

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan terencana (bertahap) dalam meningkatkan potensi diri peserta didik dalam segala aspeknya menuju terbentuknya kepribadian dan akhlak mulia.<sup>1</sup>

Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Hampir semua negara menepatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama. Hal ini dapat dilihat dari isi pembukaan UUD 1945 alenia ke empat yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.<sup>2</sup>

Tujuan pendidikan yang telah ditetapkan tersebut harus dicapai secara optimal oleh setiap lembaga pendidikan, maka setiap negara harus melakukan tujuan pendidikan tersebut secara nasional dan sesuai dengan falsafah masing-masing bangsa. Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang membangun, menjadikan pendidikan sebagai modal dasar pembangunan untuk

---

<sup>1</sup>Teguh Wangsa Gandhi HW, *Filsafat Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), h. 69.

<sup>2</sup>Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 5.

mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam rangka mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, dan beradab.

Secara teoritis dalam dunia pendidikan atau dalam tatanan Kurikulum Pendidikan Agama yang dinaungi oleh Kementerian Agama. Terdapat mata pelajaran yang secara khusus mengemban misi pendidikan karakter atau berakhlak mulia tersebut, yakni mata pelajaran Akidah Akhlak. Mata pelajaran Akidah Akhlak mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas SDM dan membentuk karakter peserta didik yang baik. Pendidikan Akidah Akhlak diajarkan untuk memberikan pemahaman tentang keimanan dan kepercayaan terhadap Allah Swt. Malaikat, Kitab, Rasul dan terhadap hari akhir, takdir serta terhadap sesuatu yang wajib diimani dan juga memberikan pemahaman tentang Akhlak mulia yang harus dilaksanakan serta Akhlak tercela yang harus ditinggalkan baik itu dalam berakhlak kepada Allah maupun berakhlak terhadap makhluk-makhluk Allah. Berdasarkan sabda Nabi Muhammad Saw.yang berbunyi:<sup>3</sup>

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ ( رواه البخار )

Agama Islam juga mengutamakan tentang keilmuan dan pendidikan, hal ini sesuai dengan firman Allah Swt. dalam surat Thoha ayat 114 yang berbunyi:

---

<sup>3</sup>Abu Bakar Jabir, *Minhajul Muslim*, Penerjemah: Musthofa 'Aini, dkk, Madinah: Maktabatul 'Ulum Wal Hikam, 2014.

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ ۖ وَلَا تَعْلَمُ حَيْثُ يَنْزِلُ السَّمَاءُ سُبْحَانَ اللَّهِ عَمَّا يُشْرِكُونَ ۚ  
يُضِيئُ الضَّيْءَ لِلَّهِ لِيُبَيِّنَ مَا بَيْنَ أَيْدِيهِمْ وَالخَلْفَاءُ مِنْهُ ۗ وَهُوَ السَّمِيعُ الْعَلِيمُ

Ayat di atas mengisyaratkan bahwa Allah memerintahkan hambanya untuk meminta tambahan ilmu, itu artinya pendidikan menduduki posisi yang sangatlah penting dalam ajaran Agama Islam. Keberhasilan pendidik dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik ini merupakan hasil dari tepatnya metode pembelajaran yang diterapkan. Metode pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan). Peserta didik akan merasa lebih nyaman jika suasana belajar terasa menyenangkan. Pendidik yang ramah dan lingkungan yang mendukung akan membuat peserta didik selalu bersemangat untuk belajar.<sup>4</sup>

Penggunaan metode yang tepat akan sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran perlu dilakukan dengan sedikit ceramah dan metode-metode lain yang berpusat pada pendidik, serta lebih menekankan pada interaksi dengan peserta didik. Penggunaan media yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran seperti Media Permainan Ular Tangga.

---

<sup>4</sup>Andi Yudha Asfandiyar, *Kenapa Guru Harus Kreatif*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2009), h. 37.

Metode yang tidak efektif akan menjadi penghambat kelancaran proses belajar mengajar sehingga banyak tenaga dan waktu terbuang sia-sia. Oleh karena itu, metode yang diterapkan seorang pendidik akan berdaya dan berhasil jika mampu dipergunakan dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Salah satu media pembelajaran yang sangat efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah media Permainan Ular Tangga.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian, atau memberikan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi peserta didik. Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada peserta didik untuk berswakarya, untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Kegiatan bermain dapat dilakukan didalam dan diluar. Contohnya, bermain didalam ruangan dan ditaman bermain, keduanya mengajak peserta didik untuk mengenal lingkungan di sekitarnya. Dengan bermain peserta didik mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, sosial-emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif.<sup>5</sup>

Proses belajar mengajar haruslah kreatif. Pendidik dituntut menciptakan iklim pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, salah satu nya ialah Media Permainan Ular Tangga, belajar sambil bermain bukanlah hal baru lagi di telinga kita baik pada golongan pelajar, mahasiswa, pedidik bahkan dosen sekalipun. Belajar sambil bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar

---

<sup>5</sup>Ade, Holis. 2016. Belajar Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. 09 (1) : 23-37.

anak, memberikan kesempatan pada mereka untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain.<sup>6</sup>

Pengertian metode belajar sambil bermain dapat diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan atau melalui makna belajar menjadi aktif.<sup>7</sup> Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain.<sup>8</sup>

Metode belajar sambil bermain adalah salah satu metode belajar yang efektif dan cukup menarik terutama di kalangan anak-anak. Melalui metode pembelajaran yang satu ini, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Belajar sambil bermain juga merupakan metode yang tidak membosankan, karena menyediakan media pembelajaran serta cara mengajar yang cukup menyenangkan. Media Permainan Ular Tangga menjadi salah satu media yang sebaiknya diperhitungkan oleh para pendidik dalam mendidik anak didik mereka. Berikut adalah beberapa alasan kenapa Media ini sebaiknya diperhitungkan dan layak dipergunakan.

- a. Siswa bisa belajar sekaligus bermain dalam waktu yang bersamaan ada kalanya siswa merasa bosan dengan cara mengajar yang monoton. Hal ini membuat mereka tidak lagi tertarik dengan pembelajaran yang

---

<sup>6</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 123.

<sup>7</sup>Abdul Azis Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar*,(Bandung: Alfabeta, 2012), h.10.

<sup>8</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), h.8.

dilakukan oleh guru. Akibatnya, siswa mudah merasa jenuh dan konsentrasi yang hilang saat pembelajaran.

- b. Melalui Media Permainan Ular Tangga, peserta didik mampu belajar seiring dengan kegiatan bermain. Melalui permainan, siswa bisa memahami ide serta konsep baru dalam proses belajar mereka. Alhasil, siswa akan mampu memahami materi yang diberikan oleh guru melalui sudut pandang yang belum mereka kenal sebelumnya.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik Akidah Akhlak kelas III di MI Hidayatullah Paharangan, ada beberapa variasi metode pembelajaran yang pendidik Akidah Akhlak kelas III terapkan. Metode pembelajaran yang beliau terapkan diantaranya metode ceramah, diskusi, demonstrasi. Setelah proses belajar mengajar berakhir, peneliti melakukan wawancara dengan pendidik akidah akhlak kelas III. Berdasarkan hasil wawancara, bukan hanya metode ceramah, diskusi, demonstrasi tetapi pendidik juga menggunakan Media Permainan Ular Tangga .

Hal ini tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan metode yang diajarkan oleh pendidik tersebut. Salah satu hal yang menarik yang beliau jelaskan bahwa permainan Ular Tangga pada pembelajaran Akidah Akhlak . Dengan Media Permainan Ular Tangga didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

---

<sup>9</sup><http://www.websitependidikan.com/2016/07/pengertian-dan-contoh-metode--belajar-sambil-bermain-html>.

Berdasarkan uraian latar belakang maka peneliti tertarik mengangkat judul penelitian yaitu:” **Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa kelas III MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar.**

## **B. Definisi Istilah dan Ruang Lingkup Penelitian**

### 1. Definisi Operasional Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul diatas, maka penulis perlu menjelaskan istilah agar sesuai dengan maksud pembahasan, terutama mengenai sasaran yang menjadi topik pembahasan.

#### a. Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan pendidik, peserta didik dan komponen-komponen lainnya dalam proses belajar mengajar yang saling mempengaruhi satu sama lainnya dalam proses belajar mengajar dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. pembelajaran (*instruction*) sebagai suatu bentuk informasi yang dikomunikasikan dapat berupa komando atau penjelasan dengan bagaimana cara bertindak, berperilaku, cara memulai tugas, cara melengkapi, atau cara melaksanakan sesuatu.<sup>10</sup> Jadi pembelajaran adalah adanya saling interaksi antara pendidik dan peserta didik. Akidah Akhlak adalah salah satu komponen bidang studi Pendidikan Agama Islam di MI ataupun Sekolah Dasar yang didalamnya banyak membahas tentang hubungan dengan manusia sesuai dengan tuntutan

---

<sup>10</sup>Martinis Yamin, *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*, (Ciputat), h. 15-16.

ajaran Agama Islam. Akidah Akhlak juga merupakan upaya pendidik dalam menyampaikan materi dengan teknik atau strategi tertentu serta memberi contoh sikap yang baik sehingga peserta didik meyakini dan bertakwa kepada Allah swt. Serta memiliki akhlak yang mulia. Jadi pembelajaran Akidah Akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah Swt. Merealisasikannya dalam perilaku Akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan bimbingan, pelatihan, pengajaran, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan. Pengertian pembelajaran Akidah Akhlak yang di maksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran Akidah Akhlak kelas III MI Hidayatullah Paharangan yang dilaksanakan pendidik mata pelajaran Akidah Akhlak di semester 1 pada materi kalimat *Thayyibah*.

#### b. Media Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga bisa dimainkan oleh kalangan anak sekolah dasar. Permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh Nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih”.

Media Pembelajaran ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Belajar dan bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak usia sekolah dasar. Bermain memiliki peran terhadap perkembangan kognisi anak. Maka, pendidik harus dapat memberikan inovasi pembelajaran yang dapat mengembangkan kognisi anak. Melalui penggunaan media permainan ular tangga, selain peserta didik dapat bermain tetapi peserta didik dapat pula belajar dengan menyenangkan dan pendidik dapat dengan mudah berkomunikasi.<sup>11</sup>

## **2. Ruang Lingkup Penelitian**

Agar penelitian ini tidak meluas, maka batasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Pendidik Akidah Akhlak dan peserta didik kelas III MI Hidayatullah Paharangan.
- b. Pembelajaran menggunakan Media Permainan Ular Tangga
- c. Penelitian dilaksanakan pada materi kalimat *Thayyibah*

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan penulis teliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa kelas III MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar?

---

<sup>11</sup> Sunaengsih, 2016. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*. 2 (1): 93-94.

2. Apa saja Faktor-faktor yang mempengaruhi Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa kelas III MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan untuk:

1. Mengetahui Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa kelas III MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa kelas III MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar.

#### **E. Alasan memilih judul**

Ada beberapa alasan yang mendasari peneliti untuk mengangkat judul diatas yaitu:

1. Mengingat pentingnya pembelajaran Akidah Akhlak karena pembelajaran Akidah Akhlak merupakan pembelajaran yang paling dasar dalam membentuk siswa agar menjadi manusia yang berakhlak mulia.
2. Pembelajaran Akidah Akhlak cenderung membosankan bagi siswa kelas III. Maka penulis tertarik melakukan pembelajaran dengan menggunakan Media Permainan Ular Tangga.

## **F. Signifikansi Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan secara teoritis maupun praktis terhadap pengetahuan dan pengalaman hidup dalam khasanah ilmu pengetahuan yang menunjang proses pendidikan nasional

1. Secara teoritis, memberikan wawasan kepada pelaku pendidikan dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan dengan Media Permainan Ular Tangga. Menambah kontribusi wacana dan menambah khasanah keilmuan di bidang pendidikan agama, khususnya Akidah Akhlak.
2. Secara praktis, menjadi rujukan bagi pengajar dalam mempraktekkan Media Ular Tangga dalam pendidikan khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Dan sebagai salah satu solusi alternatif bagi penyelenggaraan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak.
3. Secara Empiris, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau masukan bagi semua pihak yang berkepentingan, khususnya Fakultas Tarbiyah Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

## **G. Penelitian Terdahulu**

Sejauh pengetahuan peneliti, dari hasil menjelajah perpustakaan sudah ada yang membahas tentang penggunaan media. Di antara skripsi yang mengkaji hal tersebut:

Penelitian yang dilakukan oleh Noor Hidayah yg berjudul *Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Metode Edutainment di MI Mamba'ul Ulum Kecamatan Tatah Makmur Kabupaten Banjar*. Subjek penelitian peserta didik, objek

penelitian Kecamatan Tatah Makmur, metode penelitian *Edutainment*. Berdasarkan penelitian yg dilakukan oleh Noor Hidayah tersebut sangatlah berbeda dengan penelitian yang peneliti teliti yaitu (Judul Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa kelas III MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar, subjek penelitian pendidik dan peserta didik, objek penelitian Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa kelas III MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar, Persamaanya hanya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

- (1) Noor Hidayah (NIM 1201291094 Pendidikan Guru MI tahun 2016) berjudul "*Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Metode Edutainment di MI Mamba'ul Ulum Kecamatan Tatah Makmur Kabupaten Banjar*".

Penelitian Noor Hidayah ini menyimpulkan bahwa

- a. Pembelajaran Akidah Akhlak yang berbasis *Edutainment* di MI. Mamba'ul Ulum, pada aspek perencanaan selalu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan baik. Dalam pelaksanaannya efektif dilakukan guru Akidah Akhlak hal ini dapat dilihat dari hasil observasi ketika proses pembelajaran di dalam kelas.
- b. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran Akidah Akhlak berbasis *Edutainment* di MI. Mamba'ul Ulum adalah faktor guru, faktor peserta didik faktor sarana dan prasarana dan faktor lingkungan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ainun Jariah yg berjudul *Pembelajaran Akhlak Terhadap Anak Tunagrahita di SMPLB Karaton Martapura Kabupaten Banjar*. Subjek penelitian peserta didik, objek penelitian Karaton Martapura Kabupaten Banjar. Berdasarkan penelitian yg dilakukan oleh Ainun Jariah tersebut sangatlah berbeda dengan penelitian yang peneliti teliti yaitu (Judul *Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswakesel III MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar*, subjek penelitian pendidik, peserta didik, objek penelitian *Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswakesel III MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar*. Persamaanya hanya pada mata pelajaran Akidah .

(2) Ainun Jariah (NIM 1201210395 Pendidikan Agama Islam tahun 2016) berjudul ”*Pembelajaran Akhlak Terhadap Anak Tunagrahita di SMPLB Karaton Martapura Kabupaten Banjar*”.

Penelitian Ainun Jariah ini menyimpulkan bahwa

- a. Dalam pembelajaran akhlak terlaksananya pengelolaan yang cukup bagus, namun penyampaian materi pelajaran akhlak dan pendalaman materi yang ada dibuku paket tidak sepenuhnya disampaikan dan diajarkan karena kendala aspek kognitif anak tunagrahita. Evaluasi pembelajaran akhlak, kurang dapat terlaksana dengan baik, dikarenakan susahnya mengukur kemampuan IQ mereka yang berbeda dibawah rata-rata anak normal lainnya. Jadi evaluasi hanya sebagai acuan formalitas saja bagi mereka.

b. Guru PAI di SMPLB Karaton Martapura merupakan salah satu faktor yang mendukung tercapainya proses pembelajaran karena sudah memiliki kualifikasi pendidikan yang sesuai dengan profesinya serta memiliki pengalaman dan pelatihan yang bagus. Siswa tunagrahita di SMPLB Karaton Martapura Kabupaten Banjar merupakan salah satu faktor yang menghambat proses pembelajaran karena dari segi perhatian, minat dan motivasi mereka yang berbeda-beda dan berubah-ubah dalam setiap proses pembelajaran akhlak tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Norliana Parin yg berjudul *Penggunaan Strategi Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin*. Subjek penelitian peserta didik, objek penelitian Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin, strategi penelitian Ular Tangga. Berdasarkan penelitian yg dilakukan oleh Noor Hidayah tersebut sangatlah berbeda dengan penelitian yang peneliti teliti yaitu (Judul Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa kelas III MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar, subjek penelitian pendidik, peserta didik, objek penelitian Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa kelas III MI Hidayatullah Paharangan Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar. Persamaanya hanya pada permainan Ular Tangga.

(3) Norliana Parin (NIM 1201291106 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah tahun 2016), berjudul: *Penggunaan Strategi Permainan Ular*

*Tangga Pada Pembelajaran Matematika Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Sullamat Taufiq Banjarmasin.*

Penelitian Norliana Parin ini menyimpulkan bahwa

(a) Penggunaan strategi permainan ular tangga dalam pembelajaran sudah terlaksana dengan baik terlihat pada perencanaan yang dibuat guru, kemudian dalam pelaksanaan pembelajaran membuat suasana belajar siswa semakin antusias dengan melibatkan seluruh siswa terlihat kategore sangat tinggi dengan hasil nilai evaluasi yang rata-rata 69,33 meningkat menjadi 80,33.

(b) Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan strategi permainan ular tangga adalah faktor dari guru yaitu latar belakang pendidikan dan pengalaman pengajar yang mendukung. Adapun faktor dari siswa yaitu mereka lebih bersemangat dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran, namun faktor lingkungan dan alokasi waktu kurang menunjang pembelajaran.

## **H. Sistematika Penelitian**

Untuk lebih dalam memahami pembahasan ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab Pertama Pendahuluan, berisikan mengenai latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, sistematika penulisan.

Bab kedua Landasan teori, berkenaan dengan pengertian pembelajaran, pembelajaran akidah akhlak, media permainan ular tangga.

Bab ketiga Metode penelitian, yang berisikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan prosedur penelitian.

Bab keempat Laporan Hasil Penelitian, yang terdiri dari gambaran lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data

Bab kelima Penutup, yang terdiri dari simpulan dan saran-saran.