desain media edukatif berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi mahasiswa. Menurut Putri, A., & Rahmadani, S, (2024), desain media pembelajaran digital harus memperhatikan aspek visual, interaktivitas, serta relevansi konten agar mampu menarik perhatian peserta didik. penelitian Alifia, N., & Rahmawati, S, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis canva dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan mahasiswa karena memadukan unsur desain modern dengan konten edukatif. selanjutnya, Riski, D., & Santoso, W, (2021) menemukan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan tanpa mengurangi nilai akademik yang ingin dicapai.

Selain itu, penelitian oleh Hasanah, Hasanah, R., Supriadi, D., & Fitriani, E., (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang dengan memperhatikan prinsip desain instruksional dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar secara signifikan. pendapat serupa disampaikan oleh Nurlaila, S., & Gunawan, R., (2025) yang menegaskan bahwa kombinasi antara unsur visual, game, dan teknologi digital dalam media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif serta meningkatkan retensi informasi mahasiswa.

3. Development

Tahap pengembangan ini tidak hanya menekankan aspek teknis, tetapi juga memperhatikan prinsip desain instruksional seperti *usability* (kemudahan digunakan), *engagement* (keterlibatan pengguna), dan *feedback immediacy* (umpan balik langsung). hal ini sejalan dengan penelitian Arifin, M., & Rahmad, R, (2023) yang menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran digital harus memperhatikan aspek kejelasan instruksi, navigasi sederhana, serta konsistensi tampilan agar efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, menurut penelitian Astuti, L., & Hidayat, (2024) media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan elemen permainan dan teknologi visual mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. hal serupa dikemukakan oleh Yuliani, R., & Firmansyah, W, (2021) menegaskan bahwa penggunaan tombol interaktif dan visualisasi menarik dapat mempercepat pemahaman konsep kompleks karena memberikan umpan balik langsung terhadap setiap tindakan pengguna.

Hasil pengembangan juga menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran digital melalui platform sederhana seperti *canva* dapat menjadi alternatif efisien dan mudah diakses bagi dosen maupun mahasiswa. penelitian oleh (Kusumawardani dan Jasiah 2025) mendukung hal ini, di mana penggunaan *canva* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan interaktivitas serta keterlibatan mahasiswa secara signifikan. sementara itu, menurut Suhartono, D, (2025) media berbasis *gamifikasi* seperti ular tangga digital dapat memadukan unsur hiburan dengan edukasi, menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan bermakna.

Pada tahap development, peneliti mulai membuat media pembelajaran berbasis game Ular Tangga Digital Interaktif berdasarkan rancangan yang telah disusun. Pengembangan dilakukan menggunakan platform Canva untuk desain visual dan integrasi digital. Langkah-langkah pengembangan meliputi:

1. Pembuatan papan permainan digital lengkap dengan ikon, nomor petak, dan jalur ular serta tangga.
2. Penyusunan pertanyaan yang dikaitkan dengan sejarah perkembangan peradaban Islam pada masa Dinasti Abbasiyah.
3. Pembuatan tombol interaktif seperti “Putar Dadu”, “Tata Cara Bermain”, “Giliran Bermain” “Ulang Permainan” dan “Skor” yang memudahkan navigasi.
4. Integrasi media ke dalam format interaktif agar dapat dimainkan melalui laptop atau perangkat mobile.

Berikut tampilan game media pembelajaran berbasis ular tangga digital



Gambar 2. Tampilan Papan Permainan



Gambar 3. Tampilan Skor



Gambar 4. Tampilan dadu



Gambar 5. Tampilan Tombol Aturan Bermaian

4. Implementation

Pada tahap implementation, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran berbasis game Ular Tangga Digital Interaktif kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pada mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Universitas Islam Negeri Palangka Raya. Media pembelajaran ini diimplementasikan pada materi “Perkembangan Kebudayaan Islam pada Masa Dinasti Abbasiyah”.

Selama tahap implementasi, peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan dan memberikan penjelasan mengenai tata cara bermain media Ular Tangga Digital Interaktif. Mahasiswa kemudian dibagi menjadi lima kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari empat orang. Setiap anggota kelompok bergiliran maju untuk bermain dan menjawab pertanyaan yang muncul pada setiap petak permainan. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara aktif, kolaboratif, dan menyenangkan; mahasiswa tampak antusias, bersemangat, serta saling berdiskusi untuk menentukan jawaban yang tepat pada setiap giliran permainan.

Proses implementasi ini berlangsung dengan suasana yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi, saling berdiskusi, serta berkompetisi secara sehat untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Melalui aktivitas ini, suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif, sehingga mahasiswa tidak hanya menghafal konsep sejarah, tetapi juga memahami dan menerapkannya secara kontekstual (Yusuf, F., & Karim, A 2022).

Menurut penelitian Fitriani, S., & Rahayu, D., (2023) penggunaan media permainan edukatif berbasis digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan mendorong terjadinya interaksi dua arah antara dosen dan mahasiswa. Temuan ini selaras dengan hasil implementasi media Ular Tangga Digital Interaktif, di mana mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta menunjukkan peningkatan minat terhadap materi sejarah Islam.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Santoso, A., Lestari, M., & Pradana, (2022) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis *game-based learning* terbukti meningkatkan motivasi belajar, terutama pada mata kuliah yang sebelumnya dianggap teoritis atau kurang menarik. Begitu pula, hasil penelitian (Marlina, E. 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Ular Tangga Digital* dapat menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan berorientasi pada pemecahan masalah (*problem solving*). Hal ini dalam penelitian Syahrani, H., & Maulana, N, (2023) memperkuat bukti bahwa tahap implementasi media ini berjalan efektif, tidak hanya dari aspek hiburan, tetapi juga dari aspek pedagogis dan sosial. Tahap implementasi menunjukkan bahwa media Ular Tangga Digital Interaktif mampu meningkatkan semangat belajar, memperkuat kerja sama kelompok, serta menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna. Evaluasi dari hasil observasi dan angket mahasiswa menunjukkan bahwa 92% responden merasa media ini mudah digunakan, 88% merasa lebih paham terhadap materi yang disampaikan, dan 90% menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibandingkan metode ceramah biasa. Dengan demikian, tahap implementasi media ini berhasil

memenuhi tujuan penelitian, yaitu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah tahap desain, pengembangan, dan implementasi media pembelajaran Ular Tangga Digital Interaktif selesai dilaksanakan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media tersebut efektif, menarik, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam. Berdasarkan hasil uji coba dan penyebaran angket kepada mahasiswa, diperoleh data bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian sangat baik terhadap kualitas desain visual, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa PAI dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Menurut Indriyani, L., & Tofaynudin, (2025) pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa karena unsur kompetisi dan tantangan yang terdapat di dalam game menumbuhkan semangat belajar. Hal tersebut juga terlihat dalam penerapan media Ular Tangga Digital, di mana mahasiswa lebih antusias dan termotivasi dalam menjawab setiap pertanyaan yang muncul. Selain itu, berdasarkan penelitian Oktaria, N., dkk, (2024) media interaktif berbasis game dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman mahasiswa terhadap materi karena melibatkan aspek visual, audio, dan gerak secara bersamaan.

Evaluasi juga menunjukkan bahwa dari aspek konten, mahasiswa menilai materi yang disajikan dalam game sangat akurat dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fadhillah, N., & Rahmi, U, (2025) yang menyatakan bahwa game based learning dapat meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi Pendidikan Agama Islam karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual.

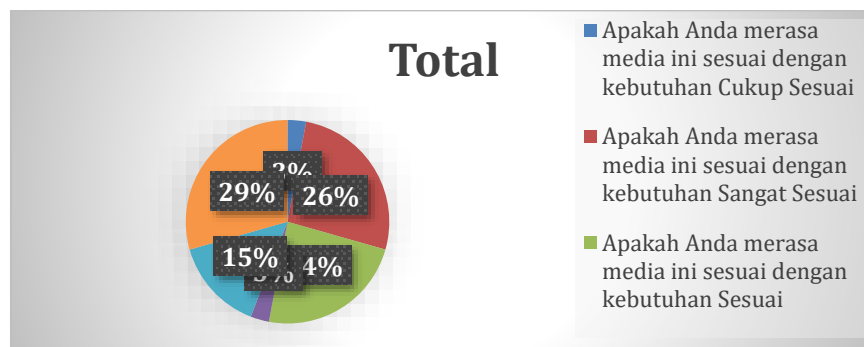


Diagram 1. Hasil Angket

Berdasarkan diagram 1. pada gambar tersebut, terlihat bahwa respon mahasiswa terhadap kesesuaian dan kebermanfaatan media Ular Tangga Digital Interaktif berada pada kategori positif. Sebanyak 26% responden menyatakan bahwa media ini sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka, sementara 24% lainnya menilai bahwa media ini sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa media tersebut mampu menjawab tantangan dan kebutuhan dalam proses belajar Sejarah Kebudayaan Islam secara menarik dan interaktif.

Selain itu, 29% responden menyebutkan bahwa media ini sangat membantu mereka dalam memahami materi, dan 15% mengatakan media ini cukup membantu. Persentase ini memperlihatkan bahwa penggunaan media Ular Tangga Digital Interaktif dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan dengan cara yang menyenangkan dan mudah diikuti.

Namun, masih terdapat 3% responden yang menilai media ini kurang sesuai dan 3% lainnya merasa manfaatnya belum optimal. Hal ini mengindikasikan perlunya perbaikan kecil pada fitur atau tampilan agar lebih menarik dan mudah digunakan bagi seluruh mahasiswa. Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dan relevan dalam

meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar mahasiswa. Demikian pula, Daulay, A. R., Halimah, S., & Anas, N., (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz dapat menumbuhkan keterlibatan aktif mahasiswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, dari sisi kemudahan penggunaan, mahasiswa memberikan tanggapan bahwa media ini mudah dioperasikan tanpa membutuhkan waktu lama untuk memahami cara bermainnya. Hal ini mendukung hasil penelitian (Khairani, dkk, (2023) yang menegaskan bahwa desain game yang sederhana, menarik, dan user friendly dapat meningkatkan efektivitas penggunaan media digital di lingkungan pendidikan tinggi. Rahman, M. O., & Ridwan, R., (2025) juga menambahkan bahwa penggunaan game digital dalam pembelajaran agama mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif serta mengurangi kejenuhan mahasiswa.

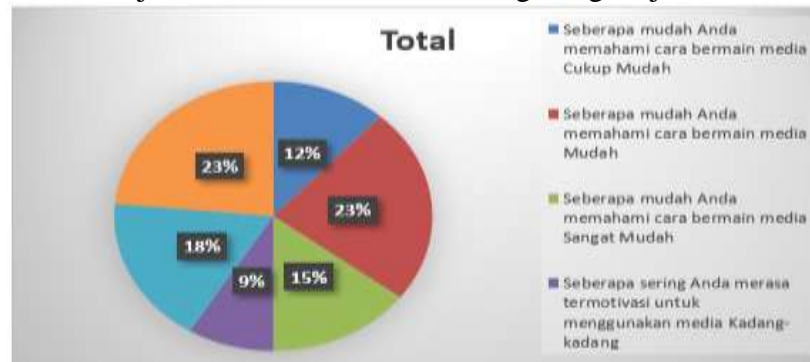


Diagram 2. Hasil Angket

Berdasarkan diagram “Hasil Angket” pada gambar tersebut, dapat dijelaskan bahwa tingkat kemudahan dan motivasi mahasiswa terhadap penggunaan media Ular Tangga Digital Interaktif cukup tinggi. Sebagian besar responden menyatakan memahami cara bermain media dengan kategori mudah dan sangat mudah, masing-masing sebesar 23%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan serta alur permainan pada media pembelajaran sudah dirancang dengan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.

Sebanyak 18% responden merasa media ini memberikan kemudahan yang cukup, sedangkan 15% lainnya merasa sangat mudah dalam beradaptasi dengan fitur yang ada. Meskipun demikian, terdapat 12% yang menganggap tingkat kemudahannya sedang dan 9% menyatakan bahwa motivasi mereka untuk menggunakan media tersebut hanya muncul sesekali.

Data ini menggambarkan bahwa media Ular Tangga Digital Interaktif diterima dengan baik oleh mahasiswa dan efektif dalam membantu pemahaman materi, meskipun masih perlu peningkatan pada aspek motivasi berkelanjutan agar pengguna terus tertarik menggunakan media ini dalam proses pembelajaran.

Hasil ini sejalan dengan beberapa penelitian yang mendukung penggunaan media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran. Menurut Windiani, A. R., Arofah, S. A., Apriyanti, A., & Ubaidillah, U. (2025) media digital berbasis permainan atau game-based learning mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa karena adanya unsur interaktif dan kompetisi yang sehat. selanjutnya, Iqbal, dkk (2024) menemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta memperbaiki kelemahan metode tradisional yang cenderung monoton. penelitian Irwanto, I., Cahyana, U., Ayuni, N. P. S., & Wijayako, R. S, (2023) juga menunjukkan bahwa sikap positif siswa terhadap pembelajaran berbasis game digital sangat dipengaruhi oleh gaya belajar visual dan preferensi penggunaan teknologi. hal ini diperkuat oleh (Rahmawati, A., Erinawati, A., Akmal, A., Ardelia, N. A., & Faizin, ARahmawati, A., Erinawati, A., Akmal, A., Ardelia, N. A., & Faizin, A 2025) yang menyatakan bahwa sistem pembelajaran berbasis gamifikasi di perguruan tinggi mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mahasiswa dalam kegiatan belajar. penelitian (Ariarty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A 2023) pun mendukung hasil serupa bahwa media digital interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan

motivasi belajar siswa sekolah menengah, yang dapat menjadi dasar penerapan serupa di tingkat perguruan tinggi.

Dari segi kelayakan, mayoritas mahasiswa menilai media ini sangat layak untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran karena mampu memadukan unsur hiburan dan edukasi (Nauli, M. U., & Masitah, W 2024) dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa model pembelajaran game based learning berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan keaktifan siswa dalam mata pelajaran agama Islam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media Ular Tangga Digital Interaktif untuk mahasiswa PAI pada mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terbukti efektif meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sehingga dirancang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakter mahasiswa generasi digital. Integrasi elemen permainan, visual, audio, dan umpan balik langsung mempermudah pemahaman materi dan mendorong mahasiswa untuk aktif berdiskusi serta bekerja sama dalam kelompok. Media ini juga fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran, menjadikannya alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mendukung suasana belajar kreatif, kolaboratif, dan menyenangkan di perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Ular Tangga Digital Interaktif, beberapa saran untuk penelitian atau pengembangan selanjutnya antara lain:

1. Perlu dilakukan pengembangan media serupa untuk mata kuliah lain di bidang pendidikan agama atau humaniora agar lebih banyak materi yang bisa disajikan secara interaktif dan menyenangkan.
2. Penelitian lanjutan dapat menguji efektivitas media ini pada jumlah sampel yang lebih besar atau di berbagai kampus untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif.
3. Disarankan untuk menambahkan fitur tambahan, seperti leaderboard, animasi interaktif, atau integrasi dengan Learning Management System (LMS) agar pengalaman belajar lebih menarik dan memotivasi.
4. Penelitian selanjutnya bisa mengkombinasikan media digital interaktif dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi atau proyek kolaboratif, untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa

REFERENSI

- Alifia, N., & Rahmawati, S. 2023. "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 4(1), 44–56. <https://ejournal.unipma.ac.id/index.php/jtpn/article/view/17852>."
- Anisa, dan Jasiah. 2025. "IMPLEMENTASI E-MODUL BERBASIS MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: STUDI KUALITATIF TERHADAP KETERLIBATAN SISWA." 3. doi:<https://doi.org/10.61722/jssr.v3j4.5323>.
- Ariarty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A. 2023. "Pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Kependidikan Media*, 14(2). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/media/article/view/19006>."
- Arifin, M., & Rahmad, R. 2023. "Prinsip desain instruksional dalam pengembangan media pembelajaran digital interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Modern*, 8(1), 45–56. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jtpm/article/view/18722>."
- Arrasyid, Ihsan Auliya, Aida Nurul Hikmah, Elsa Elsa, Reza Maulana Dalimunthe, dan Jasiah Jasiah. 2025. "PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR DIGITALISASI BAGI KEMANDIRIAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS V SEKOLAH DASAR." *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan dan Keguruan* 6(2):184–95. doi:10.31949/madinasika.v6i2.14010.

- Astuti, L., & Hidayat,. 2024. “Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis game terhadap peningkatan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 6(2), 110–123. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jipi/article/view/20984>.”
- Daulay, A. R., Halimah, S., & Anas, N. 2023. “Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 744-753. <https://doi.org/10.29210/1202323205>.”
- Fadhilah, N., & Rahmi, U. 2025. “Pengaruh metode pembelajaran game based learning terhadap minat belajar mata pelajaran Akidah Akhlak MAN 3 Agam. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu*, 2(6), 265-272. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14772726>.”
- Fauziyah. 2024. “Pengaruh media ular tangga terhadap motivasi belajar IPA siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 12(3), 45–53.”
- Fitriani, S., & Rahayu, D. 2023. “Penerapan media permainan digital dalam meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 7(2), 101–114.”
- Hasanah, R., Supriadi, D., & Fitriani, E. 2022. “Penerapan prinsip desain instruksional pada media pembelajaran digital untuk meningkatkan efektivitas belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(2), 155–165. <https://jurnal.uns.ac.id/jtpi/article/view/11902>.”
- Indriyani, L., & Tofaynudin,. 2025. “Penggunaan game based learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong.”
- Iqbal Ul Haq, M., Azhar Fachrezi, M., & Hadiapurwa, A. 2024. “Gamifikasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi/article/view/21251>.”
- Irwanto, I., Cahyana, U., Ayuni, N. P. S., & Wijayako, R. S. 2023. “Exploring high school students’ attitudes towards digital game-based learning: A perspective from Indonesia. *Journal of Education and E-Learning Research*, 11(1). <https://www.asianonlinejournals.com/index.php/JEELR/article/view/5272>.”
- Isnaini. 2023. “Pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis model ADDIE. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 101–112.”
- Jasiah, Jasiah. 2017. “Pemanfaatan Internet pada Matakuliah Ilmu Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangkaraya.” *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 5(1):65. doi:10.24256/akh.v5i1.446.
- Jasiah, Jasiah. 2019. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal Di IAIN Palangka Raya.” *Anterior Jurnal* 19(1):148–52. doi:10.33084/anterior.v19i1.1199.
- Jasiah, Jasiah, Mayasari Mayasari, Paulus Haniko, Eny Munisah, Ela Pebriani, Berta Apriza, dan I. Putu Agus Dharma Hita. 2023. “Media Kartu Bergambar untuk Anak Usia Dini: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Motivasi Belajar?” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(6):7149–57. doi:10.31004/obsesi.v7i6.5599.
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. 2023. “Pembelajaran berbasis game: manfaat, tantangan, dan strategi implementasi dalam konteks pendidikan tinggi pada AKUBANK. *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.35870/jpp.v1i1.1335>.”
- Kusumawardani, Hasnah, dan Jasiah. 2025. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA HYPERLINK MATERI KONSEP DAN RUANG LINGKUP FIKIH KELAS X DI MADRASAH ALIYAH.” 2(2).
- Marlina, E. 2024. “Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis game dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Islam*, 9(1), 77–89.”
- Misbah, dan Jasiah. 2025. “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI MAD KELAS IX DI MTS DARUL ULUM PALANGKA RAYA.” *KAMPUS AKADEMIK PUBLISING* 2. doi:<https://doi.org/10.61722/jinu.v2i2.3508>.

- Mita, Mahrita, dan Jasiah Jasiah. 2025. "Pengembangan E-Book Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbooks dengan Model Waterfall di Mts Al-Mumtaz Palangka Raya." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)* 6(1):50–62. doi:10.30738/jipg.vol6.no1.a18665.
- Nauli, M. U., & Masitah, W. 2024. "Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap keaktifan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Agama Islam. Kuttab: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 8(2), 489-501. <https://doi.org/10.30736/ktb.v8i2.2202>."
- Norhidayah. 2024. "Efektivitas media permainan edukatif dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 8(1), 77–85."
- Nurlaila, S., & Gunawan, R. 2025. "Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Modern*, 13(3), 221–234. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpm/article/view/28907>."
- Oktaria, N., dan dkk. 2024. "Pengembangan Media Game Teka-Teki Silang Materi Beriman Kepada Allah dan Rasul-Nya Kelas IV di Sekolah Dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(3), 518–526."
- Putri, A., & Rahmadani, S. 2024. "Strategi desain media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Journal of Education and Learning Innovation*, 9(2), 132–141. <https://journal.stkipbjm.ac.id/index.php/jeli/article/view/25490>."
- Rahmah, Zainatur, Jasiah Jasiah, dan Fimeir Liadi. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam." *ISLAMIKA* 5(2):785–808. doi:10.36088/islamika.v5i2.3086.
- Rahman, M. O., & Ridwan, R. 2025. "Pengembangan media pembelajaran Asmaul Husna berbasis game pada TPA Darul Jannah. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(1). <https://doi.org/10.22373/cj.v9i1.25507>."
- Rahmawati, A., Erinawati, A., Akmal, A., Ardelia, N. A., & Faizin, A. 2025. "Pengembangan learning management system (LMS) berbasis gamifikasi untuk perguruan tinggi. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 325–337."
- Riski, D., & Santoso, W. 2021. "Pengembangan media game edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 23–35. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jtp/article/view/19221>."
- Rowina, Sinta, Rodhatul Jennah, dan Abdul Gofur. t.t. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bermuatan Aqidah: Studi Pada Materi Iman Kepada Hari Akhir di MTs Darul Amin Palangka Raya."
- Saiful Anwar dan Jasiah Jasiah. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3(1):355–73. doi:10.61132/jbpai.v3i1.913.
- Santoso, A., Lestari, M., & Pradana. 2022. "Pengaruh model game-based learning terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 6(1), 55–68."
- Sugiyono. 2021. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Alfabeta, Bandung)*.
- Suhartono, D. 2025. "Penerapan gamifikasi dalam media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Journal of Education and Digital Learning*, 10(1), 65–79. <https://ejournal.umj.ac.id/index.php/jedl/article/view/25487>."
- Syahrani, H., & Maulana, N. 2023. "Implementasi media pembelajaran digital berbasis Canva untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 144–158."
- Windiani, A. R., Arofah, S. A., Apriyanti, A., & Ubaidillah, U. 2025. "Media digital dan antusiasme peserta didik: Peran game-based learning dalam meningkatkan antusiasme peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 17183–17188."
- Yuliani, R., & Firmansyah, W. 2021. "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis tombol navigasi untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Digital*, 7(2), 99–108. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/jtpl/article/view/19230>."

Yusuf, F., & Karim, A. 2022. “Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah Islam untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial*, 5(2), 129–140.”