



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI DI MTS HIDAYATUL MUBTADIIN MALANG

Sabrina Ananda AM¹, Indhra Musthofa², Muhammad Fahmi Hidayatullah³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: 122201011187@unisma.ac.id, 2indhra.musthofa@unisma.ac.id,

3m.fahmi.hidayatullah@unisma.ac.id

Abstract

This study aimed to examine students learning outcomes and analyze the effect of using the Snake and Ladder learning media on the learning outcomes of seventh-grade students in Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam) at MTs Hidayatul Mubtadiin Malang. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. The study involved two classes, namely an experimental class and a control class, each consisting of 27 students. However, data analysis was conducted using data from 44 students who completed both the pre-test and post-test, including 23 students in the experimental class and 21 students in the control class. The research instrument was a 19-item multiple-choice test that met the validity and reliability requirements. Data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, the Independent Samples t-test, and Cohen's d effect size analysis. The results showed that the experimental class achieved a higher post-test mean score (69.10) than the control class (37.84). The Independent Samples t-test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference in learning outcomes between the two groups. Furthermore, Cohen's d effect size of 1.906 indicated a very large practical effect. These findings suggest that the Snake and Ladder learning media significantly improves students' learning outcomes in Islamic Cultural History

Kata Kunci: *Snake and Ladder learning media, learning outcomes, Islamic Cultural*

A. Pendahuluan

Pengembangan potensi dan inovasi dalam pembelajaran menjadi hal penting yang harus dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Inovasi tersebut dapat diwujudkan melalui pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang menarik guna membantu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam belajar (Wijaya et al., 2025). Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik sebagai bentuk kemampuan yang berkembang melalui proses pembelajaran. Pencapaian tersebut umumnya

dinyatakan dalam bentuk nilai sesuai dengan kategori penilaian yang telah ditetapkan. Hasil belajar menjadi salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran, baik yang dilihat pada akhir tahun maupun selama proses berlangsung, sehingga guru dapat mengetahui tingkat kualitas dan perkembangan peserta didik (Ismayawati & Ulfah, 2022). Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah alat bantu yang dibuat untuk dapat meningkatkan tingkat keefektifan proses pembelajaran melalui keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar-mengajar. Dalam sebuah proses pendidikan, partisipasi aktif siswa dapat menjadi kunci untuk meraih hasil pembelajaran yang efektif. Media interaktif menyediakan ruang bagi siswa untuk tidak hanya menerima informasi satu-arah, tetapi juga dapat terlibat dalam eksplorasi, eksperimen dan pemecahan masalah (Yusnan, 2025).

Pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pemanfaatan media pembelajaran interaktif mampu menyajikan peristiwa-peristiwa sejarah secara lebih konkret dan visual, sehingga membantu peserta didik memahami konteks historis secara lebih mendalam. Selain memberikan dampak pada aspek kognitif, penggunaan media interaktif juga berpengaruh positif terhadap aspek afektif dan motivasi belajar peserta didik. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat mendorong peningkatan minat serta motivasi belajar. Kondisi tersebut sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung. Sejumlah penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat naratif dan konseptual seperti Sejarah Kebudayaan Islam (Silmi et al., 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung mengandalkan metode ceramah pasif, sehingga keterlibatan peserta didik menjadi terbatas. Apabila media pembelajaran digunakan secara tepat, proporsional, dan sesuai dengan karakteristik materi serta peserta didik, maka proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif. Penggunaan media yang optimal juga dapat membantu mempercepat penyampaian materi, meningkatkan pemahaman peserta didik, serta mengarahkan proses pembelajaran agar lebih terfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sa'idah & Imam, 2021).

Media pembelajaran ular tangga merupakan hasil adaptasi dari permainan tradisional yang secara sengaja dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan

proses pembelajaran. Permainan ini dimodifikasi sedemikian rupa untuk menyesuaikan karakteristik peserta didik, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai instrumen edukatif yang dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui media tersebut, materi pelajaran disajikan dalam bentuk petak-petak permainan yang berisi informasi, pertanyaan, atau konsep penting, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan membuat proses pembelajaran lebih interaktif serta bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga berperan sebagai pengantar informasi yang mempermudah peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan (Wati, 2021)

Sejalan dengan itu, Diana (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran ular tangga termasuk strategi media yang efektif dalam meningkatkan daya serap, pemahaman, serta hasil belajar siswa. Siswa diminta memainkan permainan ular tangga sambil belajar sehingga membantu mereka memahami materi yang diajarkan secara lebih optimal. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan media tersebut (Diana & Widyawati, 2024). Hasil observasi awal di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran SKI, media yang digunakan guru masih terbatas pada buku paket, LKS, serta metode ceramah dan tanya jawab. Minimnya variasi media membuat sebagian siswa kurang berpartisipasi secara aktif.

Beberapa siswa terlihat kurang fokus selama pembelajaran berlangsung, kurang antusias mengikuti materi, serta menunjukkan hasil belajar yang belum optimal. Situasi ini menunjukkan bahwa diperlukan pembaruan dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI. Implementasi media pembelajaran ular tangga diharapkan mampu memberikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, memotivasi siswa untuk belajar, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran SKI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih media yang tepat serta memberikan alternatif pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dengan menggunakan desain quasi experimental. Adapun desain eksperimen yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*

dengan pola *pretest* dan *posttest*, yang termasuk dalam jenis eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut memperoleh perlakuan pembelajaran yang sama ditinjau dari tujuan pembelajaran, materi, bahan ajar, serta alokasi waktu pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga (variabel X) terhadap hasil belajar siswa (variabel Y) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Daulah Umayyah.

Penelitian dilaksanakan di MTs Hidayatul Muhtadi'in Malang dengan populasi seluruh siswa yang berjumlah 262 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non-probability sampling* jenis *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa kedua kelas yang dipilih memiliki jadwal pembelajaran pada hari yang sama serta diajar oleh guru mata pelajaran yang sama. Sampel penelitian terdiri atas kelas VII A sebagai kelas kontrol berjumlah 25 siswa dan kelas VII C sebagai kelas eksperimen berjumlah 26 siswa, dengan total sampel sebanyak 51 siswa.

Instrumen yang digunakan berupa tes objektif dalam bentuk soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa pada *pretest* maupun *posttest*, yang disusun berdasarkan kisi-kisi materi Daulah Umayyah mencakup sembilan indikator dengan jenjang kognitif C1 hingga C4. Instrumen diujicobakan terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 23. Uji validitas menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dan dilakukan dalam dua tahap terhadap 25 butir soal, dengan hasil akhir menunjukkan 19 butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan. Uji reliabilitas menggunakan teknik Cronbach's Alpha menghasilkan nilai sebesar 0,860 yang menunjukkan tingkat reliabilitas instrumen tergolong baik, sehingga 19 butir soal tersebut digunakan sebagai instrumen final pada *pretest* dan *posttest*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, dokumentasi, dan wawancara (Sugiyono, 2023). Tes objektif berupa 19 butir soal pilihan ganda diberikan pada saat *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa modul ajar, kisi-kisi soal, instrumen tes, daftar nilai siswa, serta foto kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran pada tahap studi pendahuluan untuk mengidentifikasi materi tes serta kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan.

Analisis data dimulai dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk yang dipilih karena jumlah sampel tiap kelompok kurang dari 50, serta uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antarkelompok data (Nuryadi et al., 2017). Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-Test untuk mengetahui

perbedaan rata-rata hasil belajar antara posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol, guna menjawab rumusan masalah mengenai ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa (Nuryadi et al., 2017). Dilakukan pula uji analisis effect size menggunakan Cohen's d untuk mengetahui besarnya pengaruh yang diberikan, dengan kategori interpretasi kecil ($0 < d < 0,2$), sedang ($0,2 < d \leq 0,5$), besar ($0,5 < d \leq 0,8$), dan sangat besar ($d > 0,8$) (Khairunnisa et al., 2022).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 54,92 dan kelas kontrol sebesar 49,87. Perbedaan rata-rata yang relatif kecil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas cenderung setara sebelum mengikuti proses pembelajaran.

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar sekaligus mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi Daulah Umayyah. Hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat menjadi 69,10, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 37,84. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah proses pembelajaran dilakukan. Sebelum data posttest diuji lebih lanjut, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan uji Levene, yang keduanya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga data memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke tahap uji hipotesis.

Berdasarkan hasil analisis level kognitif, persentase jawaban benar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan pada tiga level kognitif yang diukur, yaitu C1 (mengingat) dari 58,89% menjadi 80,95%, C2 (memahami) dari 44,93% menjadi 57,25%, dan C4 (menganalisis) dari 56,52% menjadi 80,43%. Peningkatan pada level C1 menunjukkan siswa semakin mampu mengingat informasi mengenai materi Daulah Umayyah, peningkatan pada level C2 menunjukkan siswa lebih mampu memahami konsep yang dipelajari, sedangkan peningkatan pada level C4 menunjukkan siswa mulai mampu menganalisis informasi berdasarkan materi yang diberikan. Sementara itu, pada kelas kontrol, perubahan persentase jawaban benar tidak menunjukkan peningkatan yang sama pada setiap level kognitif. Temuan ini

sejalan dengan pendapat Bloom dalam (Khuluqo, 2017) mengemukakan bahwa hasil belajar secara garis besar dapat dibedakan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penelitian ini berfokus pada ranah kognitif, yang berkaitan dengan hasil belajar bersifat intelektual dan mencakup enam tingkatan kemampuan, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi. Pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa selaras dengan pendapat (Malasasari Siregar et al., 2023) yang menyatakan bahwa pretest dilakukan sebagai langkah awal untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan awal siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran, sekaligus untuk mengetahui sejauh mana kesiapan siswa dalam menerima materi yang akan dipelajari. Hasil posttest dalam penelitian ini juga sejalan dengan pendapat (Asyiah Siregar et al., 2023) yang menyatakan bahwa posttest digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari, sehingga hasil posttest dapat digunakan sebagai indikator untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran. Peningkatan capaian hasil belajar tersebut juga sejalan dengan konsep hasil belajar yang dikemukakan oleh (Andryannisa et al., 2023), bahwa hasil belajar siswa mengacu pada kemampuan, pengetahuan, keterampilan, serta tingkat pemahaman yang diperoleh sebagai dampak nyata dari sebuah proses pembelajaran.

Dalam hal ini, perlakuan pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen terbukti berhasil memberikan dampak positif yang signifikan dalam mengubah dan meningkatkan kemampuan akademis siswa jika dibandingkan dengan kondisi awal mereka sebelum diberikan perlakuan. Keberhasilan belajar siswa turut dipengaruhi oleh faktor internal, seperti minat dan motivasi siswa, serta faktor eksternal, salah satunya adalah ketersediaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar-mengajar (Mulia et al., 2021). Kesetaraan kemampuan awal yang terlihat ketika diberikan pretest berhasil ditingkatkan secara efektif melalui perlakuan di kelas eksperimen, yang dibuktikan dengan peningkatan capaian akhir (posttest). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Hidayatul Mubtadi'in Malang secara nyata memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan hasil belajar siswa, yang tidak hanya terlihat dari peningkatan skor secara angka, tetapi juga mencerminkan adanya perkembangan kemampuan berpikir siswa pada ranah kognitif secara menyeluruh.

2. Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa, dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test. Hasil analisis memperoleh nilai t sebesar 6,315 dengan nilai

signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Hidayatul Muhtadi'in Malang. Selain hasil uji hipotesis, besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga juga diketahui melalui hasil perhitungan effect size, yang memperoleh nilai Cohen's d sebesar 1,906. Nilai tersebut berada pada rentang $d > 0,8$ sehingga termasuk dalam kategori sangat besar, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga tidak hanya memberikan pengaruh secara statistik, tetapi juga memiliki pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Kondisi ini sejalan dengan pendapat (Hartono & Riyandiarto, 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan cenderung lebih diminati oleh peserta didik karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang secara positif melalui unsur kompetisi, namun tetap mengandung nilai edukatif yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif mengikuti kegiatan belajar melalui permainan yang memuat pertanyaan sesuai dengan indikator pembelajaran, sehingga materi yang sebelumnya hanya disampaikan melalui penjelasan guru menjadi lebih mudah dipahami karena siswa terlibat langsung dalam permainan. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Tazkiyah & Gumala, 2025) yang menyatakan bahwa media permainan ular tangga dapat membantu memperkuat daya ingat, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga juga dinilai sesuai dengan karakteristik materi Daulah Umayyah yang memuat berbagai fakta sejarah, seperti tokoh, peristiwa, perkembangan pemerintahan, serta penyebab kemunduran yang saling berkaitan. Temuan tersebut sejalan dengan karakteristik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dikemukakan oleh Hanafi dalam (Himmah, 2021) bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki sifat kronologis dan menekankan pada pemahaman hubungan sebab akibat antarsuatu peristiwa sejarah. Dalam penelitian ini, media ular tangga memfasilitasi siswa untuk mengingat kembali berbagai materi Daulah Umayyah melalui pertanyaan-pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran, sehingga siswa

terdorong untuk memahami materi secara lebih menyeluruh. Selain itu, (Saman, 2024) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga dipengaruhi oleh pemilihan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik materi, sehingga penyajian materi melalui permainan edukatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif sekaligus membantu siswa memahami materi sejarah yang memuat banyak fakta dan urutan peristiwa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Uliyati Aturohmah (2023) yang juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Meskipun dilakukan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda, kedua penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian (Samo et al., 2023) yang melakukan meta-analisis terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis website, dengan nilai rata-rata effect size sebesar 1,05 yang termasuk dalam kategori tinggi; nilai tersebut lebih rendah dibandingkan nilai effect size pada penelitian ini sebesar 1,906 dengan kategori sangat besar, namun keduanya sama-sama menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik mampu memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selain itu, penelitian Sutri Berlian (2021) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media ular tangga sebagai media yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan perbedaannya terletak pada bentuk media yang digunakan, yaitu media ular tangga berbasis digital pada penelitian tersebut, sementara penelitian ini menggunakan media ular tangga secara langsung pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Hidayatul Muhtadi'in Malang, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII mengalami peningkatan setelah diterapkannya media pembelajaran ular tangga. Kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan relatif setara, dengan rata-rata pretest sebesar 54,92 dan

49,87. Setelah proses pembelajaran, kelas eksperimen memperoleh rata-rata posttest sebesar 69,10, sedangkan kelas kontrol sebesar 37,84. Peningkatan tersebut juga terlihat pada tiga level kognitif yang diukur, yaitu C1, C2, dan C4, di mana kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih konsisten dibandingkan kelas kontrol.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran ular tangga dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Hidayatul Muhtadi'in Malang. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample t-Test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil perhitungan effect size menggunakan Cohen's d menunjukkan nilai sebesar 1,906 yang termasuk dalam kategori sangat besar, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, seperti media pembelajaran ular tangga, sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran serta memanfaatkan media pembelajaran dengan baik agar lebih mudah memahami materi. Adapun bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga pada materi, jenjang pendidikan, atau mata pelajaran yang berbeda, serta mengkaji variabel lain yang berkaitan dengan pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil penelitian yang lebih luas.

Daftar Rujukan

- Andryannisa, M., Wahyudi, A., & Sayekti, S. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE RESITASI PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI SD ISLAM RIYADHUL JANNAH DEPOK. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3, 11716–11728.
- Asyiah Siregar, N., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). HUBUNGAN ANTARA PRETEST DAN POSTEST DENGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII B DI MTS ALWASHLIYAH PANTAI CERMIN. *Edunomika*, 07(01), 13. <https://doi.org/https://doi.org/10.29040/jie.v7i1.8307>
- Diana, Q., & Widyawati, S. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi Untuk di SD Negeri 11 Lubuk Jaya. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(11). <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>

- Hartono, B. P., & Riyandiarto, B. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PERMUTASI (Permainan Ular Tangga Berbasis Materi) Matematika SMP Kelas VIII. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 35–48. <https://doi.org/10.30738/union.v9i1.9195>
- Himmah, A. F. (2021). DIKTAT PEMBELAJARAN SKI DI MADRASAH.
- Ismayawati, D., & Ulfah, Y. F. (2022). UPAYA GURU SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI DI MI NURUL HUDA TAHUN PELAJARAN 2021/2022. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9, 409–420.
- Khairunnisa, K., Sari, F. F., Anggelena, M., Agustina, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, 5(2), 138–151. <https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4802>
- Khuluqo, I. (2017). Belajar dan Pembelajaran (A. Albab, W. Waluyo, & Ratih, Eds.; 1st ed.). PUSTAKA BELAJAR.
- Malasasari Siregar, T., Siahaan, B. M., Nova Enjelika, T., Endayanti Simbolon, M., & Maruli Siringo-ringo, R. (2023). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-test pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SMA Swasta Cahaya Medan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(1).
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2021). Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Dirāsāt: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(2), 137–156.
- Nuryadi, Astuti Dewi, T., Sri Utami, E., & Budiantara, M. (2017). DASAR-DASAR STATISTIK PENELITIAN (1st ed.). SIBUKU MEDIA. www.sibuku.com
- Sa'idah, & Imam, H. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MUSIUM VIRTUAL DI GEOGLE ARTS AND CULTURE TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA PELAJARAN SKI DI MTs DARUSSALAM KOTA LUBUKLINGGAU. *Tekno Aulama: Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 1(Vol. 1 No. 2 (2021): Agustus, Tekno Aulama: Jurnal Teknologi Pendidikan Islam), 139–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.53888/teknoaulama.v1i2.445>
- Saman, T. (2024). URGENSI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH. *Literasi Kita Indonesia*, 5, 90–96. <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v4i1>

- Samo, D. D., Ekowati, C. K., Soko, I. P., & Ngawas, K. R. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran matematika berbasis website terhadap peningkatan hasil belajar siswa: Meta-analisis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(1), 89–101. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v10i1.49357>
- Silmi, S., Miftahir, R., Aditya, & Ainur, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs Hadanah Darussalam. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 762–768. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1578>
- Sugiyono. (2023). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D (2nd ed.). ALFABETA. www.cvalfabeta.com
- Tazkiyah, N., & Gumala, Y. (2025). SYSTEMATIC LITERATURE RIVIEW MEDIA ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *MEGA : JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 6(1), 872–879.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Vol. 2, Number 1).
- Wijaya, S., Utari Batamata, S., Mei Wulandari, D., Farlan, M., Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., & Agama Islam Negeri Sorong, I. (2025). Pengaruh Kurangnya Media Terhadap Hasil Belajar siswa di MI Al-Ishlah kota sorong. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 7, Number 1). <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Misool>
- Yusnan, M. (2025). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Konsep dan Analisis di Sekolah Dasar) (Kamasiah, Ed.; 1st ed.). CV. EUREKA MEDIA AKSARA.