



EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI MA AN NUR BULULAWANG

Afid Ameliah¹, Indhra Musthofa², Eko Setiawan³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: 122101011098@unisma.ac.id, 2indhra.musthofa@unisma.ac.id,
3ekosetiawan@unisma.ac.id

Abstract

This study investigates the effectiveness of the “Snakes and Ladders” board game as an instructional medium to enhance students’ learning motivation in Islamic Religious Education (PAI), specifically in the field of Akidah Akhlaq at MA An Nur Bululawang. Motivated by the persistent use of monotonous lecture-based methods and limited technological adaptability among teachers, this research addresses the need for engaging and interactive media to foster motivation in adolescent learners. Positioned within the framework of educational psychology and leveraging Erikson’s psychosocial development theory, the study adopts a quantitative quasi-experimental design with a nonequivalent control group, involving 62 students divided equally between experimental and control classes. Data were collected through a Likert-scale questionnaire and analyzed using SPSS 26 with tests including paired sample t-test and independent t-test. Results indicate a significant improvement in motivation scores in the experimental group (Mean = 68.10) compared to the control group (Mean = 62.10), with a significance value of 0.000 (< 0.05). The findings confirm that the use of the Snakes and Ladders game is statistically effective in increasing students’ motivation, offering a practical, enjoyable, and developmentally appropriate approach to enhance engagement in PAI learning at the senior high school level.

Keywords: Snakes and Ladders learning media, learning motivation, Islamic religious education.

A. Pendahuluan

Di era modernisasi dan globalisasi yang terus mengalami perkembangan pesat keberadaan sumber daya manusia yang berkualitas menjadi factor utama dalam mendorong kemajuan suatu bangsa. Salah satu langkah strategis yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan, sebab pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk pengetahuan, kreativitas serta membangun karakter yang kuat terhadap siswa (Sari, 2018). Kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh peran pendidik yang memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, kreatif serta inovatif

(Syalfirah et al., 2024). Dengan demikian, pemilihan model, metode serta media pembelajaran yang sesuai sangat penting dilakukan agar dapat mendorong motivasi belajar siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi, para pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa (Bahriyah, 2024). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menjadi salah satu mata pelajaran utama di madrasah. Pendidikan agama Islam bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa tentang aspek spiritual, akhlak serta nilai-nilai keislaman (Meiliana, 2022) (RATINA, 2020). Namun kenyataannya, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di berbagai sekolah, termasuk MA An Nur Bululawang masih banyak menggunakan metode ceramah yang cenderung membosankan. Berdasarkan pengamatan peneliti, metode tersebut sering menyebabkan siswa merasa jenuh, kurang bersemangat, dan menurunnya motivasi belajar. Keadaan seperti ini semakin diperburuk oleh keterbatasan guru-guru pendidikan agama Islam dalam mengaplikasikan media pembelajaran modern, karena sebagian besar dari mereka berusia lanjut dan kurang familiar dengan teknologi.

Motivasi belajar adalah faktor psikologis penting yang mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya motivasi dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi dan menurunkan hasil belajar (Gianistika, 2021). Menurut Mc Donald dalam (Panggabean & Shaleha, 2022) motivasi adalah perubahan dalam diri seseorang yang mengarahkan perilaku ke tujuan tertentu. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa (Wahyuningtyas, 2020). Salah satu media yang diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar adalah permainan ular tangga. Media ini memadukan unsur permainan dengan materi pelajaran melalui papan permainan yang dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan topik pembelajaran (Putri et al., 2023). Dengan demikian, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Sari et al., 2024).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual maupun interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sebagaimana halnya penelitian yang dilakukan oleh (Eti, 2015) mengungkapkan bahwa media visual mampu meningkatkan prestasi belajar serta motivasi belajar dibandingkan metode konvensional. Penelitian (Anisa Sapitri & Iswendy, 2023) menunjukkan bahwa permainan ular tangga berbasis android memberikan peningkatan hasil belajar dengan nilai N-

Gain tertinggi 0,86 serta adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara itu, penelitian (Dewi, 2022) menemukan bahwa media video efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, sedangkan penelitian (Cahyaningtias & Ridwan, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan pengaruh positif sebesar 47,3% terhadap motivasi belajar siswa.

Sebagian besar penelitin sebelumnya lebih banyak berfokus pada mata pelajaran umum dan jenjang pendidikan dasar. Maka dari itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran pendidikan agama islam di tingkat madrasah Aliyah khususnya pada bidang studi akidah akhlaq. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternative inovatif dalam pembelajaran pendidikan agama islam khususnya pada bidang studi akidah ahklaq guna meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperluas kajian mengenai efektivitas media pembejaran berbasis permainan pada tingkat pendidikan menengah atas.

B. Metode

Penelitian ini, menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu yang dipilih sesuai dengan kebutuhan peneliti. Pengumpulan data dilakukan melalui instrument penelitian yang diujikan kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Sugiyono, 2023). Jenis penelitian ini menggunakan jenis eksperimen dengan metode quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Penelitian ini dilaksanakan di MA An Nur Bululawang yang melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara random yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal dan posttest setelah pemberian perlakuan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa MA An Nur Bululawang yang berjumlah 376 siswa dengan sampel 62 siswa yang terdiri dari 31 siswa kelas kontrol dan 31 siswa kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang yang disebarkan pada responden. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan berupa skala likert yaitu alat yang untuk mengukur motivasi belajar siswa dengan menggunakan skor 5-1. Analisis data kuantitatif terhadap instrument kuesioner dilakukan dengan menggunakan uji prasyarat yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah melakukan uji prasyarat dilanjutkan dengan uji hipotesis untuk mengetahui keefektivan antara variabel X

(efektivitas penerapan media pembelajaran ular tangga) terhadap variabel Y (motivasi belajar siswa) yang terdiri dari uji paired sample t test dan uji independent t test.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MA An Nur Bululawang. Analisis data menggunakan metode statistic dengan berbantuan *SPSS versi 26 for windows*.

1. Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di MA An Nur Bululawang.

Pada penelitian ini motivasi belajar diukur menggunakan kuesioner yang berjumlah 15 butir pertanyaan yang diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui skor yang diperoleh. Hasil analisis statistik deskriptif tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Descriptive Statistics							
Kelas kontrol	N	Mean	Minimum	Maxsimum	Range	Std. Deviation	Variance
	31	62.10	54	70	16	4.728	22.357

Berdasarkan tabel diatas, motivasi belajar siswa pada kelas kontrol menunjukkan bahwa skor tertinggi yang dicapai oleh siswa adalah 70 sedangkan skor terendah adalah 54, skor rata-rata 62.10, rentang skor 16, standar deviasi 4.728 dan varians 22.357. Dari perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa penyebaran data tidak meluas dan tingkat motivasi belajar tidak merata.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics							
Kelas kontrol	N	Mean	Minimum	Maxsimum	Range	Std. Deviation	Variance
	31	68.10	60	74	14	4.292	18.424

Berdasarkan tabel diatas, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa skor tertinggi yang dicapai oleh siswa adalah 74 sedangkan skor terendah adalah 60, skor rata-rata 68.10, rentang skor 14, standar deviasi 4.292 dan varians 18.424. Dari perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa penyebaran data tidak merata dan tingkat motivasi belajar tergolong tinggi. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Nana Sudjana yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat diamati melalui perhatian siswa, semangat menyelesaikan tugas, dan keterlibatan secara keseluruhan selama pembelajaran. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan semangat dan keaktifan dalam belajar karena proses pembelajaran menggunakan media yang menarik dan interaktif yaitu media ular tangga (Suprianto, 2015).

Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada kemampuan akademik siswa tetapi juga motivasi belajarnya. Rendahnya motivasi tidak selalu disebabkan oleh terbatasnya potensi siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya dukungan dari lingkungan sekolah, keluarga, atau strategi pembelajaran yang tidak efektif. Salah satu alasan utama mengapa siswa merasa kurang termotivasi adalah karena proses pembelajaran itu sendiri tidak menarik. Keberhasilan siswa dalam pendidikan sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajarnya. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, tekun, dan antusias dalam belajar. Oleh karena itu, pendidik harus berupaya menciptakan lingkungan belajar yang positif, memanfaatkan materi yang menarik, dan menyesuaikan metode pengajaran untuk memenuhi beragam kebutuhan dan karakteristik siswanya. Dengan demikian, motivasi siswa dapat ditingkatkan sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang optimal. Menurut (Eti, 2015), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan penyampaian informasi yang menarik, proses pembelajaran menjadi efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Efektivitas Penerapan Media Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di MA An Nur Bululawang.

Sebelum melakukan uji hipotesis data dianalisis terlebih dahulu melalui uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun uji prasyarat diuraikan sebagai berikut.

Hasil Analisis Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0.05. sebaliknya jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka dianggap tidak berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26 for windows. Berikut tabel hasil data uji normalitas motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	PRE XD KELAS KONTROL	.129	31	.200*	.938	31	.074
	POST XD KELAS KONTROL	.131	31	.189	.943	31	.100
	PRE XG KELAS EKSPERIMEN	.126	31	.200*	.977	31	.712
	POST XG KELAS EKSPERIMEN	.109	31	.200*	.940	31	.083

*. This is a lower bound of the true significance.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* yang disesuaikan dengan jumlah sampel yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikansi pada pretest kelas kontrol adalah 0.200 dan posttest sebesar 0.189. sedangkan pada kelas eksperimen baik pada pretest maupun posttest sama-sama memperoleh nilai signifikansi sebesar 0.200. Seluruh nilai yang diperoleh menunjukkan angka yang lebih besar dari 0.05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan data tersebut dapat dilanjutkan dengan pengujian uji t.

Hasil Analisis Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki sifat yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini, pegujian dilakukan dengan bantuan program *SPSS* versi 26 *for windows* dengan ketentuan sebagai berikut: apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka data dinyatakan homogen atau sama, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0.05 maka data dinyatakan tidak homogen. Berikut tabel hasil uji homogenitas motivasi belajar siswa:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL MOTIVASI BELAJAR	Based on Mean	.627	1	60	.432
	Based on Median	.373	1	60	.544
	Based on Median and with adjusted df	.373	1	59.696	.544
	Based on trimmed mean	.637	1	60	.428

Berdasarkan tabel di atas seluruh nilai signifikansi yang diperoleh adalah lebih besar dari 0.05 baik pada mean 0.432, median 0.544, dan trimmed mean 0.428. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok bersifat homogen atau sama. Data tersebut dapat dilanjutkan untuk pengujian selanjutnya.

Hasil Analisis Uji Paired Sample T-test

Uji paired sample t-test digunakan untuk membandingkan rata-rata dari sampel dari subjek yang sama. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan program *SPSS versi 26 for windows* dengan kriteria sebagai berikut: apabila nilai signifikansi(2-tailed) lebih besar dari 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan nilai signifikansi(2-tailed) lebih kecil dari 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST XD KONTROL - POSTTEST XD KONTROL	-3.41935	4.81507	.86481	-5.18554	-1.65317	-3.954	30	.000
Pair 2	PRETEST XG EKSPERIMEN - POSTTEST XG EKSPERIMEN	-11.58065	5.84109	1.04909	-13.72317	-9.43812	-11.039	30	.000

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test pada tabel di atas, nilai signifikansi(2-tailed) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0.000 lebih kecil dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Hasil Analisis Uji Independet T-test

Uji independent t-test dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Jika hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikansi maka perlakuan tersebut dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hipotesis akan diterima apabila nilai signifikansi(2-tailed) kurang dari 0.05. Adapun kriteria uji independent t-test adalah: jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari 0,05

maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, Sebaliknya jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 6. Hasil Uji Independet T-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
MOTIASI BELAJAR	Equal variances assumed	.627	.432	-5.231	60	.000	-6.00000	1.14695	-8.29425	-3.70575
	Equal variances not assumed			-5.231	59.447	.000	-6.00000	1.14695	-8.29469	-3.70531

Berdasarkan tabel di atas hasil uji independent sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi(2-tailed) sebesar 0.000 yang menunjukkan lebih kecil dari 0.05 dengan demikian, hipotesis nol(H_0) ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam yaitu bidang studi akidah akhlaq.

Hasil Analisis Uji N-Gain

Uji N-Gain adalah salah satu metode analisis data yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas suatu metode setelah mendapatkan suatu perlakuan(misalnya penerapan media pembelajaran atau metode tertentu). Perhitungan N-Gain dengan membandingkan skor pretest(sebelum perlakuan) dan posttest(setelah perlakuan), lalu dinormalisasikan terhadap skor maksimal yang bias dicapai. Adapun kategori tafsiran efektivitas N-Gain menurut Hake sebagai berikut:

Tabel 6. kategori tafsiran efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Tabel 7. Hasil N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	31	59	73	66.77	4.258
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan tabel diatas nilai N-Gain yang diperoleh adalah 66.77. maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI bidang studi akidah akhlak berada pada kategori cukup efektif. Dari hasil data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga sebagai sarana pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya pada bidang studi akidah akhlaq di MA An Nur Bululawang. Berdasarkan analisis statistik yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 26, data penelitian menunjukkan distribusi normal hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai pada kelas kontrol nilai sig. sebesar 0,189 > 0,05, pada kelas eksperimen nilai sig. sebesar 0,200 > 0,05 dan homogenitas nilai sig. sebesar 0,432 > 0,05 .

Uji-t sampel berpasangan dan uji-t independen menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang kurang dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode tradisional seperti ceramah. Adapun kriteria keefektivan pembelajaran yang ditemukan maka media pembelajaran ular tangga cukup efektif diterapkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa hal ini dibuktikan dengan perolehan skor mean sebesar 66.77. Media permainan papan ular tangga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa, partisipasi aktif, dan antusiasme untuk belajar. Permainan Ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hal ini berkaitan dengan teori perkembangan psikososial Erikson, khususnya tahap kelima yaitu identitas vs kebingungan peran, yang dialami remaja berusia 12 hingga 18 tahun.

Pada tahap ini remaja sedang dalam proses pencarian jati diri, berusaha memahami siapa dirinya dan apa perannya dalam kehidupan. Dukungan dari lingkungan mereka sangat penting selama fase ini. Penggunaan Ular Tangga sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman menarik dan interaktif yang mendorong siswa untuk menjadi peserta aktif, berkolaborasi, dan terlibat secara emosional. Pendekatan ini membantu meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar mereka. Hasilnya, siswa tidak hanya menjadi lebih bersemangat

dalam belajar tetapi juga mendapat manfaat dalam mengembangkan identitas diri yang positif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan menunjang perkembangan psikososial remaja (Rizki, 2022).

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Ilmiah et al., 2022) dalam *METAPSIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi* yang menunjukkan bahwa media ular tangga efektif meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Demikian pula (Aisy et al., 2023) menemukan bahwa siswa di SMA Islam Kepanjen mengalami rata-rata peningkatan minat belajar sebesar 4,95 poin melalui penggunaan media ular tangga. Adanya kesamaan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ular tangga dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai alat pembelajaran berbasis permainan pada berbagai mata pelajaran, termasuk Akidah Akhlak, untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh di MA An Nur Bululawang yang mengacu pada rumusan masalah penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada bidang studi akidah akhlaq. Hal ini dibuktikan dengan melalui perolehan skor motivasi belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media ular tangga dengan skor tertinggi 74, skor terendah 60 dan rata-rata 68,10. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memperoleh skor tertinggi 70, skor terendah 54 dan rata-rata 62,10, meskipun kedua kelas tersebut mengerjakan instrument kuesioner yang sama. Adapun hasil uji hipotesis yang menggunakan uji independent sample t test nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian diterima (H_0 ditolak dan H_a diterima) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan kriteria keefektivan pembelajaran yang ditemukan maka media pembelajaran ular tangga cukup efektif diterapkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI bidang studi akidah akhlak siswa kelas XG MA An-Nur Bululawang.

Daftar Rujukan

Aisy, R., Prameswari, S. P., & Apriani, R. (2023). Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Islam Kepanjen.

- Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 1892–1899.
- Anisa Sapitri, & Iswendi, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Kimia Berbasis Android Materi Sistem Koloid terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 493–497. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.1078>
- Bahriyah, B. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd Negeri 3 Madiredo Pujon Kabupaten Malang*.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Dewi, S. U. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Kelas II di SDIT Insan Mulia Kabupaten Bekasi*.
- Eti, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas Iii Sd Gugus 01 Imogiri, Bantul. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8, 54–67.
- Gianistika, C. (2021). Strategi Pembelajaran Contextual Teaching Dan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Membaca Nyaring Bahasa Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 656–671. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.359>
- Ilmiah, Ridfah, A., & Dewi, E. M. P. (2022). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika Trigonometri untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *METAPSIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/10.0000/xxxxxx-xxx-0000-0>
- Meiliana, A. R. (2022). *MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi Kasus Pada Anak Sekolah Dasar Kelas V di SD Negeri Simpar Bandar, Kabupaten Batang) SKRIPSI*. 8–29.
- Panggabean, D., & Shaleha, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Siburbur Kecamatan Halongonan Kabupaten Tapanuli Selatan Dengan Mata Pelajaran Bahasa Indonesian. *Edumaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(01), 23–34. <https://journal.cdfpublisher.org/index.php/edumaniora/article/download/9/8>
- Putri Indah Sari, Abdul Jalil, I. R. S. (2024). Implementasi Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Fiqih Shalat Dikelas Viii Smpn 05 Karangploso. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 9, 133–143.
- Putri, J. P., Prima, B., Hermuttaqien, F., Arends, T. T., & Kooperatif, M. P. (2023).

- Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.* 3(6), 1–10.
- RATINA, N. (2020). *Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Sman 1 Sakti Kabupaten Pidie.* <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0A>
- Rizki, N. J. (2022). *Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan.* 20(20), 153–172.
- Rizki Wahyuningtyas, B. S. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 23–27.
- Sari, I. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Iv Sd 186 Tappale Kecamatan Libureng Kabupaten Bone.*
- Sugiyono, P. D. (2023). *METODE PENELITIAN Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D.* ALFABETA.
- SUPRIANTO. (2015). *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Kongkretpada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.* 151, 10–17.
- Syalfirah, V., Aeni, A. N., Hanifah, N., & Indonesia, U. P. (2024). PENERAPAN GAME ULAR IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR ELSE (Elementary School Education. *ELSE (Elementary School Education Journal) This*, 8(1), 106–115.