ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Permainan Ular Tangga Digital Bermuatan Nilai Surat Al-Imran Ayat 139 Sebagai Media Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa kelas VII SMPN 1 Karangrejo"ini ditulis oleh Nurul Hidayah,NIM. 1860306223106, dengan pembimbing Dr. Muhammmad Sholihuddin Zuhdi, S.Sos., M.Pd

Kata Kunci : Permainan ular tangga digital, Kepercayaan diri, Surat Al-Imran Ayat 139, ADDIE

Kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimiliki untuk menghadapi berbagai situasi dan tantangan dalam kehidupan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SMPN 1 Karangrejo, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas VII masih menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah. Ditandai dengan perilaku siswa yang ragu-ragu dalam mengemukakan pendapat, kurang berani tampil di depan kelas, dan kurang yakin terhadap kemampuan diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan ular tangga digital bermuatan nilai Q.S Al-Imran: 139 sebagai media untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMPN 1 Karangrejo,serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, Penelitian ini menggunkan metode R&D dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design,Development,Implementatioan*,dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukan bahwa produk yang dikembangkan berupa permainan ular tangga digital bermuatan Q.S Al-Imran: 139, terdapat nilai larangan bersikap lemah, larangan bersedih, pentingnya keimanan dalam membangun kepercayaan diri, dan optimisme. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 98% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 72% dengan kategori valid. Hasil uji coba juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Dengan demikian, permainan ular tangga digital bermuatan nilai surat Al-Imran: 139 dinyatakan layak digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan kepercayaan diri pada peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatkan kepercayaan diri pada subjek yang lebih luas.

ABSTRAK

This thesis, titled “Development of a Digital Snakes and Ladders Game Incorporating the Values of Surah Al-Imran Verse139 as a Medium for Building Self-Confidence Among Seventh-Grade Students at SMPN 1 Karangrejo,” was written by Nurul Hidayah, Student ID No. 1860306223106, under the supervision of Dr. Muhammad Sholihuddin Zuhdi, S.Sos., M.Pd.

Keywords: Digital Snakes and Ladders game, Self-confidence, Surah Al-Imran:139, ADDIE

Self-confidence is an individual’s belief in their ability to cope with various situations and challenges in life. Based on the results of a needs analysis conducted at SMPN 1 Karangrejo, it was found that some seventh-grade students still exhibit low levels of self-confidence. This is characterized by students’ hesitation in expressing their opinions, a lack of courage to speak in front of the class, and a lack of confidence in their own abilities.This study aims to develop a digital Snakes and Ladders game based on the values in Quranic Surah Al-Imran : 139, as a medium for building the self-confidence of seventh-grade students at SMPN 1 Karangrejo, as well as to determine the suitability of the developed medium.This study employed an R&D approach using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques included interviews, questionnaires, validation by media and subject matter experts, and product testing with students.The research results show that the developed product a digital Snakes and Ladders game incorporating the message of Quranic Surah Al-Imran: 139 conveys the values of avoiding weakness, refraining from sadness, the importance of faith in building self-confidence, and optimism. The media expert validation yielded a 98% score, categorized as “highly valid,” while the content expert validation yielded a 72% score, categorized as “valid.” The pilot test results also showed that students were more active, enthusiastic, and engaged in guidance and counseling activities. Thus, the digital snakes and ladders game incorporating the values of Surah Al-Imran: 139 is deemed suitable for use as a guidance and counseling tool to develop the self-confidence of seventh-grade students at SMP 1 Karangrejo.

ملخص

رسالة بعنوان "تطوير لعبة رقمية (السلم والثعبان) تتضمن قيماً مستمدة من الآية ١٣٩ من سورة آل ،عمران، كوسيلة لتعزيز الثقة بالنفس لدى طلاب الصف السابع في المدرسةالمتوسطة الحكومية ١ كارانجرجو كتبت نورالهداية، رقم الطالب١٨٦٠٣٠٦٢٢٣١٠٦ بالمشرف محمدصالح الدين زهد

الكلمات المفتاحية: لعبة "السلم والثعبان" الرقمية، الثقة بالنفس، سورة آل عمران (الآية ١٣٩) ، نموذج أدي

الثقة بالنفس هي إيمان الفرد بقدرته على مواجهة مختلف المواقف والتحديات في الحياة، بناءً على نتائج تحليل الاحتياجات الذي أُجري في المدرسةالمتوسطة الحكومية ١ كارانجرجو،تبيّن أن بعض طلاب الصف السابع لا يزالون يُظهرون مستويات منخفضة من الثقة بالنفس.تتسم بسلوكيات طلابية مثل التردد في التعبير عن الآراء، ويفتقر إلى الشجاعة عند الظهور أمام الفصل، وعدم الإعتقاد بقدرات الذاتية.هذه الدراسة تهدف الى لعبة السلم والثعبان رقمية نتضمن القيم المستمدة من الآية ,١٣٩ من سورة آل عمران، وذلك كوسيلة لتعزيز الثقة بالنفس لدى طلاب الصف السابع في المدرسةالمتوسطة الحكومية ١ كارانجرجو،ومعرفة مستوى ملاءمة الوسائط التي يجري تطويرها،تعتمد هذه الدراسة منهجية البحث والتطوير البحث والتطوير باستخدام نموذج أدي، الذي يتضمن مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم.تم جمع البيانات باستخدام كل من الأساليب الكمية والنوعية.تشير نتائج البحث إلى أن المنتج المُطوَّر عبارة عن نسخة رقمية ،من لعبة "السلم والثعبان" تتضمن الآية ١٣٩ من سورة آل عمران،إنها تجسد قيماً مثل نبذ الضعف والحزن ٪وأهمية الإيمان في بناء الثقة بالنفس، والتفاؤل.وقد حققت نتائج التحقق من قبل خبراء الإعلام نسبة ٩٨ ضمن فئة "صالح جداً"،بينما ذلك، بلغت نسبة التحقق من قِبَل خبراء الموضوع٧٢٪، مما يضعها ضمن فئة صالح".كما تشير نتائج التجربة إلى أن الطلاب كانوا أكثر نشاطاً وحماسةً وانخراطاً في أنشطة خدمات" التوجيه والإرشاد.وبناءً على ذلك، تُعد لعبة "الثعابين والسلالم" الرقمية –التي تدمج قيم الآية ١٣٩ من سورة آل عمران– مناسبة للاستخدام كوسيلة توجيه وإرشاد لتعزيز الثقة بالنفس لدى الطلاب.يُوصى .بإجراء أبحاث مستقبلية لدراسة فعالية وسائل الإعلام في تعزيز الثقة بالنفس لدى شريحة أوسع من المشاركين