

PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKATIF TERHADAP HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH SYAFI'YAH

Nurul Izzah¹, Ali Mahsun²

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas
Hasyim Asy'ari, Tebuireng, Jombang.

²Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Hasyim Asy'ari, Tebuireng, Jombang.

1izzah4894@gmail.com, 2Alimahsun@unhasy.ac.id

ABSTRACT

The present study examines the degree to which an instructionally modified snakes and ladders game shapes the learning performance of students enrolled in the Akidah Akhlak course at Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang. The rationale underlying this inquiry originates from field-based evidence demonstrating that students' scholastic attainment has consistently fallen short of expectations, a circumstance largely ascribed to the entrenched dominance of teacher-centered instructional methods. This reliance on conventional delivery has progressively suppressed student engagement and diminished intrinsic motivation to participate actively in learning. The research was conducted within a quantitative paradigm, adopting a true experimental design with a post-test only control group configuration. Forty-two students were recruited as participants and allocated in equal proportions across an experimental cohort and a control cohort. Post-instructional test scores served as the primary source of outcome data, which were then processed through the Mann-Whitney U nonparametric statistical procedure. Findings disclosed that the experimental cohort registered a mean score of 91.19, markedly exceeding the 55.00 average recorded by the control cohort. The significance level of 0.000 considerably lower than the 0.05 benchmark provided compelling statistical evidence that the game-based instructional treatment generated a substantive and measurable improvement in student outcomes. Taken together, these findings affirm that the adapted snakes and ladders game constitutes a viable and effective instructional medium for enhancing academic achievement, notwithstanding several operational constraints related to time management and the maintenance of orderly classroom conditions during gameplay.

Keywords: *Educational Game, Snakes and Ladders Game, Learning Outcomes, Akidah Akhlak.*

ABSTRAK

Kajian ini dilakukan untuk menelaah sejauh mana penerapan game edukatif berbasis permainan ular tangga dapat memengaruhi capaian belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang. Penelitian ini muncul sebagai respons terhadap kondisi hasil belajar siswa yang masih belum mencapai kategori optimal, sehingga diperlukan inovasi dalam

proses pembelajaran yang diduga kuat dipengaruhi oleh dominasi pendekatan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif dan tidak menunjukkan gairah belajar yang optimal. Penelitian ini disusun dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode *true experimental melalui desain post-test only control group design*. Sebanyak 42 siswa terlibat sebagai sampel penelitian yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data penelitian diperoleh melalui pelaksanaan *post-test* setelah proses pembelajaran berlangsung, kemudian dianalisis menggunakan Uji Mann-Whitney U Test. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen mencapai 91,19, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata 55,00. Hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menegaskan bahwa penggunaan game edukatif ular tangga memberikan pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dinilai efektif dalam membantu peningkatan hasil belajar siswa, meskipun dalam proses pelaksanaannya masih ditemukan sejumlah kendala terkait manajemen waktu dan pengelolaan kelas.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar, Akidah Akhlak.

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan yang tidak dapat ditinggalkan dalam membentuk kualitas manusia secara menyeluruh. Lebih dari sekadar transfer ilmu pengetahuan, proses pendidikan sejatinya juga membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai kehidupan, serta mengembangkan berbagai kecakapan yang dibutuhkan seseorang dalam menjalani kehidupan nyata. Dalam bingkai pendidikan Islam, khususnya pada mata pelajaran

Akidah Akhlak, proses pembelajaran memikul tanggung jawab yang lebih besar karena tidak semata-mata berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga diarahkan pada pembentukan karakter serta pengembangan kepribadian siswa dan penanaman akhlak mulia sesuai tuntunan ajaran Islam (Fitriani et al. 2023). Oleh karenanya, pembelajaran Akidah Akhlak perlu dirancang secara cermat, penuh kreativitas, dan mampu mendorong keterlibatan aktif setiap peserta didik dalam proses belajar.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan hal yang berbeda. Proses pembelajaran yang berlangsung di banyak kelas masih sangat bergantung pada metode tradisional seperti ceramah dan tanya jawab. Pendekatan semacam ini bersifat satu arah dan menempatkan guru sebagai pusat informasi, sehingga siswa memiliki keterbatasan ruang untuk berpartisipasi secara aktif (Djamarah, Bahri, dan Zain 2010). Akibatnya, tidak sedikit siswa yang merasa jenuh, kehilangan semangat, dan kurang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa, terutama dalam menginternalisasi materi Akidah Akhlak yang seharusnya menyentuh kehidupan sehari-hari mereka.

Secara konseptual, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengajak siswa terlibat secara aktif dalam setiap tahapannya. Keaktifan siswa terbukti memiliki pengaruh besar terhadap pemahaman konsep, daya ingat jangka panjang, serta keberhasilan belajar secara keseluruhan (Sudjana 1989).

Atas dasar itulah, inovasi dalam pemanfaatan media dan strategi pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa ditunda. Salah satu alternatif yang layak dipertimbangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan. Permainan edukatif menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, permainan dengan tujuan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna (Ismail 2009). Hadirnya permainan dalam proses pembelajaran dapat menciptakan belajar yang lebih hidup dan variatif, sehingga mampu membangkitkan minat serta motivasi siswa. Di samping itu, game edukatif turut mendorong terjadinya interaksi positif antar siswa, membangun semangat kerja sama, dan melatih kemampuan berpikir secara kritis (Sutirna 2018).

Dalam pelaksanaan penelitian ini, game edukatif yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak adalah permainan ular tangga yang telah mengalami modifikasi

dengan cara menyisipkan materi dan soal-soal Akidah Akhlak ke dalamnya. Alasan pemilihan permainan ini didasarkan pada kemudahannya untuk dimainkan oleh siswa, daya tariknya yang tinggi, serta fleksibilitasnya untuk diadaptasi konteks pembelajaran yang dibutuhkan. Melalui permainan ular tangga, Keunggulan permainan ular tangga terletak pada kemampuannya mendorong siswa untuk tidak sekadar belajar secara individual, tetapi juga aktif berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis dan penuh semangat. Sejumlah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan game edukatif dalam proses pembelajaran berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Sejumlah penelitian terdahulu pun telah membuktikan bahwa penggunaan game edukatif dalam proses pembelajaran berpotensi dapat membantu mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh game edukatif mampu mendorong motivasi belajar, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Nurroin and Jamhuri 2025).

Berdasarkan paparan di atas, dapat ditarik sebuah simpulan awal bahwa rendahnya hasil belajar siswa memiliki keterkaitan erat dengan minimnya variasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang secara nyata mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan game edukatif berbasis permainan ular tangga terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dibangun di atas kerangka pendekatan kuantitatif dengan mengadopsi metode *true experimental design*. Rancangan spesifik menerapkan desain *post-test only control group design* sebagai rancangan penelitian. Penggunaan desain tersebut dipilih dengan pertimbangan bahwa dilatar belakangi oleh tujuan

utama penelitian, yaitu mengukur. Desain ini dipilih dengan mempertimbangkan tujuan penelitian yang berfokus pada upaya mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan game edukatif berbasis permainan ular tangga terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa, dengan cara membandingkan perolehan hasil belajar. Pengukuran dilakukan dengan cara membandingkan capaian belajar antara dua kelompok siswa yang keduanya diukur setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan.

Kelompok eksperimen menjalani pembelajaran menggunakan game edukatif ular tangga, sementara kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional yang lazim diterapkan di kelas.

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah MI Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang, dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas V sebagai subjek yang terlibat. Jumlah sampel keseluruhan mencapai 42 siswa yang kemudian dibagi secara proporsional menjadi dua kelompok

setara, masing-masing terdiri dari 21 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 21 siswa sebagai kelompok kontrol. Penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, mengingat seluruh anggota dari populasi yang tersedia turut dilibatkan dalam penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar (*post-test*) yang diberikan kepada kedua kelompok setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Instrumen penelitian berupa soal tes yang dirancang khusus untuk mengukur capaian hasil belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak. Sebelum digunakan sebagai bagian dari penelitian, instrumen tersebut terlebih dahulu dalam diuji melalui tahap validitas dan reliabilitas guna memastikan bahwa instrumen yang digunakan layak dan mampu mengukur kemampuan siswa secara akurat.

Analisis data penelitian menggunakan pendekatan statistik nonparametrik melalui uji *Mann-Whitney U Test*. Pengujian ini dipilih untuk mengidentifikasi untuk melihat apakah terdapat perbedaan

hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Keputusan pengujian hipotesis ditentukan berdasarkan pada tingkat signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi yang dihasilkan berada kurang dari 0,05, maka penggunaan game edukatif ular tangga dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Namun, jika nilai signifikansi menunjukkan angka di atas 0,05, maka pengaruh tersebut dianggap tidak signifikan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya perbedaan yang cukup mencolok antara capaian belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol setelah kegiatan pembelajaran tuntas dilaksanakan. Siswa yang belajar dengan memanfaatkan game edukatif ular tangga berhasil meraih hasil belajar yang secara signifikan lebih unggul dibandingkan rekan-

rekan mereka yang belajar dengan pendekatan konvensional. Berdasarkan data post-test, rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai angka 91,19, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata 55,00. Selisih nilai yang signifikan ini mempertegas bahwa penerapan game edukatif ular tangga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak.

Kekuatan temuan ini semakin dikuatkan melalui pengujian hipotesis dengan bantuan Mann-Whitney U Test. Output analisis statistik menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang jauh melampaui batas toleransi taraf signifikansi 0,05. Angka ini secara statistik menegaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game edukatif ular tangga dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak.

Tingginya hasil belajar di kelas eksperimen mencerminkan bahwa penggunaan game edukatif ular tangga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang terasa lebih hidup, melibatkan siswa secara aktif, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, para siswa tampak lebih antusias, lebih fokus saat mengikuti pembelajaran serta mempermudah mereka dalam menangkap materi yang disampaikan. Keterlibatan langsung siswa melalui aktivitas permainan menjadikan proses belajar tidak terasa monoton, sehingga lebih membantu siswa memahami materi Akidah Akhlak secara lebih mendalam dan bermakna.

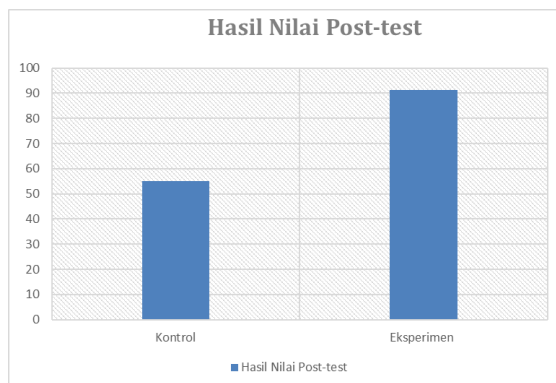
Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini juga sejalan dengan beberapa teori pembelajaran yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu mendorong semangat belajar, meningkatkan keaktifan siswa, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Game edukatif tidak sekadar berfungsi sebagai media

hiburan, melainkan juga sebagai wahana belajar yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui aktivitas bermain yang terarah dan bertujuan, siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar secara aktif, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat.

Hasil penelitian yang diperoleh juga didukung oleh dasar teori yang berkaitan dengan penelitian yang ada serta memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa game edukatif ular tangga berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini semakin memperkuat keyakinan bahwa penerapan media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi alternatif pilihan yang efektif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas dan menyenangkan.

Meskipun demikian, selama pelaksanaan penelitian masih ditemukan beberapa hambatan, seperti keterbatasan waktu

pembelajaran dan tantangan dalam mengondisikan kelas agar kegiatan permainan dapat berjalan secara optimal. Namun, hambatan-hambatan tersebut tidak cukup untuk mengurangi efektivitas penggunaan game edukatif penggunaan permainan ular tangga yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.



Perolehan nilai Post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

No	Statistik Uji	Nilai
1	Mann-Whitney U	0,000
2	Wilcoxon W	231,000
3	Z	-5,576
4	Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Uji Mann-Whitney U test

D. Kesimpulan

Merujuk pada keseluruhan proses dan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik sebuah simpulan bahwa Penerapan game edukatif ular tangga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas V di MI Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang. Temuan ini didukung oleh hasil *post-test* yang memperlihatkan perbedaan rata-rata nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai pada kelas eksperimen mencapai 91,19, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 55,00. Lebih lanjut, hasil Uji *Mann-Whitney U Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya pengaruh signifikan penggunaan game edukatif ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penerapan game edukatif ular tangga mampu menciptakan proses proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lebih menarik, mendorong keaktifan siswa, serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui

permainan turut mendorong meningkatnya antusiasme dan partisipasi belajar siswa. Dengan demikian, game edukatif Penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat menjadi pilihan yang efektif dalam membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar, terutama pada mata pelajaran Akidah Akhlak ditingkat Madrasah Ibtidaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ismail, A. (2009). *Education games: Panduan praktis permainan edukatif yang menjadikan anak Anda cerdas, kreatif, dan saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Sudjana, N. (1989). *Penilaian hasil belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sutirna. (2018). *Inovasi dan teknologi pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta.

Fitriani, Lilis, Rahman, and Ahmad. 2023. "Peran Pendidikan Akidah Akhlak Dalam Membentuk Kepribadian Dan Ketahanan Iman Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Islam Dan Karakter (JPIK)* 5:41–52.

Ismail, Andang. 2009. *Education*

Games Panduan Praktis Permainan Edukatif Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, Dan Saleh. Yogyakarta: Pro-U Media.

Nurroin, Kavita, and M. Jamhuri. 2025. "Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di MI Darut Taqwa Pasuruan." *Al- Ikhtiar Jurnal Studi Islam* 2: hlm 333.

Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sutirna. 2018. *Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*. Deepublish.