



Pengaruh Penggunaan Media Board Game Edukatif Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Kini Tri Utami¹, Imam Mashuri², Rifqi Firdaus³

^{1,2,3}Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

E-mail: kiniutami@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-01-07 Revised: 2026-02-13 Published: 2026-03-02 Keywords: <i>Learning Outcomes; Board Game Media; Snakes and Ladders.</i>	The learning of the Qur'an hadith in school plays a crucial role in building strong moral values, deep spirituality, and commendable morals in students, so that they can become religiously obedient, honest, and empathetic individuals. Therefore, the teaching requires an effective medium to deepen students' understanding of Islamic teachings. But in fact, most schools still rely on one-way lecture and memorization methods. This condition will create a passive learning atmosphere, which risks reducing student involvement and lowering the quality of their learning outcomes. From these problems, a solution is needed to overcome them, one of which is by implementing innovative and interactive learning media. This study aims to analyze the impact of the use of the Snake and Ladder Educational Board Game Media on the learning outcomes of students in class XI MAN 1 Banyuwangi, especially the subject of learning the Qur'an Hadith. This study is through a quantitative approach, the QuasiExperimental Design method with the Nonequivalent Control Group Design model pre-test post-test. The population used is all students of class XI totaling 375. With a sample of 2 classes containing 26 students in each class. Samples are determined through the sample cluster technique. The data in this study was collected through tests, observations and documentation. The results of this study obtained results that the use of the Snake and Ladder Educational Board Game Media was proven to have a significant influence on improving student learning outcomes. The magnitude of the influence obtained is 0.73, which is included in the Medium Effect category or in moderate influence. This shows that the media makes a meaningful and meaningful contribution to student learning outcomes.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-01-07 Direvisi: 2026-02-13 Dipublikasi: 2026-03-02 Kata kunci: <i>Hasil Belajar; Media Board Game; Ular tangga.</i>	Pembelajaran Al-qur'an hadis di sekolah memainkan peran krusial dalam membangun nilai moral yang kuat, spiritualitas yang dalam, serta akhlak terpuji pada diri siswa, sehingga mereka bisa menjadi individu yang taat beragama, jujur, dan penuh empati. Oleh karena itu, pengajarannya memerlukan media yang efektif untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap ajaran islam. Namun faktanya, sebagian besar sekolah masih mengandalkan metode ceramah dan hafalan yang bersifat satu arah. Kondisi ini akan menciptakan suasana belajar yang pasif, yang beresiko mengurangi keterlibatan siswa dan menurunkan kualitas hasil belajar mereka. Dari permasalahan tersebut maka diperlukan jalan keluar untuk mengatasinya, salah satunya ialah dengan menerapkan media belajar yng inovatif serta interaktif. Kajian ini memiliki tujuan untuk menganalisis dampak dari penggunaan Media Board Game Edukatif Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa di kelas XI MAN 1 Banyuwangi khususnya mata pelajaran al-qur'an hadis. Kajian ini melalui pendekatan kuantitatif, metode <i>Quasi Experimental Design</i> dengan model <i>Nonequivalent Control Group Design pre-tes post-tes</i>. Populasi yang digunakan ialah seluruh siswa kelas XI berjumlah 375. Dengan sampel 2 kelas yang berisi 26 siswa di masing - masing kelasnya. Sampel di tentukan melalui teknik cluster sampel. Data dalam kajian ini dikumpulkan melalui tes, observasi serta dokumentasi. Hasil dari kajian ini mendapatkan hasil bahwasannya penggunaan Media Board Game Edukatif Ular Tangga terbukti memiliki pengaruh signifikansi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Besar Pengaruh yang diperoleh adalah 0,73, yang termasuk dalam kategori Medium Effect atau dalam pengaruh sedang. Ini menunjukkan bahwasannya media tersebut memberikan kontribusi nyata dan bermakna terhadap hasil belajar siswa.

I. PENDAHULUAN

Al-qur'an hadis merupakan mata pelajaran yang penting di terapkan dalam Pendidikan,

khususnya di indonesia yang mayoritasnya di penuhi oleh muslim, dengan Pelajaran ini penting di adakan karena Pembelajaran ini memiliki

peran yang sangat penting untuk menumbuhkan nilai-nilai moral yang kokoh, spiritualitas yang mendalam, serta akhlak mulia kepada diri siswa, sehingga mereka dapat hidup sebagai individu yang bertakwa, jujur, dan penuh kasih sayang. Kemudian dalam pengajarannya tujuan utama yang paling diperhatikan adalah bagaimana nantinya siswa mampu melafalkan bacaan Qur'an dengan benar, mengerti isi dari kandungan Al-Qur'an dan hadis, serta ketika sudah diberikan stimulus mengenai materi yang ada didalam ajaran al-qur'an hadis diharapkan mereka bisa memahami, dan menerapkan ajaran tersebut, sekaligus mampu menghubungkan poin penting yang terdapat diajarkan Islam dengan tindakan sehari-hari. (Damanik & Warda, 2025:447-448). Oleh karena itu, proses pengajarannya idealnya dilaksanakan secara menyenangkan, aktif, kontekstual, dan penuh makna, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal.

Auliya menjelaskan bahwa dalam pelaksanaannya, proses belajar mengajar pelajaran Qur'an dan Hadist yang masih didominasi dengan pengajaran ceramah dan hafalan yang bersifat satu arah. Situasi ini membuat proses pembelajaran kurang beragam, sehingga siswa menjadi kurang terlibat, mudah bosan, dan kesulitan menghubungkan materi pelajaran dengan situasi di kehidupan nyata. Akibatnya, siswa tidak akan berkembang sepenuhnya untuk memahami materi yang telah diajarkan, kondisi itu akan berdampak terhadap hasil belajar mereka. (Aulia dkk, 2025:98-99).

Observasi awal yang telah dilakukan di MAN 1 Banyuwangi di kelas XI mata pelajaran al-qur'an dan hadis, diketahui bahwa proses belajarnya masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan yang dikombinasikan dengan penggunaan lembar kerja siswa (LKS), papan tulis sebagai media utama dan modul ajar berupa buku paket yang berfungsi sebagai salah satu informasi utama yg dimiliki siswa. Guru menyampaikan materi secara lisan, sementara siswa lebih banyak menjadi pendengar dan pencatat. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang membosankan, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan berisiko menurunkan kualitas hasil belajar mereka.

Peneliti memberikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut ialah dengan penerapan Alat bantu pembelajaran yang inovatif dan interaktif atau lebih dikenal sebagai media. Menurut Septy (2021) Media pembelajaran merupakan jembatan yang berfungsi sebagai penghubung untuk menyampaikan materi pendidikan dari pengajar ke siswa, dengan tujuan merangsang

pemikiran, emosi, konsentrasi, dan motivasi belajar siswa selama proses belajar (Septy, 2021:140). Bukan hanya itu saja, media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang mampu membantu pendidik untuk menyalurkan pesan pembelajaran serta membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Pemakaian media yang sesuai dengan materi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta membawa pengaruh psikologis positif terhadap peserta didik (Mashuri & Rofiq, 2021:455). Manfaat lain dari media pembelajaran adalah dapat memudahkan guru menyalurkan materi secara efektif, serta mempermudah pemahaman konsep yang diajarkan (Martin Alex dkk., 2024).

Pentingnya Penggunaan media dalam proses belajar mengajar juga dijelaskan dalam Al - Qur'an QS. Di surah An - Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۖ وَأَنزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: Kami mengutus para rasul dengan membawa bukti-bukti yang jelas dan kitab-kitab suci. Kami turunkan Al-Qur'an kepadamu agar engkau menjelaskan kepada manusia apa yang telah Kami wahyukan kepada mereka, dan agar mereka memikirkannya (Kemenag RI, 2019:272).

Menurut Nandar Surah An-Nahl ayat 44 memberikan penjelasan tentang peran penting para rasul yang diutus Allah untuk menyampaikan wahyu serta menjelaskannya kepada manusia. Dalam konteks ini, Rasul berfungsi sebagai media penyampai pesan ilahi agar manusia dapat mengerti serta mampu menjalankan amalan yang terdapat di kandungan Al-Qur'an (Nandar dkk., 2022:43).

Berdasarkan pembahasan ini, bisa disimpulkan bahwa Surah An-Nahl ayat 44 memberikan landasan teologis yang kuat mengenai pentingnya peran media dalam proses penyampaian ilmu. Ayat ini menegaskan bahwa wahyu yang diturunkan Allah tidak hanya disampaikan begitu saja, tetapi juga memerlukan penjelasan agar dapat dipahami dengan baik oleh manusia. Dalam konteks pendidikan, khususnya pembelajaran al-qur'an hadis, guru memiliki peran yang serupa dengan rasul, yaitu sebagai penyampai dan penjelas materi pembelajaran siswa. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan efektif perlu dilakukan untuk membantu pemahaman siswa, menghindari kesalahpahaman, serta mendorong

mereka menjalankan poin – poin landasan ajaran Islam dalam kebiasaan hidupnya.

Dalam kajian ini penelitian ini menawarkan penggunaan Media *Board Game* Edukatif Ular Tangga sebagai alat yang dinilai mampu membantu proses belajar mengajar di kelas khususnya pada mapel al-qur'an hadist. Pengertian *Board game* secara istilah adalah permainan berbasis papan yang memiliki komponen fisik seperti papan, kartu, dan pion dengan tema serta cara bermain yang beragam (Alex dkk., 2024). Sedangkan pengertian dari permainan Ular Tangga sendiri, adalah permainan yang menggunakan papan sebagai media utama, yang bisa dimainkan oleh 2 pemain atau lebih. yang terdiri atas petak – petak bernomor. Permainan ini bersifat sederhana, menarik, dan menghibur karena didukung oleh warna dan gambar yang variatif (Yudiyanto dkk., 2022). Berdasarkan penjelasan di atas, menjelaskan bahwa Media Board Game Edukatif Ular Tangga memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif, karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan, interaktif, dan tidak jenuh. Selain itu, penggunaan media ini memungkinkan keterlibatan langsung siswa, sehingga suasana di kelas tidak hanya berpusat kepada guru saja, tetapi juga akan mendorong siswa untuk belajar aktif serta kolaboratif.

Melalui pendekatan permainan ular tangga, diharapkan proses kegiatan belajar dapat berlangsung lebih efektif serta akan menghasilkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Untuk penerapannya, permainan ular tangga akan didesain sebagai media pembelajaran aktif yang memadukan unsur kompetisi sehat, kerja sama tim, dan refleksi nilai-nilai keagamaan. papan permainan ular tangga akan dimodifikasi, disetiap petak-petak bernomer akan disisipkan kartu pertanyaan tentang lafadz Al-Qur'an atau hadis, perintah untuk menerjemahkan makna ayat secara sederhana, atau tantangan praktik seperti menceritakan kisah teladan Nabi berdasarkan materi yang dipelajari. Setiap langkah permainan berfungsi sebagai stimulus belajar yang mendorong siswa untuk mengingat, memahami, dan mengaplikasikan materi secara langsung. Dengan itu proses belajar al-qur'an hadis mempermudah siswa untuk menumbuhkan nilai inti dari ajaran Islam kedalam kehidupan nyata.

Hasil penelitian oleh Rahma Widi Ardianingtyas dan Verryliana Purnamasari, serta Hartati, menunjukkan bahwa penggunaan media Ular Tangga Pintar berdampak positif pada nilai siswa di mata pelajaran PPKN. Hasil dibuktikan

melaui nilai N-Gain sebesar 80,4% yang masuk kategori tinggi. Hasil itu mengkonfirmasi bahwa penggunaan permainan ular tangga efektif menaikkan pemahaman dan nilai siswa pada materi Pendidikan Pancasila di kelas 2 SD Pendurungan Semarang. (Ardianingtyas, dkk: 2024:372-372).

Selanjutnya, penelitian oleh Lazimah Nur Aini dan Sri Mastuti Purwaningsih juga memperkuat bahwa Media *Board Game* khususnya Ular Tangga memiliki pengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa di kelas XI Akutansi SMKN 6 Surabaya. Hasil analisis menunjukkan 95,6% variasi peningkatan hasil belajar, hasil nilai koefisien determinasi *R-Square* sebesar 0,956. Hasil membuktikan bahwasannya media ular tangga berkontribusi kuat dalam mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan kritis siswa (Aini & Purwaningsih, 2024:05).

Penelitian yang dilakukan oleh Anjelina Wati, mengenai pengaplikasian media ular tangga terbukti berpengaruh untuk menaikkan nilai belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar. Penelitian tersebut membuktikan hasil nilai rata – rata siswa yang di peroleh sebelum penggunaan permainan ular tangga hanya sebesar 55%. namun setelah penggunaan media tersebut, persentase ketuntasan meningkat menjadi 100%. Dengan demikian, metode pembelajaran menggunakan permainan ular tangga memberikan peningkatan sebesar 45%. Temuan ini menunjukkan media ular tangga tidak hanya mampu mempermudah pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Wati, 2021: 68-73).

Kajian mengenai penggunaan Media board game edukatif jenis ular tangga sebagian besar masih terfokus pada mata pelajaran umum, seperti PPKN dan Akuntansi, serta jenjang Sekolah umum. Sampai saat ini, penerapan Media Board Game Edukatif Ular Tangga pada mata pelajaran Al-Qur'an-Hadis di tingkat Madrasah Aliyah, khususnya di MAN 1 Banyuwangi, belum banyak diteliti. Hal ini menunjukkan adanya keselarasan penelitian yang perlu diisi untuk mendapatkan bukti empiris tentang dampak media tersebut dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an-Hadis. Kondisi ini memberikan cela penelitian untuk dilakukan guna memberikan kontribusi ilmiah serta solusi alternatif sebagai upaya meningkatkan hasil nilai belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan latar belakang, muncul rumusan masalah penelitian ini, yang pertama, Apakah ada pengaruh dari penggunaan media board game edukatif ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran Al-Qur'an-Hadis? Kemudian seberapa besar pengaruh media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaannya?

Tujuan dari kajian ini ialah, peneliti berharap dapat memberikan manfaat secara teori maupun dalam prakteknya. Tujuan lain dari kajian ini yaitu diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan mengenai penerapan media permainan edukatif dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di tingkat MA maupun lembaga pendidikan islam lainnya. Yang terakhir peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam pemilihan media belajar inovatif serta menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam hal tersebut.

II. METODE PENELITIAN

Kajian dalam penelitian ini berbasis penelitian Kuantitatif, yang menggunakan metode penelitian Quasi Experimental Design dengan model Nonequivalent Control Group Design pretest – posttest, yang melibatkan 2 kelompok, pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Banyuwangi, Populasi yang digunakan ialah siswa kelas XI yang memiliki Jumlah keseluruhan 375 orang, sampel yang digunakan berjumlah 2 kelas yang berisi 26 siswa di masing – masing kelas. Dikarenakan tidak memungkinkan meng-acak sampel maka diperlukanlah penggunaan teknik cluster sampling untuk pengambilan sampelnya. Berdasarkan teknik tersebut, telah terpilih 2 kelas sebagai sampel untuk penelitian, di antaranya adalah kelas Linguistik menjadi kelompok eksperimen dan kelas Saintek 2 menjadi kelompok kontrol.

Kedua kelompok yang sudah dipilih akan diberi pre-test terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal mereka. Setelah itu, kelompok eksperimen mendapat perlakuan khusus, sementara kelompok kontrol tidak diberi apa-apa. Begitu perlakuan selesai, kedua kelompok akan menjalani post-test. Langkah ini memiliki tujuan untuk mengetahui dampak perbedaan hasil pre- tes dan post- tes siswa pada kelompok kontrol maupun eksperimen.

Tahapan Pengambilan data yang peneliti lakukan ialah dengan menggunakan beberapa teknik. Salah satunya adalah tes, tes dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah di beri perlakuan. Kemudian, ada observasi digunakan untuk menganalisis aktivitas dan proses pembelajaran selama perlakuan berjalan. Terakhir, dokumentasi, langkah ini berfungsi untuk pengambilan data tambahan saja seperti

nilai awal siswa dan catatan kehadiran. Dengan menggunakan berbagai teknik ini, bertujuan mendapatkan data yang lengkap dan meningkatkan konsistensi data melalui triangulasi.

Untuk proses pengolahan data maka diperlukan uji instrumen terlebih dahulu yang meliputi uji validitas guna menemukan soal mana yang valid atau yang layak digunakan sebagai alat ukur kemampuan siswa serta uji reliabilitas. Dalam proses ini, peneliti kemudian melakukan pemberian soal kepada kelas XI yang tidak menjadi objek penelitian guna mengetahui nomor soal mana saja yang layak digunakan. Langkah berikutnya adalah melakukan analisis data, yang dimulai melalui uji normalitas dan uji homogenitas. Peneliti menggunakan uji paired sample t-test guna menguji hipotesis dan melihat perbedaan rata-rata dari hasil nilai belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Langkah untuk mengetahui seberapa besar dampak penggunaan media pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa, maka diperlukan penerapan analisis effect size cohen's d.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Peneliti mendapatkan data penelitian ini dari hasil belajar siswa dengan membagikan soal pre- test dan post- test kepada kelas yang sudah di pilih, yaitu kelas linguistik sebagai kelompok eksperimen dan kelas saintek 5 sebagai kelompok kontrol. Sebelum menyebarkan soal-soal tersebut pada sampel utama, dilakukan uji validitas terlebih dahulu untuk mengetahui kevalidan dari instrumen (Ovan & Saputra, 2020:56).

Validitas instrumen diuji dengan penggunaan aplikasi Statistical Package for Social Science (SPSS) Versi 22.00. instrumen akan dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. 0,3882 merupakan nilai r tabel penelitian ini. Pelaksanaan uji coba instrumen melibatkan siswa kelas XI sebanyak 26 orang. Dari uji validitas pada 25 butir soal menunjukkan bahwa terdapat 20 soal yang memenuhi syarat validitas.

Pada tahap pengumpulan data primer, peneliti akan memanfaatkan secara eksklusif item-item yang telah dinyatakan valid. Setelah menyelesaikan uji validitas, peneliti kemudian melaksanakan uji reliabilitas terhadap 20 butir soal yang valid tersebut, guna menilai tingkat konsistensi dan akurasi instrumen. Berikut disajikan hasil dari uji reliabilitas yang diperoleh:

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,900	20

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam Tabel 1, nilai Cronbach's Alpha diperoleh sebesar 0,900, ini menunjukkan bahwa angka yang telah dihasilkan melebihi ambang signifikansi sebesar 0,80. Jadi peneliti menyimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dikategorikan sudah reliabel, Selanjutnya butir soal yang telah melalui proses pengujian validitas dan reliabilitas kemudian didistribusikan kepada sampel utama. Hasil belajar siswa yang telah dikumpulkan kemudian akan melangkah ke step uji normalitas untuk mendapatkan kepastian data yang di peroleh berdistribusi normal. Menurut nurhaswinda jika hasil data yang di hasilkan di atas nilai 0,05 maka akan dinyatakan hasil berdistribusi normal (Nurhaswinda dkk., 2025) Berikut tabel uji normalitas disajikan:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro Wilk		
	Hasil:	Statistics	Df sig
Pre-tes kls Kontrol.		0,970	26 0,614
Post-tes kls Kontrol.		0,947	26 0,202
Pre-tes kls Eksperimen		0,974	26 0,727
Post-tes kls Eksperimen		0,924	26 0,056

Dari hasil pengujian normalitas pada Tabel 2, menggunakan Uji *Shapiro-Wilk*, signifikansi nilai *pre - test* kelompok kontrol yang diperoleh ialah sebesar 0, 614 dan nilai *post-tesnya* 0,202, kemudian untuk nilai *pre-tesnya* di kelompok eksperimen memperoleh signifikansi 0,727, untuk hasil dari *post-tesnya* adalah sebesar 0,056, maka ini menunjukkan jika *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen mendapatkan hasil data berdistribusi normal. Karena signifikansi nilai datanya lebih tinggi dari 0, 05.

Setelah melakukan tahap uji normalitas maka hal selanjutnya adalah memeriksa kesamaan varian data menggunakan Uji Homogenitas. Menurut Widijiyanto Dasar untuk mengambil keputusan dalam uji homogenitas yaitu apabila signifikansinya lebih dari 0,05, maka kedua populasi data akan dianggap setara (homogen). Sebaliknya, jika signifikansinya kurang dari 0,05 variansnya dianggap berbeda (tidak

homogen) (Nurhaswinda dkk., 2025). berikut data Uji Homogenitas akan di sajikan:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,295	1	50	0,075

Tabel 3, menjelaskan hasil signifikansi yang telah di peroleh di kelompok Kontrol dan kelompok eksperimen sebesar 0, 075 > 0, 05, hal tersebut menunjukkan nilai yang di peroleh adalah sama atau dinilai Homogen. Kemudian untuk mengetahui media yang kita gunakan berpengaruh atau tidak terhadap hasil nilai belajar siswa maka di perlukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*. Dalam istilah statistik, yang dikenal sebagai Uji T-Berpasangan, adalah teknik analisis yang digunakan menyebarkan Apakah dua kelompok data yang saling bergantung memperlihatkan perbedaan rata-rata yang signifikan secara statistik (Nurhaswinda dkk., 2025). Berikut ini data mengenai hasil uji T-sampel berpasangan akan di tampilkan:

Tabel 4. Uji Paired Sample t-test

Kelompok	Mean	Mean	t	df	Sig.
	Pre-test	Post-test			
Control	62,88	85,00	-38,687	25	0
Eksperimen	69,62	90,77	-15,161	25	0

Berdasarkan Hasil Tabel 4, hasil dari t-test untuk kelompok kontrol, telah mendapatkan hasil t- hitungnya 38,687 yang menunjukkan lebih tinggi dari t- tabelnya yaitu 2, 060 dan untuk signifikansinya (Sig. 2-tailed) memperoleh 0,000. Karena signifikansinya 0,000 yang berarti lebih rendah dari 0, 05. jadi H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, itu berarti terdapat perbedaan yang signifikansi diantara skor pre-testnya dan juga di skor post-testnya. Kenaikan itu juga dapat dilihat dari tabel rata-ratanya, dimana hasil dari rata - rata untuk pre-testnya sebesar 62, 88 kemudian naik menjadi 85,00 di hasil post-testnya.

Begitu juga di kelompok Eksperimen menunjukkan nilai signifikansinya 0,000 lebih rendah dari 0, 05 dan untuk t- hitungnya yang didapatkan 15, 161 yang berarti lebih tinggi dari t-tabelnya 2, 060, maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. terlihat dari tabel kelas eksperimen menunjukkan kenaikan rata

– rata. Diketahui nilai pre-testnya 69,61 naik menjadi 90,77 pada post-testnya.

Hasilnya menunjukkan bahwa baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama – sama mengalami kenaikan dalam rata – rata nilainya, Namun bisa kita lihat pada tabel di bagian Mean post-tes menunjukkan hasil post-tes kelompok Ekperimen lebih tinggi di bandingkan nilai Means post-tes di kelompok kontrol, jadi penjelasan tersebut bisa peneliti simpulkan bahwa penggunaan Media Board Game Edukatif Ular Tangga lebih berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa di bandingkan penggunaan metode konvesional.

Lanjut ketahap berikutnya ialah analisis effe size cohen's d, diketahui group statistic pada tabel berikut:

Tabel 5. Group statistis

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post-tes Control	26	85,00	9,487	1,861
Post-tes Eksperimen	26	90,77	5,948	1,167

Berdasarkan tabel 5, tersebut di ketahui bahwa SD_1^2 5,948 dan untuk SD_2^2 adalah 9,487. Untuk M_1 90,77 dan M_2 85, 00 maka langkah selanjutnya ialah melakukan perhitungan dengan rumus Rumus & Perhitungan Cohen's d

$$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{SD_1^2 + SD_2^2}{2}}$$

$$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{5,948^2 + 9,487^2}{2}} = \sqrt{\frac{35,38 + 90,00}{2}} = 7,917$$

$$d = \frac{M_1 - M_2}{SD_{pooled}}$$

$$d = \frac{90,77 - 85,00}{7,917} = \frac{5,77}{7,917} = 0,73$$

Hasil yang telah diperoleh nilai effect size Cohen's d ialah sebesar **0,73**. Merujuk pada kriteria Cohen (1988), nilai tersebut berada dalam kategori *Medium Effect* atau di artika sebagai pengaruh sedang (Santoso, 2010). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Media Board Game Edukatif Ular Tangga memberikan dampak yang substansial dan bermakna secara praktis untuk menaikkan nilai belajar siswa, jika dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional.

B. Pembahasan

Studi ini meneliti dampak dari pengaruh penggunaan Media Board Game Edukatif Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa di kelas XI MAN 1 Banyuwangi. Penggunaan media ini tidak hannya bermanfaat untuk membangunkan suasana belajar yang aktif, kolaboratif dan menyenangkan, tetapi juga bermanfaat sabagai alat bantu dalam prose menaikkan hasil belajar terhadap siswa. Bisa dilihat dari hasil kajian yang telah di lakukan peneliti yaitu diawali dengan uji instrumen terlebih dahulu sebelum melakukan penyeberan soal *pre-tes* dan *post-tes* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Uji instrumen meliputi uji validitas soal kemudian disusul dengan melakukan uji reliabilitas. Kemudian ssmencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Paired Sample t– test serta melakukan analisis Effect Size Cohen's d.

Kajian yang telah di peroleh pada tahap uji validitas memberikan hasil bahwa terdapat 20 soal yang teruji valid, dan hasil reabilitas penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil reliabel sebesar 0,900, karena angka menunjukkan bahwa angka tersebut melebihi ambang signifikansi sebesar 0, 80.

Dalam pengujian normalitas, temuan penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mendapatkan data yang berdistribusi normal, karena signifikansi data yang dihasilkan lebih tinggi dari 0, 05.

Untuk pengujian homogenitas, temuan penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil belajar di mapel Al-Qur'an Hadist di kelompok kontrol dan dan kelompok Eksperimen adalah 0, 075, ini melebihi nilai 0, 05, sehingga dinilai setara (homogen).

Kemudian untuk Pengaruh dari penggunaan media board game edukatif ular tangga peneliti perlu melangkah ke tahapan uji hipotesis dengan penggunaan uji Paired Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Uji-t Paired Sampel untuk kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan mendapatkan hasil signifikansi 0,000, yang berarti lebih rendah dari 0, 05, dan untuk t–hitung yang telah di dihasilkan ialah 15,161, yang berarti lebih tinggi dari t-tabel 2,060. Berarti (H_0) ditolak, sedangkan (H_a) diterima. ini menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara nilai pre– testnya dan juga post – testnya.

Dilihat dari hasil Rata-ratanya yang di peroleh di kelas eksperimen ialah sebesar 69,61 untuk soal pre-testnya, kemudian naik menjadi 90,77 pada soal posttest. sedangkan untuk kelas kontrol telah diperoleh rata – rata pretestnya 62,88 kemudian naik menjadi 85,00 pada posttest. Hal ini berarti penggunaan media board game edukatif di kelas eksperimen lebih berpengaruh terhadap peningkatan hasil nilai belajar siswa di bandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

Hasil analisis Effect Size Cohen's d memberikan hasil 0, 73. Nilai ini termasuk dalam kategori Medium Effect, yang berarti penggunaan media memiliki pengaruh sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan Media Board Game Edukatif Ular Tangga memberikan dampak yang substansial dan bermakna secara praktis dalam kenaikan hasil belajar siswa, jika dibandingkan dengan penerapan metode pembelajaran konvensional.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil kajian yang lakukan di kelas XI Man 1 Banyuwangi menunjukkan bahwasannya penggunaan Media Board Game Edukatif Ular Tangga memiliki pengaruh signifikansi terhadap hasil belajar siswa sebesar 0,73.

B. Saran

Studi ini telah membuktikan adanya dampak pemanfaatan Media Board Game Edukatif Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa di kelas XI khususnya pada mapel al-qur'an hadist. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam desain intervensi, di mana kelas kontrol hanya menerapkan metode pengajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini belum melakukan perbandingan dengan media pembelajaran inovatif lainnya. Lebih lanjut, fokus penelitian ini hanya pada peningkatan hasil belajar siswa, sehingga belum mengkaji aspek lain seperti antusiasme belajar atau peningkatan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya melakukan perbandingan dengan berbagai macam media pembelajaran yang berbeda – beda serta memperluas kajian pada variabel dampak dan aspek psikologis untuk mendapatkan wawasan yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media ular tangga.

DAFTAR RUJUKAN

- AINI, PUWANINGSI.,2024. Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Media Board Game Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas Xi Smk Negeri 6 Surabaya. 15(3).
- ALEX. M., LUHUR, T. B. T. A., & RIFDAN, M. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Board Game “Ular Tangga” Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA. Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa, 2 (4).137-149. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.166>
- ARDIANINGTYAS, R. W., & PURNAMASARI, V. 2024. Pengaruh Media Ular Tangga Pintar terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II. Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar.7(2). <https://doi.org/10.31100/dikdasmatappa.v7i2.3580>.
- AULIA, A., NOVIANI, E., VAUZIAH, N. A., & SAYIDAH, S. 2025. Implementation Of Learning Strategies For Qur’anic Hadith At Mts Al-Falah Sukamantri Sukabumi. Jurnal Studi Keislaman.01(01). 97-109
- DAMANIK, M. Z., & WARDA, M. A. 2025. Pembelajaran Al Qur’an Hadist. At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam, 2(2), 447-452. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.166>
- MASHURI, I., ROFIQ, A., & ISMAWATI, M. 2021. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Ibnu Sina Genteng. Jurnal INCARE, International Journal of Educational Resources, 2(4), 452-462. <https://doi.org/10.59689/incare.v2i4.314>
- NANDAR, A., ENOH, & FITROH HAYATI. 2022. Implikasi Pendidikan Dari Al-Qur’an Surat An-Nahl Ayat 43-44 Tentang Tugas Rasul Sebagai “Ahlu Dzikri” Terhadap Peran Guru Sebagai Sumber Pengetahuan. Bandung Conference Series: Islamic Education, 2(1). <https://doi.org/10.29313/bcsied.v2i1.2416>
- NURHASWINDA, N., ZULKIFLI, A., GUSNIATI, J., ZULEFNI, M. S., AFENDI, R. A., ASNI, W., &

- FITRIANI, Y. 025. Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 55-68.
- OVAN, & SAPUTRA, A. 2020. CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia. Penerbit: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- SANTOSO, A. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian Di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Penelitian*.14(1).
- WATI, A. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- YUDIYANTO, M., ARIFILLAH, M. J., RAMDANI, P., & MASRIPAH, I. 2022. Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal MURABBI*, 1(1), 1-13.
<https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>