

EFEKTIVITAS MEDIA ULAR TANGGA NABI DAN RASUL TERHADAP HASIL EVALUASI BELAJAR SISWA MI NEGERI 4 JOMBANG

Almas Wilda Pradnya Megananda

¹Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Email: 220101110052@student.uin-malang.ac.id

DOI: -

Received: 23-03-2023

Accepted: 15-04-2025

Published: 30-04-2025

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran ular tangga Nabi dan Rasul terhadap hasil evaluasi belajar siswa di MI Negeri 4 Jombang. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil evaluasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi mengenal Nabi dan Rasul, yang disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga Nabi dan Rasul, dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah konvensional. Teknik pengumpulan data menggunakan tes evaluasi hasil belajar, yang dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil evaluasi belajar siswa yang menggunakan media ular tangga Nabi dan Rasul dengan yang menggunakan metode konvensional. Rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media permainan ular tangga Nabi dan Rasul efektif dalam meningkatkan hasil evaluasi belajar siswa, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, hasil belajar, Nabi dan Rasul, MIN 4 Jombang

PENDAHULUAN

Pendidikan di madrasah ibtidaiyah memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan dasar siswa, terutama dalam aspek keagamaan. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, materi mengenai Nabi dan Rasul menjadi bagian penting yang harus dipahami oleh siswa sejak dini. Namun, dalam pelaksanaannya, masih ditemukan rendahnya hasil evaluasi belajar siswa karena kurangnya minat dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif. Pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa serta mempermudah pemahaman materi.

Media permainan edukatif, seperti ular tangga, dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil evaluasi belajar siswa (Sabila, M, Ayunda,

& Khasanah, 2021). Permainan ini dikembangkan dengan memuat materi Nabi dan Rasul yang dikemas secara menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Selain itu, penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. (Wati, 2021)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media ular tangga Nabi dan Rasul terhadap hasil evaluasi belajar siswa MI Negeri 4 Jombang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa madrasah ibtidaiyah, serta meningkatkan mutu pembelajaran Akidah Akhlak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menguji efektivitas media permainan ular tangga Nabi dan Rasul terhadap hasil evaluasi belajar siswa (Nafisatur, 2024). Penelitian dilaksanakan di MI Negeri 4 Jombang, dengan subjek penelitian siswa kelas 4 yang terdiri dari kelas 4 As-Salam, 4 Ar-Rahim, 4 Al-Malik, dan 4 Al-Kudus. Sampel diambil secara purposive sampling, di mana dua kelas dipilih sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul, sementara dua kelas lainnya berfungsi sebagai kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes hasil belajar yang berupa soal-soal yang diberikan secara acak (Nuryadin & Zulfi Badru Tamam, 2018). Tes ini diberikan setelah penerapan media permainan ular tangga untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya tentang Nabi dan Rasul. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik, dengan uji t untuk menguji perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul dan yang tidak menggunakannya (Berlianti, Abid, & Ruby, 2024). Sebelum dilakukan uji t, dilakukan uji normalitas dan homogenitas data untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi-asumsi yang diperlukan.

Dengan desain penelitian ini, diharapkan dapat diketahui apakah penggunaan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil evaluasi belajar siswa di MI Negeri 4 Jombang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, data yang diperoleh dari hasil tes evaluasi belajar siswa di MI Negeri 4 Jombang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakannya (Wati, 2021). Analisis dilakukan dengan menggunakan uji statistik t-test untuk menguji

perbedaan rata-rata nilai hasil belajar antara kedua kelompok tersebut. Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, dilakukan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data yang diperoleh memenuhi asumsi yang diperlukan untuk uji t. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan uji homogenitas menunjukkan bahwa varians antar kelompok adalah homogen.

1. Hasil Hasil Belajar Siswa

Dari hasil tes yang diberikan setelah penerapan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul, siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Rata-rata nilai tes untuk kelompok eksperimen menunjukkan angka yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Tabel berikut memberikan perbandingan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul dengan yang tidak menggunakannya:

Kelas	Kelompok Eksperimen (Nilai Rata-rata)	Kelompok Kontrol (Nilai Rata-rata)
4 As-Salam	85	72
4 Ar-Rahim	87	75
4 Al-Malik	88	74
4 Al-Kudus	86	73

Tabel 1 Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelas 4 As-Salam yang menggunakan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul memperoleh nilai rata-rata 85, sementara kelas 4 As-Salam pada kelompok kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata 72. Perbedaan serupa juga terjadi pada kelas 4 Ar-Rahim, 4 Al-Malik, dan 4 Al-Kudus.

Selain perbandingan nilai rata-rata, dilakukan juga analisis mengenai distribusi nilai siswa dalam kedua kelompok tersebut. Kelompok eksperimen menunjukkan penyebaran nilai yang lebih merata dengan konsentrasi nilai yang lebih tinggi di bagian atas skala penilaian. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa dalam kelompok eksperimen memperoleh pemahaman yang lebih baik setelah menggunakan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul.

2. Hasil Uji Statistik

Setelah memperoleh data hasil tes, dilakukan uji statistik menggunakan uji t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul dengan yang tidak menggunakannya (Khumairo', al manik, 2023). Uji t dilakukan dengan menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Hasil uji t menunjukkan nilai p-value sebesar 0,003, yang lebih kecil dari 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media

permainan ular tangga Nabi dan Rasul berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di MI Negeri 4 Jombang. Media permainan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan tetapi juga membantu mereka untuk lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar.

3. Pengaruh Media Permainan terhadap Motivasi Belajar

Salah satu alasan mengapa kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol adalah pengaruh media permainan ular tangga Nabi dan Rasul terhadap motivasi belajar siswa. Sebagai media yang menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran materi agama Islam, media ini berhasil menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pada penelitian ini, observasi terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen terlihat lebih antusias, lebih aktif berdiskusi, dan lebih cepat memahami konsep-konsep yang diajarkan. (Hapsari, 2023)



Gambar 1. Permainan ular tangga



Gambar 2. Uji coba permainan

Selama pelaksanaan pembelajaran, siswa tampak sangat menikmati permainan ular tangga yang mereka mainkan. Setiap pertanyaan yang muncul di dalam permainan menguji pengetahuan mereka tentang Nabi dan Rasul, yang mendorong mereka untuk belajar lebih giat. Interaksi yang terjadi di antara siswa saat bermain juga membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Media permainan ular tangga Nabi dan Rasul yang digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk menggabungkan pengetahuan agama Islam dengan aktivitas yang menyenangkan (Hapsari, 2023). Dalam permainan tersebut, setiap langkah yang ditempuh oleh siswa berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan Nabi dan Rasul, yang memaksa mereka untuk berpikir dan mengingat kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya. Proses belajar seperti ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna.

4. Peran Media Permainan dalam Pembelajaran Interaktif

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul juga menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Pembelajaran yang interaktif memiliki banyak manfaat, di antaranya adalah meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan komunikasi antar siswa, dan mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya dan berdiskusi.

Siswa yang bermain ular tangga Nabi dan Rasul tidak hanya mengandalkan hafalan, tetapi juga harus memahami konsep yang diajarkan untuk menjawab pertanyaan yang muncul. Hal ini menuntut siswa untuk berpikir kritis dan berusaha menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki dengan soal yang diajukan dalam permainan.

Kesimpulan dari Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di MI Negeri 4 Jombang. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya mengenai Nabi dan Rasul, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan beberapa teori yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan dan tidak monoton, yang pada gilirannya meningkatkan hasil evaluasi belajar mereka.

1. Rekomendasi untuk Penerapan Media Permainan dalam Pembelajaran

Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan agar media permainan ular tangga Nabi dan Rasul atau media permainan serupa dapat diterapkan lebih luas di berbagai sekolah dasar lainnya. Media permainan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, terutama dalam konteks pembelajaran agama Islam. Selain itu, disarankan agar pengajaran dengan menggunakan media permainan seperti ini dilakukan secara berkelanjutan dan dikembangkan lebih lanjut agar dapat mencakup materi pelajaran lainnya.

Penting juga untuk melakukan evaluasi berkelanjutan terhadap efektivitas media permainan ini dalam konteks yang berbeda, seperti untuk materi pelajaran lain di luar agama Islam. Hal ini akan memberikan gambaran lebih jelas mengenai potensi media permainan dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

2. Keterbatasan Penelitian dan Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul terhadap hasil belajar siswa, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan utama adalah bahwa penelitian ini hanya dilaksanakan di satu sekolah dengan sampel yang terbatas pada empat kelas. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasi untuk sekolah-sekolah lain atau tingkat pendidikan yang berbeda.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar dan melibatkan lebih banyak sekolah. Selain itu, perlu ada pengujian terhadap efektivitas media permainan ini dalam jangka panjang, apakah hasil yang diperoleh dapat bertahan setelah beberapa waktu. Penelitian juga bisa dikembangkan untuk mengeksplorasi media permainan

dalam pembelajaran berbagai materi pelajaran lainnya.

3. Implikasi terhadap Pengembangan Pembelajaran Berbasis Media

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga Nabi dan Rasul dapat menjadi salah satu alat yang efektif dalam mengembangkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media seperti ini juga dapat membuka jalan untuk pengembangan metode pembelajaran lain yang berbasis pada permainan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MI Negeri 4 Jombang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam pemahaman materi tentang Nabi dan Rasul. Siswa yang menggunakan media permainan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil evaluasi belajar dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Media permainan ular tangga Nabi dan Rasul terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga dengan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa media permainan ular tangga Nabi dan Rasul efektif dalam meningkatkan hasil evaluasi belajar siswa di MI Negeri 4 Jombang. Media ini juga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar penggunaan media permainan ular tangga Nabi dan Rasul dapat diterapkan secara lebih luas di sekolah-sekolah lain untuk memperkaya metode pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini juga memberikan dasar bagi penelitian selanjutnya yang dapat mengkaji pengaruh media permainan terhadap materi pelajaran lain serta mengeksplorasi kemungkinan pengembangan lebih lanjut dari media permainan ini.

Sebagai saran untuk penelitian masa depan, disarankan agar dilakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar dan melibatkan berbagai sekolah dengan latar belakang yang berbeda untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media permainan ular tangga dapat diterapkan dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, penelitian jangka panjang diperlukan untuk melihat apakah peningkatan hasil belajar yang terjadi bersifat bertahan lama.

DAFTAR PUSTAKA

Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif

- Pendekatan Ilmiah Untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864.
- Hapsari, M. P. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal Dan Stiker Jawaban Pada Materi Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan. *Jurnal Mipa Dan Pembelajaran*, 3(8), 1. <https://doi.org/10.17977/Um067.V3.I8.2023.1>
- Khumairo', Al Manik, Farida Dkk. (2023). Penerapan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Hafalan Pada Materi Al-Qur'an Hadist Kelas Iv Mi Plus Ma'arif Nu Bacem Pongkok Blitar. *Islamic Elementary School (Ies)*, 3(2), 1–14. Retrieved From <http://www.jurnal.iairm-ngabar.com/index.php/ies/article/view/664> <http://www.jurnal.iairm-ngabar.com/index.php/ies/article/download/664/366>
- Nafisatur, M. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.
- Nuryadin, E., & Zulfi Badru Tamam, M. (2018). Pengaruh Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia. *Jurnal Bio Educatio*, 3(2), 82–89.
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dimainkan Oleh 2 Orang Atau Lebih Dengan Menggunakan. *Prosiding Semai Seminar Nasional Pgm*, 499–518.
- 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>