

Penerapan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman al-qur'an dan hadits di MIN Kota Blitar

Azza Rukyatul Muchofifah*,

¹ Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
e-mail: 210101110156student.uin-malang.ac.id *

Kata Kunci:

Aplikasi; Pengertian; ular tangga; Pendidikan agama

Keywords:

Application;
Understanding;
Snakes and Ladders;
Religious education

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi penerapan permainan tradisional Ular Tangga sebagai alat edukasi untuk meningkatkan pemahaman Al-Qur'an dan Hadits di kalangan santri di MIN Kota Blitar. Memanfaatkan desain kuasi-eksperimental, penelitian ini melibatkan sampel siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan kelas reguler dan mereka yang terlibat dengan versi pendidikan Ular Tangga. Permainan ini diadaptasi untuk memasukkan pertanyaan dan tugas yang berkaitan dengan konsep-konsep kunci dari Al-Qur'an dan Hadis, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Pre- dan post-test diberikan

untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman teks-teks agama di kalangan siswa yang menggunakan permainan, menyoroti efektivitas pembelajaran gamified dalam pendidikan agama. Studi ini menunjukkan bahwa menggabungkan permainan edukatif dapat menjadi strategi yang berharga dalam studi agama, menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi yang meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

ABSTRACT

This study explores the application of the traditional game Snakes and Ladders as an educational tool to enhance the understanding of the Qur'an and Hadith among students at MIN Blitar City. Utilizing a quasi-experimental design, the research involved a sample of students who participated in regular class activities and those who engaged with the educational version of Snakes and Ladders. The game was adapted to include questions and tasks related to key concepts from the Qur'an and Hadith, aiming to make learning more interactive and engaging. Pre- and post-tests were administered to measure the students' comprehension levels. The results indicate a significant improvement in the understanding of religious texts among students who used the game, highlighting the effectiveness of gamified learning in religious education. This study suggests that incorporating educational games can be a valuable strategy in religious studies, providing a fun and motivating learning environment that enhances students' engagement and comprehension.

Pendahuluan

Pendidikan agama Islam merupakan salah satu komponen utama dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, khususnya di madrasah. Pemahaman yang baik tentang Al-Qur'an dan Hadis sangat penting untuk membentuk akhlak dan akhlak mulia pada siswa (Ahmad, 2018). Namun, metode pengajaran konvensional sering dianggap kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman mereka (Rahman, 2020).



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan edukatif, seperti permainan ular tangga, yang dimodifikasi dengan memasukkan materi Al-Qur'an dan Hadis. Permainan tradisional ini disesuaikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Mulyadi, 2019). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan partisipasi siswa dan retensi informasi (Yusuf, 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Al-Qur'an dan Hadits di MIN Kota Blitar. Menggunakan desain kuasi-eksperimental, penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa: kelompok kontrol yang mengikuti metode pengajaran tradisional dan kelompok eksperimen yang menggunakan permainan ular tangga pendidikan. Pengukuran dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan pemahaman siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang metode pembelajaran inovatif dalam pendidikan agama Islam dan berkontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan di madrasah. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memperkaya literatur tentang pemanfaatan game edukatif dalam konteks pendidikan agama (Hassan, 2021).

Metode

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimental untuk mengevaluasi efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap Al-Qur'an dan Hadis di MIN Blitar Kota. Desain kuasi-eksperimental memungkinkan perbandingan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa randomisasi penuh, sehingga cocok untuk setting pendidikan yang ada (Creswell & Creswell, 2017).

1. Populasi dan sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di MIN Blitar Kota pada tahun ajaran 2023/2024. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, dengan memilih dua kelas yang dianggap memiliki karakteristik serupa dalam hal jumlah siswa dan latar belakang akademik. Satu kelas dijadikan kelompok eksperimen yang menggunakan permainan ular tangga, sementara kelas lainnya sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode pengajaran konvensional (Fraenkel et al., 2019)

2. Desain Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan menggunakan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan pertanyaan-pertanyaan terkait Al-Qur'an dan Hadis, sedangkan kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah dan diskusi biasa. Kedua kelompok akan diberikan pre-test sebelum intervensi dan post-test setelah intervensi untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka (Johnson & Christensen, 2020)

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang terdiri dari soal-soal pilihan ganda dan esai pendek untuk mengukur pemahaman siswa terhadap

Al-Qur'an dan Hadis. Instrumen ini diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba dan analisis item sebelum digunakan dalam penelitian (Tabachnick & Fidell, 2019). Selain itu, digunakan lembar observasi dan wawancara semi-terstruktur untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai respons siswa terhadap metode pembelajaran dengan permainan ular tangga

4. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini meliputi beberapa tahap sebagai berikut:

- Tahap Persiapan : Pengembangan dan validasi instrumen penelitian serta penyusunan materi permainan ular tangga yang mengandung unsur edukatif tentang Al-Qur'an dan Hadis.
- Tahap Pelaksanaan : Pelaksanaan pre-test pada kedua kelompok untuk mengetahui pemahaman awal, diikuti dengan intervensi pembelajaran selama empat minggu menggunakan permainan ular tangga pada kelompok eksperimen dan metode konvensional pada kelompok kontrol. Setelah itu, dilaksanakan post-test untuk kedua kelompok.
- Tahap Analisis Data : Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test dianalisis untuk melihat peningkatan pemahaman siswa. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara tematik untuk memahami persepsi siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan (Braun & Clarke, 2019).

5. Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji t digunakan untuk menguji hipotesis tentang perbedaan peningkatan pemahaman antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola respons dan persepsi siswa terhadap penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran (Field, 2018).

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat mengungkap efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap Al-Qur'an dan Hadis, serta memberikan rekomendasi untuk metode pembelajaran yang lebih inovatif di madrasah.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap Al-Qur'an dan Hadis di MIN Blitar Kota. Berikut adalah temuan utama dari penelitian ini:

1. TEMUAN

A. Peningkatan Pemahaman Siswa

Hasil analisis data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap Al-Qur'an dan Hadis pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan dengan nilai pre-test ($M = 85$, $SD = 5$) ($t(28) = 7.65$, $p < 0.001$), sedangkan pada kelompok kontrol peningkatan tersebut tidak signifikan ($M = 75$, $SD = 6$) ($t(28) = 1.34$, $p = 0.19$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa (Johnson & Christensen, 2020)

B. Respons dan Motivasi Siswa

Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan observasi mengindikasikan bahwa siswa di kelompok eksperimen menunjukkan respons yang sangat positif terhadap pembelajaran menggunakan permainan ular tangga. Siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar Al-Qur'an dan Hadis (Braun & Clarke, 2019). Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat materi karena terkait dengan aktivitas permainan yang menarik (Field, 2018)

2. PEMBAHASAN

A. Efektivitas Gamifikasi dalam Pendidikan

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Deterding et al., 2021). Permainan ular tangga yang dimodifikasi untuk tujuan edukatif menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang secara efektif menarik minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Hamari et al., 2016).

B. Pembelajaran Interaktif dan Partisipatif

Penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan partisipatif. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis, metode ini membantu siswa menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman konkret yang mereka alami selama permainan. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pemahaman (Piaget, 1972)

C. Kendala dan Tantangan

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala yang dihadapi adalah waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan dan melaksanakan permainan. Guru perlu meluangkan waktu ekstra untuk merancang pertanyaan yang sesuai dan memastikan semua siswa terlibat aktif dalam permainan. Selain itu, ada kebutuhan untuk pelatihan bagi guru agar dapat menerapkan metode ini secara efektif (Fraenkel et al., 2019).

D. Implikasi untuk Pendidikan

Penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan di madrasah. Diperlukan dukungan dari pihak sekolah dan dinas pendidikan untuk mengintegrasikan metode pembelajaran yang inovatif seperti permainan ular tangga dalam kurikulum. Selain itu, hasil penelitian ini dapat mendorong lebih banyak penelitian tentang penggunaan permainan edukatif dalam berbagai mata pelajaran (Creswell & Creswell, 2017).

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari penelitian tentang penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman Al-Qur'an dan Hadis di MIN Blitar adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas Metode: Penerapan permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an dan Hadis. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.
2. Peningkatan Partisipasi: Penggunaan permainan ini juga meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih terlibat dan antusias dalam mengikuti pelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan interaksi antara siswa dan guru.
3. Penguatan Ingatan: Permainan ular tangga membantu dalam penguatan ingatan siswa terhadap materi pelajaran. Melalui permainan ini, siswa dapat mengingat ayat-ayat dan hadis dengan lebih baik karena mereka mengasosiasikan pengetahuan tersebut dengan kegiatan yang menyenangkan.
4. Peningkatan Kerjasama: Selain aspek akademis, permainan ini juga mendorong kerjasama dan kerja kelompok di antara siswa. Mereka belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan membantu satu sama lain dalam memahami materi.
5. Adaptabilitas: Permainan ular tangga dapat dengan mudah disesuaikan dengan berbagai tingkatan kelas dan materi pelajaran, sehingga dapat diterapkan secara luas dalam berbagai konteks pembelajaran di MIN Blitar.

Secara keseluruhan, penerapan permainan ular tangga di MIN Blitar menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Al-Qur'an dan Hadis, serta membawa manfaat tambahan dalam aspek motivasi, interaksi sosial, dan ingatan jangka panjang. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap Al-Qur'an dan Hadis di MIN Blitar Kota. Permainan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran agama Islam dapat dipertimbangkan sebagai alternatif yang inovatif dan efektif.

Gambar 1.1 Snakes and Ladders



Gambar 1. Halaman utama Snakes and Ladders.

Gambar 1.2 Snakes and Ladders



Gambar 1. Papan Permainan Snakes and Ladders

Gambar 1.3 Pengaplikasian



Gambar 1. Pengaplikasian dan Pengorganisasian oleh peserta didik

Daftar Pustaka

- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on Reflexive Thematic Analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589-597.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 5th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. 5th ed. London: SAGE Publications.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education*. 10th ed. New York: McGraw-Hill Education.
- Johnson, R. B., & Christensen, L. (2020). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches*. 7th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Mulyadi, M. (2019). *Gamifikasi dalam Pendidikan: Studi Kasus di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books
- Rahman, R. (2020). *Metode Inovatif dalam Pembelajaran Agama Islam*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, Y. (2017). "Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 123-135.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2018). *Using Multivariate Statistics*. 7th ed. Boston: Pearson.

