

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
PERMAINAN ULAR TANGGA DAN BAAMBOOZLE DALAM  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN AL –  
QURAN HADIS DI MAN KOTA BATU**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**AMELIA NADIA PRASETYA NINGRUM**

**NIM. 220101110028**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2026**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
PERMAINAN ULAR TANGGA DAN BAAMBOOZLE DALAM  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN AL –  
QURAN HADIS DI MAN KOTA BATU**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh**

**Amelia Nadia Prasetya Ningrum**

**NIM. 220101110028**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2026**

# LEMBAR PERSETUJUAN

## LEMBAR PERSETUJUAN

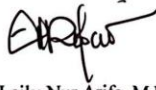
Skripsi dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Ular Tangga dan Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Pada Mata pelajaran Al – Quran Hadis di MAN Kota Batu" oleh Amelia Nadia Prasetya Ningrum ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian skripsi.

Pembimbing,



Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag  
NIP. 196712201998031002

Mengetahui  
Ketua Program Studi,



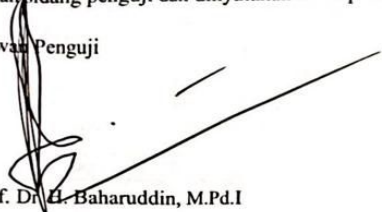
Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I  
NIP. 199005282018012003

# LEMBAR PENGESAHAN

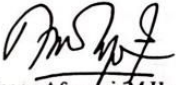
## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Ular Tangga dan Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Al – Quran Hadis di MAN Kota Batu" oleh Amelia Nadia Prasetya Ningrum ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 28 April 2026.


Dewan Penguji

  
Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I  
NIP. 195612311983031032

Penguji Utama

  
Benny Afwadzi, M.Hum  
NIP. 199002022015031005

Ketua

  
Dr. H. Ahmad Fattah Yasin, M.Ag  
NIP. 196717701998031002

Sekretaris

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.  
NIP. 195308232000031002

# NOTA DINAS

Pembimbing  
Dr. H. Ahmad Fattah Yasin, M.Ag.  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

Malang, April 2026

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Amelia Nadia Prasetya Ningrum  
Lamp : -

Yang Terhormat,  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Di Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*


Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi bahasa, isi, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Amelia Nadia Prasetya Ningrum  
NIM : 220101110028  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ular Tangga dan Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Al – Quran Hadis di MAN Kota Batu

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan, Demikian mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing

  
Dr. H. Ahmad Fattah Yasin, M.Ag.  
NIP. 196712201998031002

# LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amelia Nadia Prasetya Ningrum

NIM : 220101110028

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ular Tangga dan  
Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Al – Quran  
Hadis di MAN Kota Batu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur – unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 4 April 2026

Hormat saya,



Amelia Nadia Prasetya Ningrum

NIM. 220101110028

## LEMBAR MOTO

*"Kudu tetep murup, senajan padangmu ra sepiro"*

Harus tetap menyala meskipun cahaya mu tak seberapa.

Tuhan tidak menuntut kita untuk sukses,

Tuhan hanya menyuruh kita untuk berjuang tanpa henti.

*"Sepiro gedene sengsoro yen tinompo amung dadi cobho"*

(Ki Hadjar Hardjo Oetomo)

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Gunomo. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana.
2. Pintu surgaku, ibunda Titis Wulandari. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, sosok luar biasa yang selalu memotivasi, semangat, dan pengorbanannya tanpa henti. Terima kasih atas cinta yang tak tergantikan, air mata dan doa yang selalu menyertai setiap langkah penulis hingga sampai di titik ini.
3. Kepada kakak kandung saya Yusuf Kurniawan dan istrinya Suci Hardiyanti. Terima kasih atas dukungan dan segala bentuk motivasi yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana.
4. Kepada keponakan tercinta Lavanya Isvara Kaneishia Kurniawan. Terima kasih atas kelucuan dan tingkah random yang membuat penulis semangat dan selalu membuat penulis senang, sehingga penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
5. Kepada sepeda motor Vega ZR berwarna hijau yang telah setia mengantarkan penulis pulang dan pergi kuliah selama masa perkuliahan. Meski kondisinya semakin butut dan tidak mampu melaju dengan kencang, kendaraan ini tetap berjuang menjalankan tugasnya dengan kecepatan yang penuh kehati-hatian. Semoga seluruh jasa, pengorbanan, dan kenangan sepanjang perjalanan tersebut menjadi bagian tak terlupakan dari perjuangan penulis menyelesaikan pendidikan tinggi.

6. Kepada sahabat penulis Siti Fatimah Nur Hayati. Terima kasih selalu menemani, memberi motivasi dan semangat yang luar biasa dari penulis TK hingga saat ini. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat baik bahkan seperti saudara. Terima kasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian, selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama ini.
7. Kepada teman – teman Dharmadikari, Azizah, Urwah, Indah, Irsyad, mas Danang, Awang, Zain, Wahyudi. Terimakasih selalu mendukung dan memberikan motivasi untuk selalu semangat dalam menjalankan semua proses ini.
8. Kepada saudara leting PSHT Unit Sumberpang, Melly, Airel, dan Maura. Penulis mengucapkan terima kasih karena telah kebersamai penulis selama proses latihan, bahkan hingga larut malam. Terima kasih juga karena selalu mengajak dan memberi semangat kepada penulis untuk tetap mengikuti latihan. Kebersamaan tersebut menjadi pengalaman yang sangat berharga bagi penulis. Semoga persaudaraan ini dapat terus terjaga dengan baik.
9. Kepada teman terbaik penulis Malika dan Kirana. Terima kasih telah menjadi teman berjuang sejak semester pertama masa awal menjadi mahasiswa baru. Terima kasih atas bantuan dan segala kenangan berharga yang telah dilalui bersama sejak awal perjalanan perkuliahan.
10. Kepada teman kerja penulis, mbak Riska dan mbak Diva. Terima kasih telah menjadi rekan kerja yang baik, selalu memberikan dukungan, semangat, serta membantu penulis dalam berbagai situasi.
11. Kepada seseorang yang tidak bisa penulis sebut namanya, terima kasih untuk patah hati yang diberikan pada saat proses penyusunan penelitian skripsi dan telah menjadi motivasi bagi penulis untuk membuktikan bahwa penulis akan menjadi pribadi yang

lebih baik dan terus maju. Terima kasih telah mengisi cerita dan bagian menyenangkan sekaligus menyakitkan dari pendewasaan ini.

12. Terakhir, terima kasih kepada wanita manis, sederhana, kuat dan mandiri yaitu diri saya sendiri, Amelia Nadia Prasetya Ningrum. Terima kasih atas perjalanan panjang yang telah dilalui sampai sejauh ini, banyak proses yang sudah dilalui, banyak air mata yang sudah dihapus memakai tangan sendiri, banyak lelah dan keluh kesah yang dipendam sendiri, banyak hal yang sudah dijalani, dihadapi, dan diselesaikan sendiri. Sampai detik ini, kuat karena diri sendiri yang selalu mengusahakan semua hal agar terlihat baik-baik saja. Bangga untuk setiap langkah kecilku, meskipun mudah menangis tapi tidak berhenti mencoba dan menyerah. Selamat merayakan kecemasan-kecemasan di tangga berikutnya, selamat berpetualang di level kehidupan selanjutnya, selamat berperang dengan pertanyaan "kapan' yang tidak ada ujungnya, selamat menjalani fase dimana *you not found anyone people can help your life*, selamat berjuang sendirian. Tidak ada yang lebih indah dari menyaksikan proses dan pertumbuhan diri sendiri.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamiin, segala puji milik Allah SWT, Sang Pencipta seluruh alam. berkat rahmat, petunjuk, dan pertolongan-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Ular Tangga dan Baamboozle untuk Meningkatkan Pemahaman dalam Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis di MAN Kota Batu. ” Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan gelar sarjana di Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Semoga shalawat dan salam selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang menjadi teladan terbaik bagi umat manusia serta pemberi syafaat di hari kiamat.

Penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua, Bapak Gunomo dan Ibu Titis Wulandari, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dan usaha terbaik sejak penulis dilahirkan hingga mampu menempuh pendidikan tinggi dan menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan berkah, kesehatan, dan pengampunan kepada keduanya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis pasti menghadapi berbagai tantangan dan kesulitan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa, mulai dari:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM, CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Bapak Dr. H. Ahmad Fattah Yasin, M.Ag. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh ketulusan memberikan arahan, bimbingan, serta masukan berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam atas bimbingan, ilmu, dan inspirasi yang telah diberikan sepanjang masa perkuliahan.
6. Teman-teman seperjuangan PAI Angkatan 2022 atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang senantiasa menguatkan dalam perjalanan akademik ini.
7. Keluarga tercinta atas doa yang tiada henti, kasih sayang, serta dukungan baik secara moral maupun material dalam setiap tahap perjuangan.
8. Semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun kontribusinya sangat berarti bagi terselesaikannya proposal skripsi ini.

Semoga segala kebaikan, usaha, dan doa yang diberikan menjadi amal yang membawa keberkahan. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi kecil bagi dunia pendidikan.

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 Tahun 1987 dan no 0543 b/u/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	A	ص	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
د	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	..	ي	=	y
ر	=	Dz	غ	=	Gh			
س	=	R	ف	=	F			

### A. Vokal

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diphthong

أُ = aw

أَي = ay

أُو = u

أِي = i

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR MOTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xviii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xx</b>
<b>ملخص</b> .....	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Orisinalitas Penelitian Opsi .....	6
F. Definisi Istilah .....	12
G. Sistematika Penulisan.....	12
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>15</b>
A. Kajian Teori.....	15
1. Hakikat Implementasi .....	15

2.	Pengertian Media Pembelajaran Interaktif .....	16
3.	Karakteristik Media Pembelajaran .....	18
4.	Fungsi Media Pembelajaran .....	20
6.	Media Pembelajaran Baamboozle .....	24
7.	Al – Quran Hadis .....	26
8.	Tata Cara Permainan Ular Tangga dan Baamboozle .....	26
B.	Perspektif Teori dalam Islam .....	28
C.	Kerangka Berpikir .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>32</b>
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	32
B.	Peran Peneliti.....	33
C.	Lokasi Penelitian .....	34
D.	Subjek Penelitian.....	35
E.	Data dan Sumber Data.....	35
F.	Instrumen Penelitian .....	36
G.	Teknik Pengumpulan Data .....	36
H.	Pengecekan Keabsahan Data.....	38
I.	Analisis Data.....	39
J.	Prosedur Penelitian .....	40
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN .....</b>		<b>42</b>
A.	Paparan Data .....	42
1.	Sejarah MAN Kota Batu.....	42
2.	Identitas Sekolah.....	43
3.	Visi, Misi dan Tujuan Sekolah .....	43
4.	Struktur Organisasi Sekolah .....	45
5.	Data Sarana dan Prasarana MAN Kota Batu .....	45

6.	Data Guru Pendidik .....	48
B.	Hasil Penelitian .....	48
C.	Temuan Penelitian.....	55
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>		<b>59</b>
A.	Implementasi Perencanaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan <i>Ular Tangga</i> dan <i>Baamboozle</i> Dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu .....	59
B.	Implementasi Pelaksanaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan <i>Ular Tangga</i> dan <i>Baamboozle</i> Dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu .....	61
C.	Implementasi Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan <i>Ular Tangga</i> dan <i>Baamboozle</i> Dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu .....	63
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>		<b>66</b>
A.	Kesimpulan.....	66
B.	Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

<b>TABEL 1.1 ORISINALITAS PENELITI.....</b>	<b>8</b>
<b>TABEL 4.2 IDENTITAS MAN KOTA BATU.....</b>	<b>37</b>
<b>TABEL 4.3 DATA SARANA DAN PRASARANA.....</b>	<b>41</b>
<b>TABEL 4.4 DAFTAR PENDIDIK MAN KOTA BATU.....</b>	<b>48</b>
<b>TABEL 4.5 TEMUAN PENELITIAN.....</b>	<b>53</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>GAMBAR 2.1 MEDIA ULAR TANGGA.....</b>	<b>22</b>
<b>GAMBAR 2.2 PLATFORM MEDIA BAAMBOOZLE.....</b>	<b>24</b>
<b>GAMBAR 2.3 KERANGKA BERPIKIR.....</b>	<b>29</b>
<b>GAMBAR 4.2 STRUKTUR ORGANISASI MAN KOTA BATU.....</b>	<b>41</b>

## ABSTRAK

Ningrum, Amelia Nadia Prasetya. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ular Tangga dan Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Al-

Quran Hadis di MAN Kota Batu. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag

---

---

**Kata Kunci: Implementasi, Media Pembelajaran, Interaktif, Ular Tangga, Baamboozle**

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Namun, dalam praktiknya masih terdapat pembelajaran yang kurang interaktif sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, seperti penggunaan permainan Ular Tangga dan aplikasi Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Media ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis: (1) implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, serta (2) pengaruh penggunaan media tersebut terhadap peningkatan pemahaman siswa di MAN Kota Batu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data meliputi pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, dan pengecekan anggota.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle dilakukan dengan mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan belajar; (2) penggunaan media tersebut memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan, kemampuan menjawab pertanyaan, serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

## ABSTRACT

Ningrum, Amelia Nadia Prasetya. Implementation of Interactive Learning Media Based on Snakes, Ladders, and Baamboozle to Improve Understanding of the Al-Quran and Hadith Subject at MAN Batu City. Thesis. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor: Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag

---

**Keywords: Implementation, Learning Media, Interactive, Snakes and Ladders, Baamboozle**

The use of interactive learning media is one way to improve the quality of the teaching and learning process. However, in practice, learning still lacks interactivity, resulting in students being passive and lacking in understanding. Therefore, innovative, engaging and enjoyable learning media are needed, such as the use of the Snakes and Ladders game and the Baamboozle application in the Al-Quran and Hadith subject. This media is expected to increase student engagement and understanding, thereby improving learning outcomes. This study aims to describe and analyze: (1) the implementation of interactive learning media based on the Snakes and Ladders and Baamboozle games in the Al-Qur'an Hadith subject, and (2) the effect of using these media on improving student understanding at MAN Kota Batu. This study uses a qualitative approach with a descriptive type. Data collection techniques were carried out through interviews, observation, and documentation. Data analysis included data collection, data condensation, data presentation, and drawing conclusions. Data validity was tested through source triangulation, method triangulation, and member checking.

The results of the study indicate that: (1) the implementation of interactive learning media based on the Snakes and Ladders and Baamboozle games was carried out by integrating the games into the learning process, so that students were more active, enthusiastic, and involved in learning activities; (2) the use of these media had a positive influence on improving student understanding, as indicated by increased activity, ability to answer questions, and student learning outcomes in the Al-Qur'an Hadith subject.

## ملخص

نينغروم، أميليا نادية براسيتيا. تطبيق الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على لعبة السلم والتعبان وتطبيق بامبوزل لتحسين فهم القرآن الكريم والحديث النبوي في جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية بمدينة باتو. رسالة ماجستير. برنامج دراسات التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب مالانج. المشرف: د. ح. أحمد فتاح ياسين، ماجستير في الزراعة المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية

**الكلمات المفتاحية:** التطبيق، الوسائط التعليمية، التفاعلية، السلم والتعبان، بامبوزل

يُعدّ استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية أحد السبل لتحسين جودة عملية التعليم والتعلم. ومع ذلك، لا يزال التعلم في الواقع العملي يفتقر إلى التفاعل، مما يؤدي إلى سلبية الطلاب وضعف فهمهم. لذلك، ثمة حاجة إلى وسائط تعليمية مبتكرة وجذابة وممتعة، مثل استخدام لعبة السلم والتعبان وتطبيق بامبوزل في تدريس القرآن الكريم والحديث النبوي. ومن المتوقع أن تُسهم هذه الوسائط في زيادة تفاعل الطلاب وفهمهم، وبالتالي تحسين نتائج التعلم. تهدف هذه الدراسة إلى وصف وتحليل: (1) تطبيق وسائل التعلم التفاعلية القائمة على لعبتي السلم والتعبان والبامبوزل في مادة الحديث القرآني، و(2) أثر استخدام هذه الوسائل في تحسين فهم الطلاب في مدرسة مان كوتا باتو. تعتمد هذه الدراسة المنهج النوعي الوصفي. وتم جمع البيانات من خلال المقابلات والملاحظة والتوثيق. وشمل تحليل البيانات جمعها وتلخيصها وعرضها واستخلاص النتائج. وتم التحقق من صحة البيانات من خلال التثليث المرجعي والتثليث المنهجي ومراجعة المشاركين.

تشير نتائج الدراسة إلى ما يلي: (1) تم تطبيق وسائل التعلم التفاعلية القائمة على لعبتي السلم والتعبان والبامبوزل من خلال دمج اللعبتين في عملية التعلم، مما جعل الطلاب أكثر نشاطاً وحماساً وانخراطاً في الأنشطة التعليمية؛ (2) كان لاستخدام هذه الوسائط تأثير إيجابي على تحسين فهم الطلاب، كما يتضح من زيادة النشاط والقدرة على الإجابة على الأسئلة ونتائج تعلم الطلاب في موضوع القرآن والحديث

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Proses pendidikan berlangsung melalui kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik sehingga mereka mampu menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan. Dengan adanya pendidikan, manusia tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas hidup serta mampu memberikan manfaat bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat.<sup>1</sup>

Pentingnya pendidikan juga ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul.<sup>2</sup>

Dalam proses pendidikan, kegiatan pembelajaran menjadi salah satu komponen utama yang menentukan keberhasilan peserta didik. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang

---

<sup>1</sup> B P Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

<sup>2</sup> Pemerintah Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003," *Pemerintah Republik Indonesia*, 2003.

telah ditetapkan. Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang menyampaikan materi, membimbing, serta mengarahkan peserta didik agar mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Hal ini juga ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menjelaskan bahwa guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran yang berlangsung di kelas masih sering bersifat konvensional dan kurang interaktif. Hal ini terlihat dari beberapa kondisi, seperti proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah, keterlibatan siswa yang masih rendah dalam kegiatan belajar, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dalam situasi tersebut, guru lebih banyak menjelaskan materi sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat sehingga interaksi antara guru dan siswa maupun antar siswa menjadi terbatas. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa merasa bosan, kurang aktif dalam bertanya atau berdiskusi, serta kurang termotivasi untuk memahami materi secara mendalam.

Kurangnya interaktivitas dalam pembelajaran juga dapat terlihat dari minimnya kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, atau kegiatan berbasis teknologi pembelajaran. Padahal, pembelajaran yang interaktif sangat penting untuk meningkatkan partisipasi siswa, melatih kemampuan berpikir kritis, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Apabila pembelajaran berlangsung secara monoton, maka pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dapat menjadi kurang optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan

---

<sup>3</sup> Fitri Mulyani, "Konsep Kompetensi Guru Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen (Kajian Ilmu Pendidikan Islam)," *Jurnal Pendidikan UNIGA* 3, no. 1 (2009): 1–8.

memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa, mendorong keaktifan mereka dalam proses belajar, serta membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah media berbasis permainan edukatif, seperti permainan ular tangga dan platform pembelajaran digital Baamboozle. Permainan ular tangga dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang berisi pertanyaan atau materi pelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Sementara itu, Baamboozle merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan kuis yang dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui sistem permainan kelompok yang kompetitif dan menyenangkan.<sup>4</sup>

Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan karena materi yang dipelajari tidak hanya menuntut siswa untuk menghafal, tetapi juga memahami makna serta mengaplikasikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dalam kehidupan sehari-hari. Apabila pembelajaran hanya dilakukan dengan metode ceramah tanpa didukung media yang menarik, maka siswa cenderung kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu merupakan salah satu lembaga pendidikan yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai inovasi metode dan media pembelajaran. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI, masih ditemukan beberapa kondisi yang menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya interaktif, seperti kurangnya

---

<sup>4</sup> Unang Wahidin and Ahmad Syaefuddin, "Media Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 01 (2018): 47–66.

penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta suasana belajar yang masih cenderung pasif. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis di MAN Kota Batu.”

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana implementasi perencanaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan *Ular Tangga* dan *Baamboozle* dalam mata pelajaran Al-Qur’an Hadis di MAN Kota Batu?
2. Bagaimana pelaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan *Ular Tangga* dan *Baamboozle* dalam mata pelajaran Al-Qur’an Hadis di MAN Kota Batu?
3. Bagaimana evaluasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan *Ular Tangga* dan *Baamboozle* dalam mata pelajaran Al-Qur’an Hadis di MAN Kota Batu?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Bagaimana implementasi perencanaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan *Ular Tangga* dan *Baamboozle* dalam mata pelajaran Al-Qur’an Hadis di MAN Kota Batu?
2. Bagaimana pelaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan *Ular Tangga* dan *Baamboozle* dalam mata pelajaran Al-Qur’an Hadis di MAN Kota Batu?
3. Bagaimana evaluasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan *Ular Tangga* dan *Baamboozle* dalam mata pelajaran Al-Qur’an Hadis di MAN Kota Batu?

## **D. Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Teoritis**

- 1) Studi ini dapat memberikan tambahan pemahaman dalam pengembangan teori belajar interaktif, terutama yang berfokus pada permainan edukatif, sehingga lebih terlihat bagaimana alat seperti ular tangga dan Baamboozle dapat mendukung proses pembelajaran Al-Qur'an Hadis.
- 2) Temuan dari penelitian ini bisa menambah referensi mengenai penerapan game-based learning dalam konteks pendidikan, khususnya dalam meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan pemahaman siswa.
- 3) Penelitian ini juga memperkuat penerapan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya belajar yang bermakna melalui pengalaman, karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang menyenangkan.
- 4) Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif, baik dalam Pendidikan Agama Islam maupun pelajaran lainnya.

### **b. Manfaat Praktis**

1. Bagi lembaga (MAN Kota Batu), penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran lewat penerapan media interaktif yang baru dan inovatif. Ketersediaan media tersebut dapat menciptakan atmosfer belajar yang lebih dinamis, menarik, dan melibatkan siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai contoh model yang layak digunakan di kelas-kelas lainnya.
2. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, studi ini memperkaya referensi dan pemahaman mengenai penggunaan media permainan dalam pendidikan agama, khususnya pada pelajaran Al-Qur'an Hadis. Hasil temuan ini juga menambah

wacana pendidikan Islam serta membantu pengembangan metode pembelajaran yang sesuai dengan perubahan dan tuntutan zaman modern.

3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari studi ini dapat menjadi pedoman dan bahan pertimbangan bagi penelitian lanjutan, baik dalam memperluas penerapan media interaktif di subjek lain maupun menganalisis efektivitasnya dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain.
4. Bagi penulis, penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi media pembelajaran yang interaktif. Proses tersebut sekaligus meningkatkan keterampilan penulis dalam penelitian di bidang pendidikan serta memperkuat kemampuan dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif dan dapat diterapkan.

#### **E. Orisinalitas Penelitian Opsi**

Penelitian ini memiliki orisinalitas karena menggabungkan dua media pembelajaran interaktif, yaitu permainan ular tangga dan Baamboozle, dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya berfokus pada penggunaan satu jenis media, misalnya ular tangga sebagai permainan edukatif atau Baamboozle sebagai media berbasis teknologi. Namun, penelitian ini mencoba menggabungkan keduanya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan menyenangkan.

Selain itu, penelitian ini dilaksanakan di MAN Kota Batu yang memiliki karakteristik peserta didik berbeda dengan sekolah lain. Hal ini memberikan keunikan tersendiri, karena implementasi media pembelajaran interaktif dikaji secara langsung pada siswa madrasah dengan latar belakang pendidikan agama yang kuat. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan pembaruan dari sisi konteks, metode, serta penerapan media pembelajaran yang digunakan.

- a) Kavita Nurroin, 2025 dalam penelitiannya yang berjudul “*Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq di MI Darut Taqwa*” berfokus pada penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu memotivasi siswa dalam belajar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan antusiasme, keaktifan, serta semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Aqidah Akhlaq.<sup>5</sup>
- b) Syukriana Rosidatul Ulya, 2025 dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Al Qur’an Hadis Kelas XII di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana” peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan ular tangga dengan tujuan agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Penerapan model ini membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan meningkatkan motivasi mereka. Dengan adanya variasi dalam metode pembelajaran, suasana belajar menjadi tidak monoton, sehingga siswa merasa lebih senang dan tidak mudah bosan saat mengikuti proses pembelajaran.<sup>6</sup>
- c) Affnyani Rahma Pramesti, 2023 dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa”. Pemanfaatan permainan ular tangga sebagai sarana edukasi dapat menghasilkan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memotivasi para siswa. Dengan menjalani aktivitas bermain sambil belajar, siswa menunjukkan peningkatan semangat,

---

<sup>5</sup> Kavita Nurroin and M Jamhuri, “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di MI Darut Taqwa Pasuruan,” *AL-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam* 2, no. 3 (2025): 231–43.

<sup>6</sup> Syukriana Rosidatul Ulya and Ari Dwi Widodo, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Al Qur’an Hadis Kelas XII Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana,” *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Keagamaan* 2, no. 1 (2025): 37–43.

partisipasi, dan minat dalam mengikuti pelajaran Al - Quran Hadis. Temuan riset juga mengindikasikan bahwa alat ini memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.<sup>7</sup>

- d) Nurul Maimanah, 2025 dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Baamboozle untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa SD IT Ibnu Sina Makassar”. Selain memberikan peningkatan pada aspek kognitif, penelitian ini juga mengungkap adanya dampak positif terhadap aspek afektif siswa. Antusiasme, motivasi, serta partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran terlihat meningkat secara nyata. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Baamboozle tidak hanya berperan dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga efektif membangun suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif pada mata pelajaran bahasa Arab.<sup>8</sup>
- e) Samuel Eka Nugraha, 2024 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggara Sebrang”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Tenggara Sebrang, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning berbantuan Baamboozle berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi serta hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Affnyani, “Analisis Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa,” *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2023): 61–76, <https://doi.org/10.62490/latahzan.v15i1.381>.

<sup>8</sup> Nurul Maimanah, Nurming Saleh, and Dyah Adila Perdana, “Penerapan Baamboozle Dalam Penguasaan Kosakata Siswa SDIT Ibnu Sina Makassar,” *Al-Insya: Journal of Arabic Language Education Studies* 1, no. 1 (2025): 47–53.

<sup>9</sup> Samuel Eka Nugraha et al., “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggara Sebrang,” *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi* 12, no. 2 (2024): 144, <https://doi.org/10.25157/jpb.v12i2.15517>.

Tabel 1.1 Orisinalitas Peneliti

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Kavita Nurroin (2025) – “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq di MI Darut Taqwa”	Sama-sama membahas penggunaan media permainan sebagai sarana pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan.	Penelitian Kavita hanya menggunakan media permainan ular tangga dan fokus pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq di tingkat MI. Sementara penelitian peneliti menggunakan dua media interaktif (Ular Tangga dan Baamboozle) dalam pembelajaran Al-Qur’an Hadis di tingkat MA.	Penggunaan permainan ular tangga terbukti meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran Aqidah Akhlaq menjadi lebih hidup dan menarik.
2.	Syukriana Rosidatul Ulya (2025) – Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbasis Media Ular Tangga pada Mapel Al-Qur’an Hadis	Sama-sama menggunakan media permainan sebagai strategi pembelajaran interaktif.	Syukriana menggunakan model TGT berbasis ular tangga pada kelas XII; penelitian ini	Meningkatkan keaktifan, semangat belajar, serta motivasi siswa karena variasi metode

			menggunakan Ular Tangga dan Baamboozle tanpa model TGT pada kelas XI.	membuat pembelajaran tidak monoton.
3.	Affnyani Rahma Pramesti (2023) – Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa	Sama-sama membahas penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.	Affnyani hanya menganalisis media ular tangga; penelitian ini menggunakan Ular Tangga dan Baamboozle dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.	Media ular tangga meningkatkan semangat, partisipasi, minat, serta pemahaman siswa melalui kegiatan belajar yang interaktif.
4.	Nurul Maimanah (2025) – Penerapan Baamboozle untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa SD IT Ibnu Sina Makassar	Sama-sama menggunakan media interaktif Baamboozle dalam proses pembelajaran.	Nurul fokus pada penguasaan kosakata bahasa Arab tingkat SD; penelitian ini menggunakan Ular Tangga & Baamboozle untuk meningkatkan pemahaman Al-Qur'an Hadis tingkat MA.	Baamboozle meningkatkan penguasaan kosakata serta meningkatkan antusias, motivasi, dan partisipasi siswa melalui suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.
5.	Samuel Eka Nugraha (2024) – Pengaruh Game	Sama-sama menggunakan	Samuel menggunakan	Terdapat peningkatan

	Based Learning Berbantuan Baamboozle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi	media Baamboozle sebagai sarana pembelajaran interaktif.	model Game Based Learning pada mapel Biologi kelas X; penelitian ini menggabungkan Ular Tangga & Baamboozle pada mapel Al-Qur'an Hadis di tingkat MA.	motivasi dan hasil belajar pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol.
--	--	--	---	---

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media permainan seperti Ular Tangga maupun Baamboozle mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa. Para peneliti tersebut umumnya hanya menggunakan satu media dan meneliti berbagai jenjang serta mata pelajaran yang berbeda, mulai dari Aqidah Akhlaq di tingkat MI, penguasaan kosakata di SD, hingga Biologi di tingkat SMA. Titik kesamaan penelitian-penelitian tersebut terletak pada penggunaan permainan sebagai strategi pembelajaran interaktif yang membuat proses belajar lebih menarik dan tidak monoton.

Penelitian ini memiliki keunikan tersendiri karena memadukan dua media sekaligus Ular Tangga dan Baamboozle dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada tingkat Aliyah, sebuah kombinasi yang belum ditemukan pada penelitian sebelumnya. Penggabungan ini menambah ragam metode pembelajaran dan menawarkan pendekatan yang lebih variatif serta dinamis.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa strategi pembelajaran interaktif yang berpeluang meningkatkan pemahaman siswa secara lebih efektif dibandingkan penggunaan satu media saja.

## **F. Definisi Istilah**

Supaya tidak terjadi kesalahpahaman mengenai perumusan masalah yang dibuat oleh peneliti, berikut adalah definisi istilah yang terkait dengan penelitian ini:

1. Media pembelajaran adalah alat, perangkat, atau benda yang dimanfaatkan dalam pendidikan untuk mendukung proses belajar.
2. Ular tangga adalah permainan dua dimensi yang berfungsi sebagai sarana untuk belajar sambil bersenang-senang.
3. Baamboozle merupakan permainan Platform permainan interaktif berbasis web yang dimanfaatkan oleh guru untuk merancang dan memainkan permainan edukatif dengan tujuan meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

## **G. Sistematika Penulisan**

**Bab I Pendahuluan.** Bab ini memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, serta sistematika penulisan. Pada bagian latar belakang, peneliti menjelaskan alasan pemilihan judul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis di MAN Kota Batu”, sekaligus menguraikan ketertarikan peneliti terhadap tema tersebut. Selain itu, peneliti menekankan pentingnya menghadirkan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik dalam mempelajari Al-Qur’an Hadis.

**Bab II Kajian Teori.** Bab ini memuat pembahasan teori dari berbagai ahli serta sumber yang kredibel dan relevan dengan penelitian berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis di MAN Kota Batu”.

Kajian yang disajikan mencakup penjelasan mengenai media pembelajaran interaktif, teori-teori belajar yang mendasari penggunaan permainan edukatif, serta konsep pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Selain itu, bab ini juga menampilkan kerangka berpikir yang menjadi pijakan konseptual penelitian dan menunjukkan hubungan antara teori yang digunakan dengan praktik yang diterapkan di lapangan.

**Bab III Metode Penelitian.** Bab ini menguraikan jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan subjek penelitian, data serta sumber data, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, teknik analisis, dan prosedur penelitian. Peneliti menjelaskan langkah-langkah sistematis yang dilakukan dalam mengkaji implementasi media pembelajaran berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, sehingga hasil penelitian yang diperoleh memiliki dasar ilmiah yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan.

**Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian.** Bab ini memaparkan hasil data yang dikumpulkan peneliti selama proses penelitian melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan teknik pengumpulan data lainnya. Data tersebut memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan Ular Tangga dan Baamboozle di MAN Kota Batu, serta menunjukkan respon dan tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang diterapkan.

**Bab V Pembahasan.** Bab ini berisi hasil penelitian beserta pembahasannya yang terkait dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu". Pada bagian ini, peneliti menafsirkan temuan lapangan, mengaitkannya dengan teori-teori yang telah dijelaskan dalam Bab II, serta

menguraikan efektivitas dan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik.

**Bab VI Penutup.** Bab penutup ini memuat kesimpulan sebagai ringkasan dari seluruh temuan penelitian, serta saran yang ditujukan kepada guru, pihak lembaga, dan peneliti berikutnya. Kesimpulan memaparkan tingkat efektivitas penerapan media pembelajaran Ular Tangga dan Baamboozle dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Adapun saran diberikan sebagai rekomendasi untuk pengembangan penelitian maupun peningkatan praktik pembelajaran pada masa yang akan datang.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hakikat Implementasi

###### a. Hakikat Implementasi

Implementasi berasal dari kata *to implement* dalam bahasa Inggris yang berarti menerapkan. Secara umum, implementasi dipahami sebagai proses menyediakan berbagai perangkat atau sarana untuk menjalankan suatu kegiatan yang dapat mempengaruhi aspek lain. Implementasi dapat dimaknai sebagai tindakan pelaksanaan, namun juga sebagai rangkaian kegiatan yang disusun secara terencana dan dijalankan dengan sungguh-sungguh sesuai aturan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, implementasi adalah pelaksanaan yang dirancang dengan baik, didukung oleh sumber yang diperlukan, dan dilakukan secara serius agar tujuan kegiatan dapat tercapai serta menghasilkan dampak atau hasil yang diharapkan.<sup>10</sup>

###### b. Tahapan-tahapan Implementasi

Tahapan dalam pelaksanaan dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

###### 1) Bagian perencanaan

Perencanaan berasal dari kata *rencana*, yakni keputusan yang disusun untuk mencapai suatu tujuan. Proses ini dimulai dengan menetapkan tujuan melalui analisis kebutuhan, menyiapkan dokumen pendukung, kemudian menentukan langkah atau strategi yang akan dijalankan untuk mencapai tujuan tersebut. Pada dasarnya, perencanaan merupakan tugas bersama yang dilakukan oleh

---

<sup>10</sup> Laila Badriyah, Mufaizah Mufaizah, and Cholifatul Azizah, "Implementasi Budaya Literasi Pada Materi Hakikat Penciptaan Manusia Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist," *PANDAWA* 6, no. 1 (2024): 1–14.

suatu kelompok guna mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, perencanaan dapat dipahami sebagai proses penentuan apa yang hendak dicapai serta langkah-langkah yang diperlukan untuk mewujudkan hasil yang diharapkan.

## 2) Bagian pelaksanaan

Pelaksanaan adalah tindakan yang dilakukan berdasarkan rencana yang baik dan detail. Pelaksanaan ini biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah siap. Secara sederhana, pelaksanaan berarti menerapkan rencana. Jadi, pelaksanaan adalah sebuah rencana yang sudah ditindaklanjuti dan disusun dengan jelas untuk diterapkan dengan baik.

## 3) Bagian evaluasi

Evaluasi adalah proses untuk menilai sesuatu. Dengan kata lain, evaluasi adalah bagian dari perencanaan yang melibatkan pengumpulan informasi untuk membuat keputusan yang berbeda. Dalam pengertian lain, evaluasi berarti proses penilaian untuk melihat hasil pencapaian siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah proses untuk menentukan nilai berdasarkan beberapa acuan tertentu guna menetapkan hasil dari tujuan yang ingin dicapai.<sup>11</sup>

## 2. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran mencakup semua elemen yang berfungsi sebagai penghubung antara pengajar yang menyampaikan informasi dan siswa yang menerima informasi, dengan tujuan agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar yang menyeluruh dan berarti. Secara umum, ada lima komponen dalam

---

<sup>11</sup> Eliah Yuliah, "Implementasi Kebijakan Pendidikan," *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum Dan Pendidikan* 30, no. 2 (2020): 129–53.

pengertian media pembelajaran. Yang pertama, media bertindak sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan atau konten. Kedua, berfungsi sebagai referensi informasi bagi para siswa. Ketiga, berkontribusi dalam meningkatkan semangat belajar. Keempat, berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memperoleh hasil belajar yang lebih menyeluruh. Kelima, menjadi cara untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa. Semua komponen itu saling melengkapi dan berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan.<sup>12</sup>

Media pembelajaran interaktif merupakan strategi yang efektif untuk mengatasi berbagai tantangan belajar di era digital, khususnya di tingkat sekolah dasar. Dengan pendekatan yang komprehensif, media ini mampu memadukan teori pembelajaran dengan kemajuan teknologi, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien sekaligus menyenangkan. Sifat interaktifnya membuat siswa terlibat aktif, bukan hanya menerima informasi secara pasif, sejalan dengan pendekatan konstruktivis yang menekankan peran siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Selain itu, media interaktif membantu guru dalam menyampaikan materi yang bervariasi, memberikan umpan balik secara cepat, serta menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan siswa. Dari sisi praktis, media ini juga mempermudah pengelolaan kelas dan memungkinkan penyajian pelajaran yang lebih menarik. Meski demikian, efektivitas penggunaannya sangat bergantung pada kesiapan fasilitas dan kompetensi guru. Oleh karena itu, pelatihan bagi pendidik serta dukungan sarana

---

<sup>12</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021.

teknologi yang memadai menjadi kunci dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif secara optimal.<sup>13</sup>

### 3. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran sangat bervariasi, di antaranya dapat kita pahami lewat demonstrasi atau interaksi langsung dengan manusia, objek, atau pengalaman nyata yang bisa berfungsi sebagai alat dukung dalam mendapatkan pengetahuan, keahlian, atau sikap bagi siswa. Menurut Gerlach dan Ely dalam rujukan Agung Nurul Hidayat menjelaskan tiga karakteristik media yang menjadi indikasi untuk memahami alasan penggunaan media serta berbagai fungsi yang bisa dilakukan oleh media yang mungkin sulit dijalankan (atau kurang efektif) oleh guru.

#### a) Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis menunjukkan bahwa media dapat merekam dan menyimpan bacaan atau penjelasan materi, sehingga bisa diputar kembali kapan saja. Contohnya, rekaman audio tilawah, video pembelajaran tajwid, atau aplikasi mushaf digital yang membantu siswa mengulang bacaan ayat dan hadis secara lebih mudah.

#### b) Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif terlihat ketika media mampu menyesuaikan atau memudahkan penyajian materi. Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, misalnya penjelasan tajwid dibuat lebih jelas melalui warna-warna pada mushaf digital, atau audio bacaan yang bisa diperlambat dan diulang untuk membantu siswa memahami makhraj dan sifat huruf.

#### c) Ciri Distributif

---

<sup>13</sup> Aisyah Ali et al., "Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar," *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*. 9, no. 6 (2024): 33.

Ciri distributif menunjukkan bahwa materi Al-Qur'an Hadis dapat dibagikan kepada banyak siswa di tempat yang berbeda namun tetap dengan kualitas yang sama. Misalnya, video pembelajaran tajwid, rekaman ceramah, atau modul hadis dapat dibagikan lewat platform digital sehingga dapat dipelajari kapan pun dan di mana pun.<sup>14</sup>

Menurut Ahmad Rohani dalam kutipan Agung Nurul Hidayat, media pembelajaran memiliki beberapa karakteristik pokok, yaitu:

1. Media pembelajaran berkaitan dengan penggunaan alat bantu atau peraga, baik yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung.
2. Media ini digunakan dalam proses komunikasi antara guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.
3. Media berperan sebagai sarana yang membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.
4. Media mengandung nilai-nilai edukatif yang mendukung tujuan pendidikan.
5. Media pembelajaran berhubungan erat dengan metode mengajar dan komponen lain dalam keseluruhan sistem pengajaran.<sup>15</sup>

Ciri-ciri dari media pembelajaran dapat diidentifikasi melalui kemampuan untuk dirasakan secara fisik, dilihat, didengar, dan menjadi fokus perhatian menggunakan indera. Di samping itu, karakteristik dari media juga bisa dievaluasi berdasarkan biaya, target audiens, dan pengendalian oleh pengguna. Berdasarkan beragam perspektif yang tersedia, dapat disimpulkan bahwa ciri dari media pembelajaran

---

<sup>14</sup> Agung Nurul Hidayat and Saepul, "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum," *Jurnal Pendidikan Mutiara* 8, no. 1 (2023): 29–36.

<sup>15</sup> Fikri Falih Ahmad, "Peran Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Di SMK Batik Sakti 2 Kebumen" (Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU Kebumen), 2025).

adalah media yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diperhatikan melalui indera dalam proses belajar yang berfungsi untuk komunikasi antara pengajar dengan siswa.<sup>16</sup>

#### 4. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya, media hanya dipakai sebagai alat bantu dalam proses pendidikan, berfungsi sebagai medium yang memberikan pengalaman visual untuk siswa guna meningkatkan semangat, memperjelas, dan menyederhanakan konsep-konsep yang rumit dan abstrak agar lebih nyata serta gampang dimengerti. Oleh karena itu, penggunaan media sangat menunjang siswa dalam memahami dan mengingat pelajaran yang disampaikan.

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam dunia pendidikan karena memberikan kesempatan bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih bermakna dan memberikan dampak yang lebih mendalam kepada siswa. Di samping itu, guru seharusnya tidak terikat pada satu metode pembelajaran saja. Sejalan dengan itu, Wina Sanjaya menyampaikan berbagai fungsi yang dimiliki media pembelajaran.

##### a. Fungsi komunikatif

Dalam fungsi ini, komunikasi menjadi lebih mudah dalam penyampaian materi, baik untuk siswa maupun untuk guru, dengan menggunakan kata-kata secara verbal.

##### b. Fungsi motivasi

Dalam aspek motivasi, media berfungsi untuk meningkatkan semangat siswa dalam memahami materi pembelajaran.

---

<sup>16</sup> Gabriel Serani and Lidia Heni, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh Tahun Ajaran 2019/2020," *Jurnal Kansasi: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra Indonesia* 5, no. 1 (2020): 71–80.

c. Fungsi kebermaknaan

Dalam fungsi ini, media bertujuan untuk memastikan bahwa siswa menerima pembelajaran tidak hanya dari penyampaian guru, tetapi juga mendapatkan informasi terkini dan dapat mengembangkan kemampuan analisis mereka.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Dalam hal ini, fungsi media adalah untuk menyamakan pandangan siswa mengenai informasi yang mereka terima selama pembelajaran materi berlangsung.<sup>17</sup>

5. Media Pembelajaran Ular Tangga

Media ular tangga adalah media pembelajaran yang mengadaptasi permainan tradisional “ular tangga” dengan modifikasi tertentu agar sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Pada dasarnya, permainan ini menggunakan papan berpetak berisi angka, gambar ular, dan tangga. Namun, dalam konteks pembelajaran, setiap petak dapat diisi dengan materi, pertanyaan, atau instruksi khusus sehingga permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana bagi guru untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam penggunaannya sebagai media belajar, ular tangga dirancang untuk menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga bergerak, membaca petunjuk, menjawab soal, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas-aktivitas tersebut menjadikan proses belajar lebih bermakna karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Elsa Kaniawati et al., “Evaluasi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 18–32.

<sup>18</sup> Laila Nursafitri et al., “Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur,” *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 90–101.

Dalam pelaksanaannya, media ular tangga biasanya dimodifikasi sesuai materi yang sedang dipelajari. Guru dapat menempatkan soal-soal pada setiap kotak atau menuliskan perintah tertentu pada bagian yang terdapat gambar ular atau tangga. Media ini juga memiliki unsur interaktif yang kuat karena menuntut siswa untuk terlibat langsung. Ketika siswa melempar dadu, memindahkan pion, atau menjawab pertanyaan, mereka tidak hanya bermain tetapi juga menyerap pengetahuan. Interaksi tersebut menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis sehingga siswa menjadi lebih fokus dan termotivasi.<sup>19</sup>

Suasana kompetitif dalam permainan memberikan dampak positif bagi proses belajar. Siswa terdorong untuk menjawab pertanyaan dengan tepat agar dapat melangkah maju dan memenangkan permainan. Hal ini membuat mereka lebih antusias, fokus, dan serius terhadap materi. Kompetisi yang sehat tersebut turut menumbuhkan motivasi belajar dari dalam diri mereka.

Kelebihan lain dari media ular tangga adalah kemampuannya mengubah materi yang sulit atau monoton menjadi lebih mudah dipahami. Pendekatan belajar sambil bermain membuat siswa lebih rileks dan terbuka terhadap pelajaran, sehingga pemahaman dan daya ingat mereka meningkat. Media ini juga bersifat fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, baik Al-Qur'an Hadis, Fikih, Aqidah Akhlak, maupun pelajaran umum, dengan menyesuaikan isi kotak permainan sesuai kompetensi dasar yang ditargetkan.

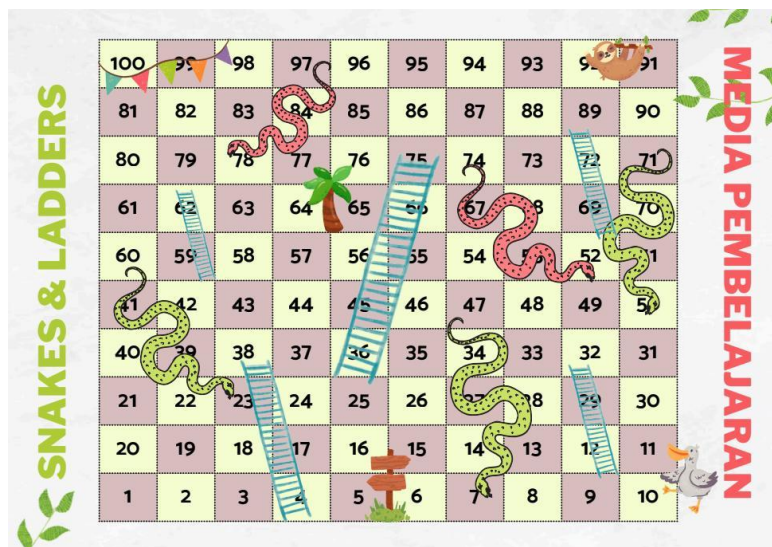
Dari sisi psikologis, permainan ular tangga dapat mengurangi kejenuhan siswa selama pembelajaran. Aktivitas seperti memindahkan pion atau membaca instruksi memberi variasi dari metode ceramah sehingga suasana kelas menjadi lebih segar dan

---

<sup>19</sup> Septiananda Rahmadiani, "Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang" (UIN RADEN FATAH PALEMBANG, 2018).

tidak membosankan. Dalam pembelajaran kolaboratif, media ini juga melatih keterampilan sosial siswa karena mereka belajar berinteraksi, bekerja sama, berdiskusi, serta mematuhi aturan permainan. Mereka pun belajar menerima hasil permainan dengan sikap sportif, yang berkontribusi pada pembentukan karakter disiplin dan jujur.

Secara keseluruhan, media ular tangga merupakan sarana pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dengan menggabungkan unsur permainan dan materi akademik, media ini mampu memperdalam pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, variatif, dan interaktif, sehingga relevan menjadi pilihan media pembelajaran di era pendidikan saat ini.<sup>20</sup>



**GAMBAR 2.1 MEDIA ULAR TANGGA**

<sup>20</sup> Rosyidatul Afifah, Heni Rahmawati, and Risma Aulia Inayah, "Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Fiqih (Ultafi) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar," *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2022): 44–50.

## 6. Media Pembelajaran Baamboozle

Media pembelajaran Baamboozle merupakan platform permainan edukatif berbasis web yang dirancang untuk membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Melalui fitur kuis, pertanyaan, dan berbagai bentuk permainan, Baamboozle dapat digunakan langsung di kelas. Tampilan yang sederhana dan mudah dipahami membuat platform ini dapat dioperasikan dengan nyaman oleh guru maupun siswa.

Cara kerja Baamboozle menggabungkan unsur permainan dan kompetisi sehingga suasana belajar menjadi lebih dinamis. Guru dapat membagi kelas menjadi beberapa tim dan memberikan pertanyaan yang harus dijawab untuk memperoleh poin. Adanya sistem poin, pilihan acak, dan fitur kejutan menjadikan pembelajaran lebih hidup, menumbuhkan fokus, serta menciptakan interaksi yang menyenangkan.

Pemanfaatan Baamboozle terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa, karena nuansa kompetitif membuat mereka lebih bersemangat dan terlibat aktif. Siswa yang biasanya cenderung pasif pun termotivasi untuk menjawab pertanyaan demi memberikan kontribusi bagi timnya. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi jauh dari rasa jenuh dan mampu menarik perhatian seluruh peserta didik.<sup>21</sup>

Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, Baamboozle dapat digunakan sebagai sarana untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap ayat, hadis, istilah penting, maupun penjelasan materi yang telah dipelajari. Guru dapat memasukkan pertanyaan yang sesuai sehingga siswa terdorong untuk berdiskusi dan berpikir cepat sebelum

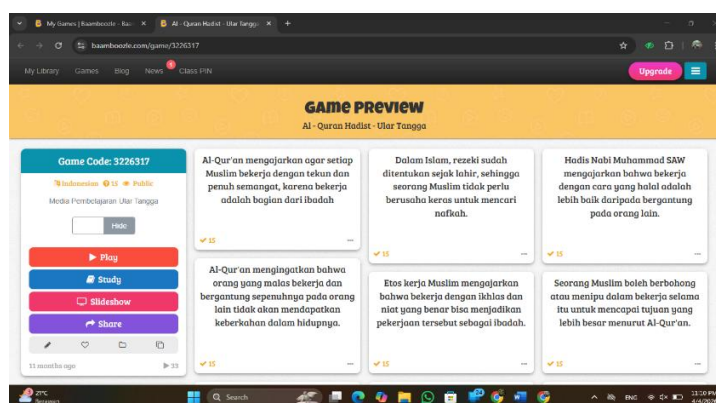
---

<sup>21</sup> Khamilatun Azizah, Anselmus Sudirman, and Sri Marwati, "Implementasi Metode Game-Based Learning (Baamboozle) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA," in *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU*, vol. 3, 2024, 43–49.

memberikan jawaban. Dengan pendekatan ini, pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mudah tercapai dan terasa lebih menyenangkan.

Keunggulan lain Baamboozle terletak pada aksesibilitasnya, karena dapat dijalankan melalui berbagai perangkat seperti laptop, komputer, maupun proyektor kelas. Fleksibilitas fitur yang dimiliki juga memudahkan guru menyesuaikan isi permainan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Oleh karena itu, Baamboozle menjadi pilihan media pembelajaran yang praktis, modern, dan relevan dengan kebutuhan kelas saat ini.<sup>22</sup>

Secara umum, Baamboozle merupakan sarana edukasi yang efisien dalam meningkatkan keterlibatan, semangat, dan penguasaan siswa. Dengan menggabungkan elemen permainan bersama konten pelajaran, platform ini dapat menghadirkan atmosfer belajar yang dinamis, menarik, dan tidak monoton. Keberadaannya menawarkan alternatif baru bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif di ruang kelas.



**GAMBAR 2.2 PLATFORM MEDIA BAAMBOOZLE**

<sup>22</sup> Muh Putra Pratama, Resnita Dewi, and Roberto Salu Situru, "Pelatihan Penggunaan Baamboozle Sebagai Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 8, no. 2 (2025): 391–401.

## 7. Al – Quran Hadis

Al-Qur'an adalah kitab suci bagi umat Muslim yang memuat wahyu dari Allah SWT yang diberikan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai panduan hidup. Di dalamnya terkandung ajaran, petunjuk, dan peraturan yang membantu manusia untuk hidup dengan benar, baik dalam hubungan dengan Allah maupun dengan sesama manusia. Al-Qur'an dianggap sebagai sumber hukum utama dalam Islam dan menjadi dasar untuk berbagai aspek kehidupan, mulai dari ibadah, moralitas, hingga hal-hal sosial.

Hadis merujuk pada segala hal yang berasal dari Nabi Muhammad SAW, baik itu berupa perkataan, tindakan, persetujuan, maupun keputusan beliau. Hadis berfungsi untuk menjelaskan dan melengkapi ajaran yang terdapat dalam Al-Qur'an, sehingga keduanya saling mendukung dalam memahami ajaran Islam secara komprehensif. Selain itu, hadis juga berfungsi sebagai pedoman dalam beribadah, membangun karakter, dan meneladani perilaku Nabi dalam aktivitas sehari-hari.<sup>23</sup>

## 8. Tata Cara Permainan Ular Tangga dan Baamboozle

### a) Persiapan Media dan Perangkat

Penggabungan permainan dimulai dari tahap persiapan, yaitu guru menyiapkan papan ular tangga, dadu, pion, serta soal yang telah dibuat di platform Baamboozle. Selain itu, diperlukan perangkat seperti laptop atau HP dan proyektor agar soal dapat ditampilkan kepada seluruh siswa. Tahap ini penting agar permainan berjalan lancar dan terstruktur.

### b) Pembagian Kelompok

---

<sup>23</sup> Akhmad Akromusyuhada, "Seni Dalam Perpektif Al Quran Dan Hadist," *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2018): 1–6.

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 2–4 orang. Setiap kelompok memiliki satu pion untuk permainan ular tangga dan satu identitas tim dalam Baamboozle. Pembagian ini bertujuan untuk melatih kerja sama, komunikasi, dan partisipasi aktif seluruh anggota kelompok.

c) Pelaksanaan Permainan Ular Tangga

Permainan dimulai dengan setiap kelompok melempar dadu secara bergiliran. Pion dijalankan sesuai dengan jumlah angka yang diperoleh. Posisi pion menentukan langkah selanjutnya dalam permainan, sehingga menciptakan unsur strategi dan keberuntungan.

d) Integrasi Soal Baamboozle

Setiap kelompok yang berhenti pada kotak tertentu wajib menjawab soal yang diambil dari Baamboozle. Soal dapat disesuaikan dengan nomor kotak atau dipilih secara acak. Integrasi ini menjadikan permainan tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga sebagai sarana evaluasi dan penguatan materi pembelajaran.

e) Sistem Penilaian

Penilaian dilakukan berdasarkan ketepatan jawaban siswa:

- Jika jawaban benar, kelompok dapat bertahan di posisi atau memperoleh bonus (misalnya maju beberapa langkah atau tambahan poin).
- Jika jawaban salah, kelompok dapat dikenakan sanksi seperti mundur langkah atau kehilangan giliran.

Sistem ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus melatih ketelitian siswa.

f) Aturan Khusus Permainan

Aturan tambahan diterapkan untuk memperkuat keterkaitan kedua permainan:

- Jika pion berada di tangga, kelompok hanya boleh naik jika menjawab dengan benar.
- Jika pion berada di ular, kelompok akan turun apabila jawaban salah.
- Fitur dalam Baamboozle seperti bonus, penggandaan poin, atau pengurangan poin dapat digunakan untuk menambah variasi dan keseruan permainan.

g) Penentuan Pemenang

Pemenang dapat ditentukan berdasarkan dua kriteria, yaitu kelompok yang pertama mencapai garis akhir pada papan ular tangga atau kelompok yang memperoleh poin tertinggi dalam Baamboozle. Guru dapat memilih salah satu atau mengkombinasikan keduanya sesuai kebutuhan.

h) Evaluasi dan Refleksi

Setelah permainan selesai, guru memberikan evaluasi terhadap jalannya kegiatan dan membahas kembali soal-soal yang telah dikerjakan. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan siswa benar-benar memahami materi yang telah dipelajari.

## B. Perspektif Teori dalam Islam

Penggunaan alat pembelajaran interaktif seperti permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam pelajaran Al-Qur'an Hadis dapat dipahami dari perspektif pendidikan Islam. Salah satu prinsip dasar yang penting dalam Islam ialah proses belajar haruslah memudahkan, bukan memberatkan. Ketika pengajar memilih alat yang membuat siswa lebih gampang memahami materi, hal tersebut sejalan dengan ajaran Allah dalam QS. Al-Baqarah: 185

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya: “Allah menghendaki kemudahan bagimu dan tidak menghendaki kesukaran.”<sup>24</sup>

Menyatakan bahwa Allah ingin memberi kemudahan kepada manusia dan tidak ingin memberatkan. Dengan demikian, penerapan permainan edukatif dapat dianggap sebagai upaya guru untuk menyajikan pembelajaran yang lebih ringan dan mudah dipahami.

Di sisi lain, pendidikan Islam tidak hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan, melainkan juga pada pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik. Metode pembelajaran yang berbasis permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang seru, sehingga siswa lebih bersemangat dalam terlibat dalam proses belajar. Saat interaksi antar siswa terjadi, mereka belajar untuk saling bekerja sama, menghargai satu sama lain, dan menunjukkan sikap sportivitas. Aspek nilai-nilai ini termasuk dalam tujuan tarbiyah dalam Islam, yang bertujuan untuk mengembangkan manusia secara holistik, tidak hanya dari sisi kognitif.

Selanjutnya, Islam menekankan bahwa metode pengajaran harus sesuai dengan kondisi peserta didik. Siswa di tingkat Madrasah Aliyah berada di fase usia yang sangat menyukai tantangan, persaingan, dan kegiatan yang bergerak aktif. Karena itu, permainan Ular Tangga dan Baamboozle dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menarik minat mereka. Ketika motivasi belajar meningkat, pemahaman mengenai materi Al-Qur’an dan Hadis akan lebih mudah dicapai.<sup>25</sup>

Media permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan pengetahuan melalui pengalaman nyata. Dalam kajian Al-Qur’an Hadis, aktivitas seperti

---

<sup>24</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia. Al – Quran dan Terjemah. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al – Quran. 2019. H. 28.

<sup>25</sup> Arsyad, Wahyu Bagja Sulfemi, and Tia Fajartriani, “Penguatan Motivasi Shalat Dan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 6, no. 2 (2020): 185–204.

menjawab pertanyaan, berinteraksi, atau menyelesaikan tantangan kecil dalam permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Proses belajar tidak hanya berlangsung lewat pengajaran verbal, tetapi juga melalui pengalaman langsung, eksperimen, dan praktik yang dilakukan berulang kali.

Penggunaan sistem reward dalam permainan seperti poin, skor, atau kemenangan tim memberikan dampak positif pada motivasi siswa dalam belajar. Prinsip penghargaan ini sebenarnya sudah dikenal dalam ajaran Islam. Dalam QS. Az-Zalzalah: 7

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ۗ

Artinya: *"Maka barangsiapa mengerjakan kebaikan seberat dzarrah (biji atom), niscaya dia akan melihat (balasan)nya."*<sup>26</sup>

Allah berfirman bahwa siapa saja yang melakukan kebaikan meskipun sekecil apapun, ia akan mendapati balasannya. Ini menunjukkan bahwa setiap usaha perlu diberi penghargaan. Dalam konteks pembelajaran, sistem reward dapat menginspirasi siswa untuk lebih serius dalam memahami materi.

Secara keseluruhan, penerapan media Ular Tangga dan Baamboozle dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis bukan sekadar mengikuti tren teknologi atau mencari keunikan dalam metode ajar. Lebih dari itu, pendekatan ini selaras dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam yang memfokuskan pada kemudahan, kebijaksanaan dalam memilih metode pengajaran, serta pentingnya mengintegrasikan aspek pengetahuan dan

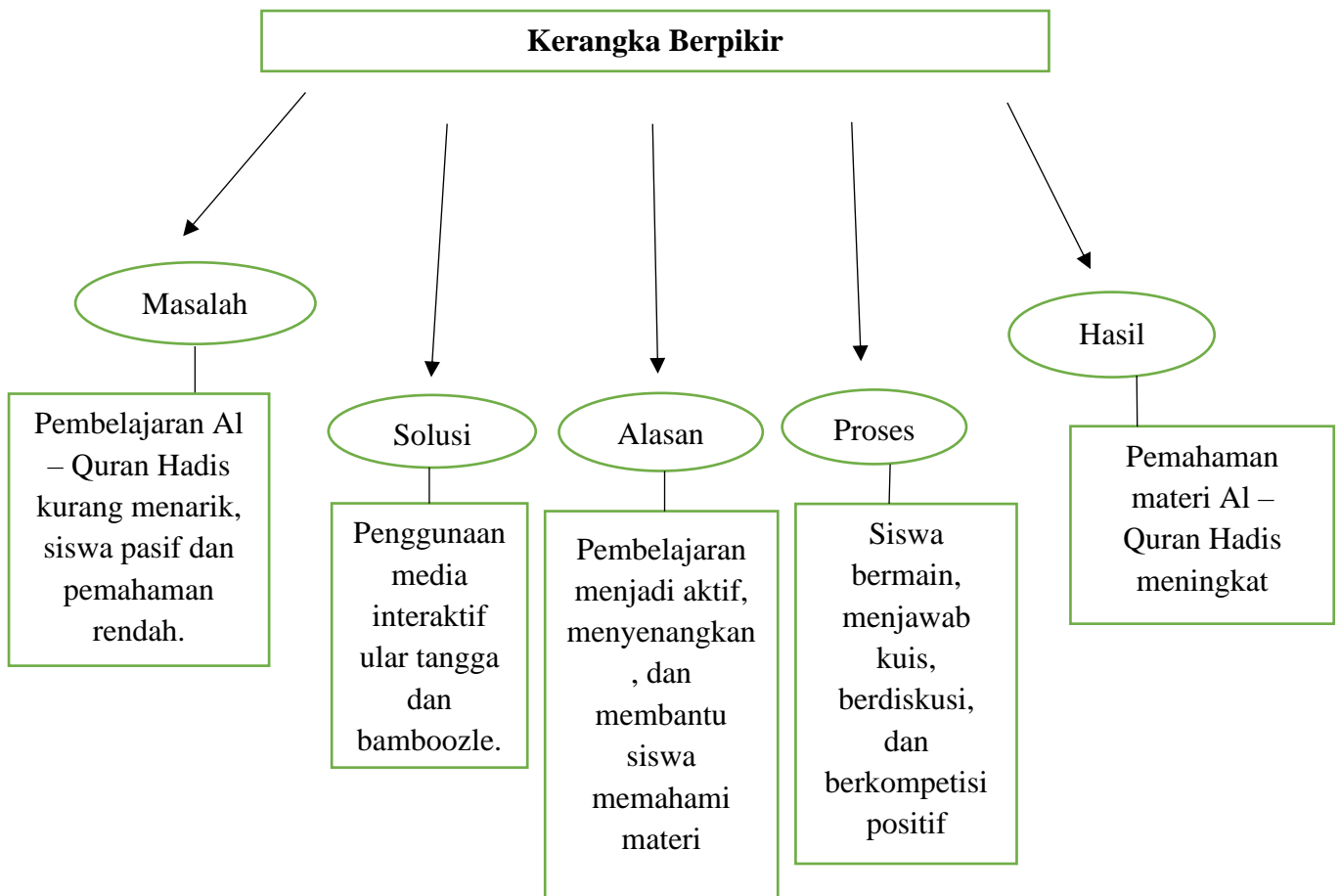
---

<sup>26</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia. Al – Quran dan Terjemah. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al – Quran. 2019. H. 599.

pengembangan karakter siswa. Dengan menggunakan media yang sesuai, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, menarik, dan berarti bagi para peserta didik.<sup>27</sup>

### C. Kerangka Berpikir

**GAMBAR 2.1 KERANGKA BERPIKIR**



<sup>27</sup> Hasbullah Hasbullah, Juhji Juhji, and Ali Maksum, "Strategi Belajar Mengajar Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam," *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2019): 17–24.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penggunaan media pembelajaran interaktif yang berorientasi pada permainan ular tangga dan Baamboozle dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu. Pemilihan media ini didasari oleh kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif dari peserta didik. Selain itu, penerapan kedua media ini disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif.

Berdasarkan fokus dan tujuannya, penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menjelaskan secara mendalam proses penggunaan media pembelajaran, reaksi siswa terhadap media yang digunakan, serta dampaknya dalam meningkatkan pemahaman tentang materi Al-Qur'an Hadis.

Tahapan penelitian mencakup: (1) observasi awal untuk mengetahui kondisi kelas dan kebutuhan pembelajaran, (2) wawancara dengan guru dan siswa guna memperoleh informasi terkait pelaksanaan media ular tangga dan Baamboozle, (3) dokumentasi kegiatan belajar sebagai data pendukung, serta (4) analisis data secara deskriptif kualitatif untuk menyusun gambaran menyeluruh mengenai implementasi kedua media tersebut di lapangan.<sup>28</sup>

Penelitian ini memiliki kepentingan yang tinggi karena diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang signifikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu. Dengan menerapkan media

---

<sup>28</sup> Selly Anggun Dilla Puspita, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik" (2023).

pembelajaran interaktif yang berbasis pada permainan ular tangga dan Baamboozle, penelitian ini bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana pemanfaatan media yang inovatif bisa membantu meningkatkan pemahaman siswa dengan cara yang lebih efisien.

Hasil dari penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi pedoman bagi para guru dalam merancang pendekatan pembelajaran yang menarik, memiliki makna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang diterapkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan atmosfer belajar yang aktif, menyenangkan, dan bisa memotivasi siswa.

Ruang lingkup dari penelitian ini terfokus pada pemanfaatan media permainan ular tangga dan Baamboozle yang disesuaikan dengan materi Al-Qur'an Hadis, khususnya dalam membahas nilai-nilai keislaman serta pembiasaan perilaku yang sejalan dengan ajaran Al-Qur'an dan Hadis di kelas MAN Kota Batu.

## **B. Peran Peneliti**

Peran seorang peneliti sangat penting ketika menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan informasi yang mendalam dari lokasi penelitian. Peneliti tidak hanya bertindak sebagai pengambil keputusan, tetapi juga sebagai salah satu alat utama dalam penelitian tersebut. Kehadiran peneliti sangat krusial untuk memastikan kesuksesan, karena mereka harus melakukan pengamatan langsung dan menjelaskan situasi di lapangan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Ada beberapa langkah yang harus diikuti agar peneliti bisa mendapatkan data yang diinginkan, yaitu:

1. **Pendahuluan;** Peneliti perlu melakukan administrasi sebelum penelitian, seperti meminta izin dan berkoordinasi dengan kepala sekolah tentang jadwal penelitian.
2. **Pengumpulan Data;** Peneliti mengamati langsung untuk melihat kondisi sebenarnya terkait objek yang diteliti. Mereka juga harus mencapai kesepakatan tentang lokasi

penelitian, menyusun rencana penelitian, serta mengumpulkan data melalui berbagai metode seperti wawancara, pengamatan, dan dokumentasi.

3. Evaluasi Data; Setelah semua data terkumpul, peneliti akan melakukan penilaian dan menarik kesimpulan. Jika ada informasi yang belum lengkap, peneliti bisa meminta waktu tambahan untuk mencari data yang hilang tersebut.

### **C. Lokasi Penelitian**

Pada penelitian ini, lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu, yang beralamat di Jl. Patimura No. 25, Temas, Kecamatan Batu, Kota Batu, Jawa Timur 65315, dengan nomor telepon (0341) 592185. Pemilihan MAN Kota Batu sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan sebagai berikut:

1. Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu merupakan lembaga pendidikan yang telah terakreditasi A serta berstatus sebagai madrasah riset dan literasi.
2. Siswa-siswi MAN Kota Batu secara umum telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran yang memadai, seperti laptop, smartphone, iPad, dan smart TV, yang dapat menunjang pelaksanaan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya menggunakan aplikasi Baamboozle.
3. Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan adanya permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap rendahnya minat belajar siswa.
4. Selain itu, peneliti sebelumnya telah melaksanakan asistensi mengajar di MAN Kota Batu dan menggunakan media pembelajaran yang serupa dengan objek penelitian ini, sehingga peneliti telah memahami lingkungan sekolah serta karakteristik peserta didik, yang memudahkan pelaksanaan penelitian.

#### **D. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI – J tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah siswa 36 orang yang terdiri dari siswa laki-laki 16 orang dan siswa perempuan 20 orang.

#### **E. Data dan Sumber Data**

Data adalah informasi, keterangan, atau fakta yang digunakan oleh peneliti untuk membantu menjawab masalah dalam penelitian dan untuk menyusun kesimpulan. Data bisa didapatkan melalui berbagai cara, seperti wawancara, mengamati di lapangan, mengumpulkan dokumen, tes, dan lain-lain. Sumber data bisa diartikan sebagai tempat atau orang yang menjadi asal dari data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dengan kata lain, sumber data adalah tempat dimana informasi yang diberikan bisa menjelaskan apa yang diteliti.<sup>29</sup>

Dalam studi ini, peneliti membagi sumber informasi menjadi dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder, dengan penjelasan sebagai berikut:

##### **1. Data Primer**

Data primer adalah informasi yang dikumpulkan peneliti secara langsung dari sumber aslinya tanpa adanya perantara. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh melalui wawancara dan pengamatan yang dilakukan terhadap Waka Kurikulum, pengajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, serta observasi terhadap aktivitas pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI-J.

##### **2. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan informasi yang datang dari sumber tidak langsung atau hasil yang telah dikumpulkan oleh orang lain. Pada penelitian ini, data sekunder

---

<sup>29</sup> Undari Sulung and Mohamad Muspawi, "Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier," *Edu Research* 5, no. 3 (2024): 110–16.

dikumpulkan dari berbagai dokumen pendukung, seperti buku, jurnal akademik, artikel, laporan, dan dokumen lain yang relevan dengan fokus penelitian.<sup>30</sup>

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang diterapkan dalam studi berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis di MAN Kota Batu” mencakup observasi, wawancara, evaluasi pemahaman, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana pengajaran menggunakan media permainan oleh guru serta menilai keaktifan, semangat, dan pemahaman siswa selama proses belajar mengajar. Wawancara dipergunakan untuk mendapatkan informasi dari guru dan siswa terkait pengalaman mereka dengan media Ular Tangga dan Baamboozle, termasuk manfaat yang dirasakan serta tantangan yang dihadapi saat pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti menggunakan instrumen tes untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa berkembang setelah mengikuti pembelajaran dengan media permainan tersebut. Tes disusun berdasarkan konten Al-Qur’an Hadis yang diajarkan dan dilakukan sebelum serta setelah penerapan media. Dokumentasi juga dimanfaatkan untuk mengumpulkan bukti pelaksanaan penelitian, seperti foto kegiatan, rekaman video, dan hasil tes siswa. Melalui berbagai instrumen ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang komprehensif untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam mendukung pemahaman siswa.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan informasi adalah fase yang sangat krusial dalam suatu penelitian, karena data ini akan menjadi fondasi informasi untuk merespons fokus

---

<sup>30</sup> Sulung and Muspawi.

penelitian. Dalam penelitian kualitatif, ada beragam teknik yang dapat diterapkan, seperti wawancara, pengamatan, dan pengumpulan dokumen. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan beberapa metode dalam mengumpulkan data, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Observasi atau yang sering disebut pengamatan, adalah cara mengumpulkan data yang sangat penting. Dengan cara ini, peneliti bisa melihat objek yang diteliti secara langsung, dengan cara yang objektif, dan jumlah data yang bisa dikumpulkan tidak terbatas. Peneliti melakukan pengamatan langsung, di mana peneliti tidak hanya melihat objek lain yang menjadi sumber data. Namun, peneliti juga menjadi salah satu objek yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitiannya. Dalam penelitian ini, teknik pengamatan digunakan untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan media pembelajaran ular tangga dan baamboozle dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI - J dalam pelajaran Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu.

#### 2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan informasi yang dilakukan melalui komunikasi langsung antara peneliti dan sumber yang memberikan informasi untuk mendapatkan data yang relevan dengan fokus penelitian. Metode ini tidak hanya menyediakan data objektif tetapi juga menawarkan perspektif tentang opini, pengalaman, dan pandangan responden mengenai fenomena yang sedang diteliti.

Dalam kajian ini, peneliti menerapkan jenis wawancara yang terstruktur, yakni wawancara yang dilaksanakan dengan merujuk kepada daftar pertanyaan yang telah disusun secara terencana. Setiap sumber informasi mendapatkan rangkaian pertanyaan

yang serupa sehingga informasi yang didapatkan menjadi lebih terarah, konsisten, dan lebih mudah untuk dianalisis.

Wawancara terstruktur tersebut dilakukan kepada beberapa pihak yang memiliki peran langsung dalam proses pembelajaran di MAN Kota Batu, yaitu:

- a) Waka Kurikulum, untuk mendapatkan informasi terkait kebijakan sekolah dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.
- b) Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, untuk memahami proses penerapan media Baamboozle dalam kegiatan belajar mengajar serta efektivitasnya terhadap motivasi siswa.
- c) Siswa kelas XI-J sebagai subjek penelitian, untuk memperoleh pengalaman, kesan, dan tanggapan mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan media Baamboozle.

Data dari wawancara ini berfungsi melengkapi hasil observasi dan dokumentasi, sehingga mampu memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai penerapan media Baamboozle dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

#### **H. Pengecekan Keabsahan Data**

Dalam studi ini, peneliti melaksanakan verifikasi data untuk memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan benar adanya dan bisa dipertanggungjawabkan. Metode yang diterapkan adalah triangulasi sumber, yang meliputi perbandingan data dari beragam narasumber seperti pengajar dan peserta didik. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengevaluasi apakah informasi yang diperoleh menunjukkan konsistensi atau ada perbedaan, sehingga hasil penelitian menjadi lebih solid karena tidak hanya mengandalkan satu pihak saja.

Selain itu, peneliti juga menerapkan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Apabila ketiga teknik tersebut menunjukkan kesesuaian, maka data dinyatakan valid. Namun, jika ditemukan ketidaksesuaian, peneliti akan melakukan verifikasi ulang hingga mendapatkan data yang benar-benar mencerminkan kondisi sebenarnya.

Peneliti juga mencocokkan data dengan situasi nyata di kelas, terutama saat penggunaan media pembelajaran Ular Tangga dan Baamboozle berlangsung. Perilaku, respons, serta dinamika belajar siswa diamati secara langsung untuk memastikan bahwa data tidak hanya bersumber dari pendapat, tetapi juga dari fakta di lapangan. Dengan langkah-langkah tersebut, data yang dihasilkan diharapkan lebih objektif, akurat, dan sesuai dengan keadaan nyata dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu.

## **I. Analisis Data**

Analisis data dalam studi ini dilaksanakan setelah semua data dari pengamatan, diskusi, evaluasi pemahaman, dan dokumentasi telah terkumpul. Tahap awal adalah memilah informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu penerapan media pembelajaran interaktif Ular Tangga dan Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Setiap data kemudian dicatat, dikelompokkan, dan dibandingkan untuk mengidentifikasi pola, perubahan, serta tanggapan dari guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis data secara deskriptif. Hasil observasi dianalisis untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dan siswa ketika media pembelajaran digunakan, apakah pelaksanaannya sudah selaras dengan tujuan pembelajaran, serta bagaimana suasana kelas selama kegiatan permainan berlangsung. Temuan ini diperkuat dengan data wawancara dari guru dan siswa mengenai manfaat,

kendala, dan tingkat efektivitas media tersebut. Sementara itu, nilai tes pemahaman siswa dianalisis dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media untuk melihat adanya peningkatan pemahaman.<sup>31</sup>

Setelah semua data diolah, peneliti menyusun kesimpulan tentang sejauh mana media Ular Tangga dan Baamboozle berpengaruh pada pemahaman siswa. Kesimpulan ini didasarkan pada gabungan hasil lapangan, nilai tes, serta penuturan guru dan siswa. Melalui analisis tersebut, peneliti dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif yang digunakan dan menyampaikan rekomendasi untuk penerapan berikutnya pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

## **J. Prosedur Penelitian**

Peneliti melakukan beberapa langkah dalam menjalankan penelitian ini, berikut adalah penjelasannya:

### **1) Tahap Pendahuluan**

Pada fase awal, peneliti melakukan pengamatan dan mencari informasi tentang Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu sebagai tempat penelitian. Aktivitas ini bertujuan untuk memahami situasi sekolah, cara mengajar, serta kecocokan lokasi dengan kebutuhan penelitian. Tahap awal ini juga membantu mengidentifikasi masalah-masalah potensial dan menetapkan fokus penelitian secara lebih jelas.

### **2) Tahap Pelaksanaan Penelitian**

Setelah tahap pendahuluan, peneliti masuk ke tahap pelaksanaan. Pada tahap ini, peneliti berinteraksi langsung dengan sumber data primer, melakukan pengamatan baik secara langsung di lingkungan sekolah maupun melalui perangkat digital seperti

---

<sup>31</sup> Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 134–40.

smartphone atau website resmi sekolah. Tahap ini dilanjutkan dengan wawancara terstruktur kepada para narasumber yang berhubungan dengan tema penelitian, yaitu:

- Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, untuk mendapatkan informasi tentang cara mengajar dan penggunaan media pembelajaran.
- Siswa kelas XI-J, sebagai subjek utama penelitian yang dapat memberikan gambaran tentang pengalaman belajar dan tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan.

### 3) Tahap Penyelesaian

Pada fase ini, para peneliti mulai mengkaji seluruh data yang didapat sepanjang proses penelitian. Pengkajian ini dilakukan untuk menyusun informasi dengan cara yang sistematis, teratur, dan rasional sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas tentang hasil penelitian. Sasaran dari fase ini adalah agar informasi yang terkumpul dapat diubah menjadi data yang signifikan dan relevan dengan inti penelitian.

### 4) Tahap Pelaporan Data

Tahap terakhir dalam penelitian adalah penyusunan laporan. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan seluruh hasil penelitian yang telah dianalisis dan menyusunnya dalam bentuk laporan ilmiah dengan menggunakan bahasa formal, jelas, dan sesuai dengan aturan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).

Laporan ini menjadi dasar dalam penulisan bab hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan akhir penelitian.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Paparan Data**

##### **1. Sejarah MAN Kota Batu**

Dalam perkembangannya dari awal berdiri sampai dengan sekarang MAN Kota Batu, yang berdiri kokoh, terus berbenah untuk melengkapi sarana dan prasarana untuk penyelenggaraan Pendidikan, seiring perjalanan MAN Kota Batu juga mengalami perubahan nama sebagai berikut:

- a. Pada awal berdiri adalah PGAA NU BATU, kemudian diresmikan menjadi SPIAIN Sunan Ampel dengan surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor 02 Tahun 1970, pada waktu itu belum mempunyai gedung sendiri untuk sementara menempati Gedung milik Al Maarif Batu di Jalan Semeru No. 22 Batu.
- b. Pada Tahun 1978 secara resmi menjadi Madrasah Aliyah Negeri Malang II berdasarkan SK Menteri Agama RI Nomor 17 Tahun 1978, dan masih menempati Gedung milik Al Maarif Batu.
- c. Pada Tahun 1979 MAN MALANG II berpindah lokasi menempati Gedung milik MI Raoudlatul Ulumndi Jalan Lahor 23 Batu dengan Hak Sewa Bangunan
- d. Kemudian pada Tahun 1981 secara resmi MAN MALANG II baru menempati Gedung milik sendiri (Pemerintah) yang berlokasi di Jalan Pattimura Nomor 25 Batu yang di bangun dengan dana DIP Tahun Anggaran 1980/1981, dan sampai sekarang terus berbenah untuk melengkapi sarana dan prasarana. Dan berkembang memiliki gedung pesantren dengan luas tanah 4000 m<sup>2</sup> yang dibangun diatas tanah milik Kelurahan Temas Kota Batu.

- e. Dengan meningkatnya status menjadi Kota Batu maka MAN Malang II Batu berubah menjadi Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu berdasarkan Keputusan Menteri Agama No. 157 Tahun 2014 tanggal 17 September 2014

## 2. Identitas Sekolah

Berdasarkan web MAN Kota Batu dapat diketahui data dari identitas MAN Kota Batu yang diantaranya sebagai berikut:

**TABEL 4.2 IDENTITAS MAN KOTA BATU**

1	Nama Madrasah	:	Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu
2	NSM/NPSN	:	131135790001/20580038
3	Status Akreditasi	:	A
4	Alamat Madrasah	:	Jl. Patimura no.25 Kota Batu
5	Tahun Berdiri	:	1970
6	Kepala Madrasah	:	Drs.H. Farhadi, M.Si
7	Jumlah Guru/Tenaga Pendidik	:	84
8	Jumlah siswa/i	:	1299

## 3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

### a. Visi

MAN Kota Batu sebagai lembaga pendidikan mengemban amanat untuk mencapai dan mendukung Visi dan Misi Pendidikan Nasional serta Pendidikan di daerah masing – masing. Oleh karena itu MAN Kota Batu perlu memiliki Visi dan Misi Madrasah yang dapat dijadikan arah kebijakan dalam mencapai tujuan pendidikan yang dicita-citakan, maka visi MAN Kota Batu adalah: Terwujudnya Madrasah Unggul dan Bermartabat.

### b. Misi

1. Meningkatkan ketaatan beribadah, berperilaku islami, nasionalis dan berakhlak mulia.
  2. Mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dalam bidang akademik dan non akademik.
  3. Mempersiapkan peserta didik melanjutkan ke perguruan tinggi
  4. Membekali peserta didik dengan ketrampilan dan kecakapan hidup.
  5. Menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan pembelajaran yang berbasis Literasi.
- c. Tujuan Madrasah
1. Melaksanakan pembiasaan ibadah sholat berjamaah, membaca Al Qur'an, puasa, infaq, dan shodaqoh
  2. Melaksanakan peringatan hari besar Islam dan hari besar nasional.
  3. Melaksanakan pembelajaran berkualitas dan bermakna.
  4. Melaksanakan layanan bimbingan masuk perguruan tinggi
  5. Melaksanakan pembinaan kesiapan kompetisi bidang akademik dan non akademik.
  6. Melaksanakan bimbingan tahfidz
  7. Melaksanakan ekstrakurikuler wajib dan ekstrakurikuler pilihan
  8. Melaksanakan kegiatan literasi
  9. Melaksanakan pembiasaan budaya bersih, lomba kebersihan kelas dan 3 R (reduce, reuse and recycle).
  10. Mengadakan kegiatan kreasi siswa.
  11. Menyediakan fasilitas madrasah yang bermanfaat dan aman.
  12. Menyelenggarakan pembelajaran menyenangkan PAIKEM.
  13. Menyediakan layanan konseling.

#### 4. Struktur Organisasi Sekolah

Struktur organisasi yang ada di MAN Kota Batu sebagaimana terdapat pada gambar di bawah ini<sup>32</sup>:



**GAMBAR 4.2 STRUKTUR ORGANISASI MAN KOTA BATU**

#### 5. Data Sarana dan Prasarana MAN Kota Batu

Seperti pada Lembaga pendidikan pada umumnya yang menyediakan layanan pendidikan kepada masyarakat, MAN Kota Batu telah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang sudah memadai. Sehingga ketersediaan dan kondisi Sarana Prasarana Pendidikan pada Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu dapat dilihat pada tabel berikut:

**TABEL 4.3 DATA SARANA DAN PRASARANA**

No.	Nama Ruang	Kondisi	Penggunaan
1	Ruang Kelas X-A	Baik	Pembelajaran
2	Ruang Kelas X-B	Baik	Pembelajaran
3	Ruang Kelas X-C	Baik	Pembelajaran
4	Ruang Kelas X-D	Baik	Pembelajaran
5	Ruang Kelas X-E	Baik	Pembelajaran
6	Ruang Kelas X-F	Baik	Pembelajaran
7	Ruang Kelas X-G	Baik	Pembelajaran

<sup>32</sup> Dokumen Struktur Organisasi Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu

8	Ruang Kelas X-H	Baik	Pembelajaran
9	Ruang Kelas X-I	Baik	Pembelajaran
10	Ruang Kelas X-J	Baik	Pembelajaran
11	Ruang Kelas X-K	Baik	Pembelajaran
12	Ruang Kelas X-L	Baik	Pembelajaran
13	Ruang Kelas XI-A	Baik	Pembelajaran
14	Ruang Kelas XI-B	Baik	Pembelajaran
15	Ruang Kelas XI-C	Baik	Pembelajaran
16	Ruang Kelas XI-D	Baik	Pembelajaran
17	Ruang Kelas XI-E	Baik	Pembelajaran
18	Ruang Kelas XI-F	Baik	Pembelajaran
19	Ruang Kelas XI-G	Baik	Pembelajaran
20	Ruang Kelas XI-H	Baik	Pembelajaran
21	Ruang Kelas XI-I	Baik	Pembelajaran
22	Ruang Kelas XI-J	Baik	Pembelajaran
23	Ruang Kelas XI-K	Baik	Pembelajaran
24	Ruang Kelas XI-L	Baik	Pembelajaran
25	Ruang Kelas XII IPA 1	Baik	Pembelajaran
26	Ruang Kelas XII IPA 2	Baik	Pembelajaran
27	Ruang Kelas XII IPA 3	Baik	Pembelajaran
28	Ruang Kelas XII IPA 4	Baik	Pembelajaran
29	Ruang Kelas XII IPA 5	Baik	Pembelajaran
30	Ruang Kelas XII IPS 1	Baik	Pembelajaran
31	Ruang Kelas XII IPS 2	Baik	Pembelajaran
32	Ruang Kelas XII IPS 3	Baik	Pembelajaran
33	Ruang Kelas XII IPS 4	Baik	Pembelajaran
34	Ruang Kelas XII Bahasa	Baik	Pembelajaran
35	Ruang Kelas XII Agama 1	Baik	Pembelajaran
36	Ruang Kelas XII Agama 2	Baik	Pembelajaran
37	Lab. Bahasa	Baik	Pembelajaran
38	Lab. Komputer	Baik	Pembelajaran
39	Multimedia	Baik	Pembelajaran, Rapat, dll

40	BK	Baik	Konsultasi
41	UKS	Baik	Siswa
42	Ruang Osis	Baik	Pengadministrasian
43	Ruang Waka	Baik	Pengadministrasian
44	Ruang Kepala Madrasah	Baik	Pengadministrasian
45	Ruang TU	Baik	Pengadministrasian
46	Perpustakaan	Baik	Pembelajaran
47	Aula	Baik	Rapat, Olahraga, dll
48	Lab. IPA	Baik	Pembelajaran
49	Lab Musik dan Seni Budaya	Baik	Pembelajaran
50	Ruang Administrasi	Baik	Administrasi
51	Masjid	Baik	Ibadah dan Pembelajaran
52	Ma'had	Baik	Istirahat Siswa
53	Lapangan Sekolah	Baik	Olahraga

## 6. Data Guru Pendidik

Adapun daftar para pendidik yang ada di MAN Kota Batu antara lain sebagai berikut:

**TABEL 4.4 DAFTAR PENDIDIK MAN KOTA BATU**

**DAFTAR KODE GURU**

NO	N A M A	KODE	NO	N A M A	KODE
1	Drs. Farhadi, M.Si	1	41	ALVITA HIKMATUL LAILY, S.Pd	41
2	SUSI HERNAWATI, S.Pd	2	42	MOCHAMAD KHUSEINI, S.Pd	42
3	WIJIASIH, S.Pd	3	43	DANANG WICAKSONO, S.H	43
4	ROCHANI NINGSIH, S.Pd	4	44	MUKHLIS IMAM BASHORI, S.Pd	44
5	Dra. Khalimatus S, M.Pd	5	45	CHRISTINA WARDANI, M. Pd	45
6	NURJANAH, S.PdI., M.A	6	46	NUR INDRIANI, S.PsI	46
7	DIAN KOMALASARI, S.Pd	7	47	DEWI ASTUTIK, M.Pd	47
8	ALFIAH NURUL AINI, M.Pd	8	48	KHOLIFI PASHA, S.Pd	48
9	Dra. SUKRAWATI ARNI, M.Si	9	49	TITIK SUSILOWATI, S.Pd	49
10	ERNA SETYOWATI, S.Pd	10	50	INDAH RAHMAYANTI,S.Pd	50
11	MUNAWIRUL QULUB, S.Pd., M.Si.	11	51	LINTANG SORAYA, M.Pd.I	51
12	M NIDHOM, S.Ag	12	52	FATIMAH NIKMATULLOH, M.Pd.I	52
13	AL AJIS, S.Pd,M.Pd	13	53	ELLA PERTIWI, S.Pd	53
14	DRA. DWI TJAHYANINGRUM	14	54	ANISAK INTAN EKAPRANI, M.Pd	54
15	YAYUK KURNIAWATI, M.PD	15	55	FADIL MUHTAD	55
16	LULUK KHUSNIAH, S.PD	16	56	ROSA AMALIA A, S.Pd	56
17	SITI MURTNINGSIH, S.PD	17	57	M. NAZAR ROSIDI, S.KOM	57
18	Dra. LATIFAH	18	58	ENDAH SRIMULYANI, S.Pd	58
19	DWI SANTOSA, S.Pd	19	59	HANNY ULFA, S Si.	59
20	NURUL FARIKHA, S.Ag	20	60	BAMBANG HERMANTO, S.Sn.	60
21	LAILY MAZIYAH,S.Ag	21	61	MEGA KUMALASARI, S.Pd	61
22	Dra. PURWATI	22	62	AHMAD FAUZAN, M.Pd	62
23	Dra. NURUL CHASANAH	23	63	A R MIFTAH AL FAROUQY, S.Ag	63
24	MESMI, S.Pd	24	64	ADITYA TRIBANA WIRA, M.ED	64
25	ANI NUR AISYAH, S Ag.	25	65	ASMAUL HUSNA, M.Sos	65
26	ANA RAHMAWATI, S.Pd	26	66	FAHRUDIN H, S.PdI	66
27	FARIDAH ARIANI, SS	27	67	FIKRI SYAHIR ROBI, S.Pd	67
28	SITI MUTHOMIMAH, S.Pd, M.Si	28	68	VIRDA NOVITA, S.PsI	68
29	RINI WARASWATI, S.Pd., M.Si.	29	69	HAFEDO RAHMAD P, S.Kom	69
30	YUSNA AFFANDI, M.Pd	30	70	SALWA QOZZIYATUL MARDHIYAH, M.Pd	70
31	SABILA AMRULLOH, S.Sos, M.Si	31	71	MUSRIFAH AGUSTINA, S.Pd	71
32	ASLANIK, S Pd.I	32	72	ALFIAN MAHALLI IHSAN MAHFUD	72
33	IMROATUL KOSIA, M.Pd	33	73	GALUH FAHMI FACHREZI, S.PD	73
34	MUHAJIR, S.Pd	34	74	USTADZ THORIQ	74
35	SUHARTO, S.Pd	35	75	USTADZ BAIHAQY	75
36	YOSEFA PETRA PAULA PADA, S.Pd	36	76	USTADZAH LYLA	76
37	Dra ATIMAH NOORMALIA	37	77	BIMBINGAN KARIR (BK)	BK
38	NUR HASYIM, M.Pd	38	78	BIMBEL TKA	MW/TKA
39	DWI FITRIAWATI, SPD	39			
40	ARINY FARAH DYNA, S.Si	40			

## B. Hasil Penelitian

1. Implementasi perencanaan pembelajaran interaktif berbasis permainan *Ular Tangga* dan *Bamboozle* dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu

Hasil penelitian mengenai implementas perencanaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan ular tangga dan aplikasi Bamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu, diperoleh berbagai temuan yang menunjukkan adanya perubahan suasana dan dinamika pembelajaran di kelas XI. Implementasi media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan

keaktifan siswa serta mengatasi kejenuhan yang sering muncul dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Madrasah bidang kurikulum, diketahui bahwa secara umum model pembelajaran yang biasa digunakan di MAN Kota Batu adalah model *Project Based Learning* (PJBL) dan *Problem Based Learning* (PBL). Model tersebut diterapkan untuk mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran. Namun, dalam praktiknya guru tetap memiliki kebebasan untuk mengembangkan media dan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.<sup>33</sup>

Wakil Kepala Madrasah juga menyampaikan bahwa inovasi media pembelajaran seperti permainan ular tangga dan penggunaan platform digital merupakan bentuk pengembangan pembelajaran yang sejalan dengan tuntutan kurikulum. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, yaitu Bapak Fauzan. Ketika peneliti menanyakan metode dan media yang biasa digunakan, beliau menyampaikan, "*Selama ini saya tidak menggunakan media pembelajaran interaktif. Biasanya saya menjelaskan materi di depan kelas, kemudian siswa mengerjakan soal latihan yang ada di buku paket.*"<sup>34</sup>

Beliau juga menambahkan, "*Pembelajaran berjalan seperti biasa saja. Saya fokus menyampaikan materi supaya siswa memahami isi pelajaran, lalu latihan soal digunakan untuk mengetahui pemahaman mereka.*" Pernyataan tersebut

---

<sup>33</sup> Wawancara dengan Bapak Yusna Affandi, M.Pd, Jumat 13 Maret 2026

<sup>34</sup> Wawancara dengan Bapak Achmad Fauzan, M.Pd, Jumat 13 Maret 2026

menunjukkan bahwa pembelajaran lebih berpusat pada guru dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif.

Ketika peneliti menanyakan mengenai kondisi siswa selama pembelajaran berlangsung, beliau mengakui, *“Memang ada beberapa siswa yang terlihat kurang fokus, bahkan terkadang mengantuk, terutama jika pembelajaran berlangsung cukup lama.”* Hal ini menunjukkan adanya kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang bersifat konvensional.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas XI-J, terlihat bahwa pembelajaran yang berlangsung tanpa media interaktif cenderung berjalan satu arah. Sebagian siswa hanya mencatat penjelasan guru dan mengerjakan soal secara individu tanpa adanya diskusi yang intensif.

Terakhir, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas XI-J, diperoleh informasi bahwa sebelumnya ia kurang menyukai pembelajaran Al-Qur'an Hadis karena sering merasa mengantuk. Siswa tersebut menyatakan bahwa *“biasanya kalau pelajaran Al-Qur'an Hadis lebih banyak mendengarkan penjelasan, jadi kadang terasa membosankan dan membuat mengantuk.”* Pernyataan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kurang variatif dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

Siswa tersebut juga menambahkan bahwa penggunaan permainan ular tangga membuat pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak terasa lama. Ia mengungkapkan bahwa *“kalau belajar pakai permainan jadi lebih semangat karena bisa berdiskusi dengan teman dan ada tantangan untuk menjawab pertanyaan.”* Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam pembelajaran.

Hal serupa juga disampaikan oleh siswa lain yang diwawancarai peneliti. Siswa tersebut mengaku sebelumnya kurang tertarik dengan mata pelajaran Al-Qur'an

Hadis karena kegiatan pembelajaran cenderung berlangsung satu arah. Ia menyatakan bahwa “*dulu sering merasa ngantuk karena hanya mencatat dan mendengarkan, tetapi setelah ada permainan ular tangga pembelajaran jadi lebih menyenangkan.*” Pernyataan ini memperkuat temuan bahwa penggunaan media interaktif mampu mengurangi kejenuhan siswa.

Selain itu, siswa tersebut juga menyampaikan bahwa melalui permainan ular tangga, ia menjadi lebih mudah memahami materi karena dapat belajar sambil bermain. Proses diskusi kelompok dan adanya unsur kompetisi membuat siswa lebih aktif mencari jawaban dan mengingat materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membantu proses pemahaman konsep.<sup>35</sup>

## 2. Implementasi pelaksanaan pembelajaran interaktif berbasis permainan *Ular Tangga* dan *Baamboozle* dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu

Implementasi pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu dilaksanakan sebagai upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Pembelajaran ini memanfaatkan media permainan edukatif yang dipadukan dengan materi Al-Qur'an Hadis sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan tahap perencanaan yang dilakukan oleh guru. Pada tahap ini guru menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, tujuan pembelajaran, materi, media permainan Ular Tangga, serta platform

---

<sup>35</sup> Rahina Nugrahani, “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar,” *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (2007).

Baamboozle yang disesuaikan dengan materi Al-Qur'an Hadis yang akan dipelajari. Guru juga menentukan aturan permainan, pembagian kelompok, dan sistem penilaian agar proses pembelajaran berjalan tertib dan terarah.

Pada tahap pelaksanaan, guru terlebih dahulu menyampaikan materi secara singkat sebagai pengantar sebelum permainan dimulai. Setelah itu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mengikuti permainan Ular Tangga dan Baamboozle. Dalam permainan Ular Tangga, siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kotak tertentu sesuai materi yang telah dipelajari. Apabila jawaban benar maka siswa dapat melanjutkan permainan, sedangkan apabila jawaban kurang tepat guru memberikan arahan dan penjelasan tambahan.

Sementara itu, penggunaan Baamboozle dilakukan melalui media digital yang ditampilkan menggunakan proyektor di dalam kelas. Setiap kelompok memilih nomor soal yang berisi pertanyaan terkait materi Al-Qur'an Hadis. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa saling berdiskusi, bekerja sama, serta berlomba memperoleh poin tertinggi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya permainan sekaligus memberikan penguatan terhadap jawaban siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, implementasi media pembelajaran interaktif ini memberikan respon positif dari peserta didik. Siswa terlihat lebih antusias, aktif bertanya, serta lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan permainan edukatif juga membantu meningkatkan motivasi belajar, kerja sama kelompok, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami isi kandungan Al-Qur'an dan Hadis.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Yunita Andriyani, Nurlinda Safitri, and Yuyun Yuniar, "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024): 816–24.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, kondisi jaringan internet yang terkadang kurang stabil saat menggunakan Baamboozle, serta adanya beberapa siswa yang masih kurang percaya diri ketika menjawab pertanyaan. Namun guru berupaya mengatasi kendala tersebut dengan melakukan pengelolaan waktu yang baik, memberikan motivasi kepada siswa, serta menyesuaikan metode pembelajaran dengan kondisi kelas.

Dengan demikian, implementasi pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu dapat dikatakan berjalan dengan baik karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu proses pemahaman materi pembelajaran secara lebih efektif.

### 3. Evaluasi pembelajaran interaktif berbasis permainan *Ular Tangga* dan *Baamboozle* dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu

Evaluasi pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu dilakukan sebagai bentuk penilaian terhadap pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Evaluasi ini dilaksanakan dengan memadukan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan penilaian dengan lebih aktif dan antusias. Melalui penggunaan media permainan, guru tidak hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi juga melihat kemampuan siswa dalam berdiskusi, bekerja sama, serta menjawab pertanyaan secara tepat.<sup>37</sup>

Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan evaluasi secara lisan maupun tertulis yang dipadukan dengan media permainan edukatif. Pada permainan Ular

---

<sup>37</sup> Moch Chabib, Ery Tri Djatmika, and Dedi Kuswandi, "Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD" (State University of Malang, 2017).

Tangga, evaluasi dilakukan melalui pertanyaan yang terdapat pada setiap kotak permainan. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar mendapatkan kesempatan melanjutkan permainan dan memperoleh poin tambahan. Melalui kegiatan tersebut guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi Al-Qur'an Hadis.

Selain menggunakan permainan Ular Tangga, guru juga memanfaatkan platform Baamboozle sebagai media evaluasi berbasis digital. Dalam kegiatan ini siswa menjawab soal yang ditampilkan melalui proyektor secara berkelompok. Setiap kelompok diberikan kesempatan memilih nomor soal dan berdiskusi untuk menentukan jawaban yang tepat. Sistem poin dalam permainan membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk memperoleh nilai terbaik.

Penggunaan Baamboozle sebagai media evaluasi dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa tidak merasa tertekan saat evaluasi berlangsung karena proses penilaian dilakukan sambil bermain. Selain itu, guru lebih mudah mengamati kemampuan berpikir kritis, keberanian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, implementasi evaluasi pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Evaluasi menjadi lebih menarik, siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan guru dapat mengetahui kemampuan siswa secara lebih menyeluruh baik dari aspek kognitif, afektif, maupun kerja sama kelompok.

Namun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu evaluasi, kondisi jaringan internet saat menggunakan Baamboozle, serta adanya beberapa siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok. Untuk mengatasi hal tersebut guru memberikan pendampingan kepada siswa, mengatur waktu

pembelajaran dengan baik, serta memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi selama kegiatan evaluasi berlangsung.

Dengan demikian, implementasi evaluasi pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan, serta mempermudah guru dalam menilai pemahaman dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>38</sup>

### C. Temuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti setelah melakukan metode mulai dari wawancara, observasi, dan dokumentasi maka diperoleh temuan penelitian sebagai berikut:

**TABEL 4.4 TEMUAN PENELITIAN**

No	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Bagaimana implementasi perencanaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan <i>Ular Tangga</i> dan <i>Baamboozle</i> dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan Media Guru menyesuaikan materi Al-Qur'an Hadis dengan permainan Ular Tangga serta menggunakan soal yang sudah tersedia di Baamboozle tanpa menyusun ulang soal.</li> <li>2. Pelaksanaan Pembelajaran Siswa dibagi dalam kelompok, bermain Ular Tangga dengan menjawab pertanyaan pada setiap kotak, serta mengikuti kuis interaktif Baamboozle</li> </ol>

<sup>38</sup> Reza Nursofa and Heni Puji Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 9, no. 1 (2023): 22–28.

		<p>untuk menguji pemahaman ayat dan hadis.</p> <p>3. Peran Guru Guru bertindak sebagai fasilitator, mengatur jalannya permainan, memberikan arahan, serta meluruskan jawaban yang kurang tepat.</p> <p>4. Evaluasi dan Dampak Hasil permainan menjadi bahan evaluasi pembelajaran dan berdampak pada meningkatnya motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an Hadis.</p>
2.	<p>Bagaimana implementasi pelaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan <i>Ular Tangga</i> dan <i>Baamboozle</i> dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu?</p>	<p>1. Guru menyiapkan media pembelajaran interaktif berupa permainan Ular Tangga dan platform Baamboozle yang disesuaikan dengan materi Al-Qur'an Hadis serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</p> <p>2. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk memainkan permainan Ular Tangga dan menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi Al-Qur'an Hadis.</p> <p>3. Media Baamboozle digunakan sebagai pembelajaran berbasis</p>

		<p>digital melalui proyektor, sehingga siswa dapat berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan memperoleh poin secara kelompok dengan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.</p> <p>4. Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle mampu meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, kerja sama kelompok, serta pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu.</p>
3.	<p>Bagaimana implementasi evaluasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan <i>Ular Tangga</i> dan <i>Baamboozle</i> dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui permainan Ular Tangga dan Baamboozle dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi Al-Qur'an Hadis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.</li> <li>2. Guru menilai kemampuan siswa tidak hanya dari jawaban yang benar, tetapi juga dari keaktifan, kerja sama kelompok, keberanian menjawab, dan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.</li> <li>3. Penggunaan media Baamboozle sebagai evaluasi berbasis digital membuat suasana penilaian lebih</li> </ol>

		<p>menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias mengikuti proses evaluasi pembelajaran.</p> <p>4. Implementasi evaluasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle membantu guru mengetahui perkembangan belajar siswa serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu.</p>
--	--	--

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan aplikasi Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu menunjukkan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan pemahaman siswa. Penggunaan permainan yang interaktif mampu meningkatkan keaktifan, fokus, serta daya ingat siswa dalam memahami kandungan ayat dan hadis. Selain itu, unsur kompetisi dalam permainan turut menumbuhkan motivasi belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### **A. Implementasi Perencanaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Ular Tangga* dan *Baamboozle* Dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu**

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu dilakukan sebagai upaya untuk membuat pembelajaran lebih hidup dan tidak membosankan. Selama ini, pembelajaran sering berlangsung dengan metode ceramah dan penjelasan satu arah, sehingga sebagian siswa kurang aktif dan mudah kehilangan fokus. Melalui permainan, suasana kelas menjadi lebih menarik dan siswa terdorong untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Penggunaan permainan ini bukan hanya untuk hiburan, tetapi tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran. Ular Tangga dan kuis digital melalui Baamboozle digunakan untuk membantu siswa memahami isi kandungan ayat dan hadis dengan cara yang lebih santai namun tetap serius. Guru menyesuaikan materi yang sedang dipelajari dengan pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam permainan. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Pada permainan Ular Tangga, setiap kelompok melempar dadu dan menjawab pertanyaan sesuai kotak yang ditempati. Pertanyaan biasanya berkaitan dengan makna ayat, isi hadis, atau contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga mencoba memahami isi materi.<sup>39</sup>

Sementara itu, Baamboozle digunakan sebagai kuis interaktif yang ditampilkan di depan kelas. Siswa memilih nomor soal secara bergantian sesuai tim masing-masing.

---

<sup>39</sup> Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73.

Adanya sistem skor membuat siswa lebih semangat untuk menjawab dengan benar. Suasana kelas menjadi lebih aktif karena setiap tim ingin mendapatkan poin tertinggi.

Meskipun terlihat sederhana, permainan ini membantu siswa lebih berani berbicara dan menyampaikan pendapat. Siswa yang biasanya pasif menjadi ikut berdiskusi karena mereka merasa belajar dalam suasana yang menyenangkan. Kerja kelompok juga membuat siswa saling membantu ketika ada teman yang belum memahami materi.

Namun, penggunaan media ini tetap membutuhkan pengawasan guru. Guru harus memastikan bahwa siswa tidak hanya fokus pada permainan atau skor, tetapi benar-benar memahami isi ayat dan hadis yang dibahas. Setelah setiap pertanyaan dijawab, guru biasanya memberikan penjelasan tambahan agar pemahaman siswa lebih jelas dan tidak salah arah. Dari sisi pemahaman, permainan ini cukup membantu karena siswa belajar melalui pengalaman langsung. Ketika mereka menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya bersama teman, materi menjadi lebih mudah diingat. Proses tanya jawab yang berulang dalam permainan juga memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang dipelajari.<sup>40</sup>

Walaupun demikian, tidak semua siswa memiliki tingkat keaktifan yang sama. Ada siswa yang lebih dominan dalam kelompok, sementara yang lain cenderung diam. Oleh karena itu, guru perlu membagi peran atau memberikan kesempatan bergiliran agar semua siswa terlibat secara merata. Secara umum, penggunaan Ular Tangga dan Baamboozle membuat pembelajaran Al-Qur'an Hadis terasa lebih menyenangkan dan tidak kaku. Siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan, tetapi ikut berpikir, berdiskusi, dan

---

<sup>40</sup> Sinta Devi Kusuma Ardi and Anatri Dessty, "Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa Di Sekolah Dasar," *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 5, no. 1 (2023).

menjawab pertanyaan secara langsung. Hal ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif.<sup>41</sup>

Dengan demikian, implementasi media pembelajaran interaktif ini di MAN Kota Batu menunjukkan bahwa materi keagamaan juga bisa diajarkan dengan cara yang kreatif dan menarik. Asalkan tetap diarahkan dengan baik oleh guru, permainan dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap Al-Qur'an dan Hadis tanpa mengurangi keseriusan materi yang dipelajari.

## **B. Implementasi Pelaksanaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Ular Tangga* dan *Baamboozle* Dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu**

Pelaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan *Ular Tangga* dan *Baamboozle* dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Pembelajaran yang biasanya berlangsung secara monoton menjadi lebih menarik karena siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat.

Dalam proses pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengatur jalannya permainan agar seluruh siswa dapat berpartisipasi. Sebelum permainan dimulai, guru memberikan penjelasan terkait materi Al-Qur'an Hadis yang akan dipelajari kemudian

---

<sup>41</sup> Lina Novita and Fitri Siti Sundari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game *Ular Tangga Digital*," *Jurnal Basicedu* 4, no. 3 (2020): 716–24.

dilanjutkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan cara tersebut siswa memiliki gambaran awal mengenai materi sebelum masuk ke dalam permainan.

Media Ular Tangga digunakan sebagai sarana pembelajaran yang melatih kemampuan siswa dalam memahami materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru. Setiap siswa yang mendapatkan giliran harus mampu menjawab pertanyaan sesuai materi yang dipelajari. Apabila jawaban kurang tepat, guru memberikan penjelasan tambahan sehingga siswa tetap memperoleh pemahaman yang benar. Proses ini menunjukkan bahwa media permainan tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Sementara itu, penggunaan Baamboozle memberikan pengalaman belajar yang lebih modern karena memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Media ini membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena tampilannya menyerupai permainan kuis interaktif. Siswa terlihat lebih antusias ketika memilih soal dan memperoleh poin bersama kelompoknya. Kondisi tersebut membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan meningkatkan interaksi antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif juga memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih semangat mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar tidak hanya dilakukan dengan metode ceramah, tetapi dikombinasikan dengan permainan edukatif. Selain itu, adanya kerja kelompok dalam permainan membantu siswa belajar bekerja sama dan saling bertukar pendapat dalam menyelesaikan soal yang diberikan.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Ardi and Dessty, "Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa Di Sekolah Dasar."

Berdasarkan hasil pengamatan, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle membantu siswa lebih mudah memahami materi Al-Qur'an Hadis. Siswa terlihat lebih fokus dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan.

Meskipun pelaksanaannya berjalan dengan baik, masih terdapat beberapa hambatan yang ditemui selama proses pembelajaran, seperti keterbatasan waktu dan kendala jaringan internet ketika menggunakan Baamboozle. Selain itu, kemampuan siswa yang berbeda-beda juga mempengaruhi tingkat keaktifan dalam permainan. Namun guru tetap berupaya mengondisikan kelas agar seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi.

Dengan demikian, implementasi pelaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.<sup>43</sup>

### **C. Implementasi Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Ular Tangga* dan *Baamboozle* Dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu**

Evaluasi pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle di MAN Kota Batu menjadi salah satu bentuk penilaian yang diterapkan guru untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Evaluasi yang dilakukan melalui permainan memberikan suasana yang berbeda

---

<sup>43</sup> Ulya and Widodo, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis Kelas XII Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana."

dibandingkan evaluasi pada umumnya, karena siswa mengikuti kegiatan penilaian dengan lebih santai, aktif, dan tidak merasa terbebani.

Dalam proses evaluasi, guru memanfaatkan media Ular Tangga dengan memasukkan berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Setiap siswa atau kelompok yang menjalankan pion harus menjawab pertanyaan sesuai kotak yang ditempati. Dari jawaban siswa tersebut, guru dapat mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Selain itu, guru juga dapat melihat kemampuan siswa dalam mengingat materi dan menyampaikan jawaban secara langsung di depan teman-temannya.<sup>44</sup>

Penggunaan media Baamboozle dalam evaluasi pembelajaran memberikan pengalaman yang lebih menarik karena dilakukan melalui kuis digital interaktif. Siswa terlihat lebih antusias ketika mengikuti evaluasi karena adanya sistem poin dan kompetisi antarkelompok. Situasi tersebut membuat siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan materi dan aktif berdiskusi sebelum menjawab pertanyaan yang diberikan. Dengan adanya evaluasi berbasis permainan, siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran hingga selesai.

Evaluasi menggunakan media interaktif juga memberikan pengaruh terhadap suasana kelas. Kelas menjadi lebih hidup karena siswa saling berdiskusi, bertanya, dan bekerja sama dalam menjawab soal. Guru tidak hanya berperan sebagai penilai, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu siswa ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi. Interaksi antara guru dan siswa selama evaluasi berlangsung menjadi lebih baik dibandingkan evaluasi yang hanya menggunakan metode tes tertulis.

---

<sup>44</sup> Azizah, Sudirman, and Marwati, "Implementasi Metode Game-Based Learning (Baamboozle) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA."

Berdasarkan hasil pengamatan, evaluasi melalui media permainan membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi Al-Qur'an Hadis. Siswa yang biasanya kurang aktif dalam pembelajaran terlihat lebih berani untuk berpartisipasi ketika evaluasi dilakukan melalui permainan. Selain itu, penggunaan media interaktif membuat siswa tidak cepat merasa bosan sehingga perhatian siswa terhadap pembelajaran tetap terjaga.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa hambatan, seperti keterbatasan fasilitas pendukung, kondisi jaringan internet yang kurang stabil, serta adanya beberapa siswa yang masih kurang fokus ketika permainan berlangsung. Namun guru berusaha mengatasi kendala tersebut dengan mengatur jalannya evaluasi secara kondusif dan memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, implementasi evaluasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu memberikan dampak positif terhadap proses penilaian pembelajaran. Evaluasi menjadi lebih menarik, siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan guru lebih mudah mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Rahmadiani, "Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang."

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Perencanaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu dilakukan dengan menyiapkan perangkat pembelajaran secara matang, mulai dari penyusunan materi, pembuatan soal, penentuan aturan permainan, hingga pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru juga menyesuaikan penggunaan media dengan kondisi kelas dan kemampuan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.
2. Pelaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Dalam pelaksanaannya siswa terlibat langsung melalui kegiatan bermain sambil belajar, berdiskusi kelompok, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Penggunaan media interaktif tersebut membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih berani menyampaikan pendapat, serta lebih mudah memahami materi Al-Qur'an Hadis yang diajarkan oleh guru.
3. Evaluasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN Kota Batu dilakukan melalui kegiatan permainan dan kuis interaktif untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan tidak hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi juga menilai keaktifan, kerja sama kelompok, keberanian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media

interaktif dalam evaluasi membuat siswa lebih termotivasi dan tidak merasa tertekan sehingga proses penilaian menjadi lebih menarik dan efektif.

## **B. Saran**

Adapun beberapa saran yang ingin disampaikan peneliti pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti permainan Ular Tangga dan Baamboozle sebagai variasi dalam proses pembelajaran, agar suasana belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan berupa fasilitas dan sarana prasarana yang memadai untuk menunjang penggunaan media pembelajaran interaktif, baik yang berbasis permainan maupun teknologi, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media interaktif, serta memanfaatkan kesempatan tersebut untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi metode, media pembelajaran yang digunakan, maupun variabel yang diteliti, sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.
5. Bagi pihak terkait, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam penerapan media pembelajaran interaktif di lingkungan pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B P, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani Yumriani. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.
- Affnyani. "Analisis Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa." *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2023): 61–76.  
<https://doi.org/10.62490/latahzan.v15i1.381>.
- Afifah, Rosyidatul, Heni Rahmawati, and Risma Aulia Inayah. "Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Fiqih (Ultafi) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar." *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2022): 44–50.
- Ahmad, Fikri Falih. "Peran Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Di SMK Batik Sakti 2 Kebumen." Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU Kebumen), 2025.
- Akromusyuhada, Akhmad. "Seni Dalam Perpektif Al Quran Dan Hadist." *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2018): 1–6.
- Ali, Aisyah, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, and Hanida Listiano. "Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar." *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*. 9, no. 6 (2024): 33.
- Andriyani, Yunita, Nurlinda Safitri, and Yuyun Yuniar. "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024): 816–24.

- Ardi, Sinta Devi Kusuma, and Anatri Dessty. "Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa Di Sekolah Dasar." *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 5, no. 1 (2023).
- Arsyad, Arsyad, Wahyu Bagja Sulfemi, and Tia Fajartriani. "Penguatan Motivasi Shalat Dan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 6, no. 2 (2020): 185–204.
- Azizah, Khamilatun, Anselmus Sudirman, and Sri Marwati. "Implementasi Metode Game-Based Learning (Baamboozle) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA." In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU*, 3:43–49, 2024.
- Badriyah, Laila, Mufaizah Mufaizah, and Cholifatul Azizah. "Implementasi Budaya Literasi Pada Materi Hakikat Penciptaan Manusia Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist." *PANDAWA* 6, no. 1 (2024): 1–14.
- Chabib, Moch, Ery Tri Djatmika, and Dedi Kuswandi. "Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD." State University of Malang, 2017.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Hasbullah, Hasbullah, Juhji Juhji, and Ali Maksum. "Strategi Belajar Mengajar Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam." *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2019): 17–24.
- Hidayat, Agung Nurul, and Saepul. "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara

- Umum.” *Jurnal Pendidikan Mutiara* 8, no. 1 (2023): 29–36.
- Indonesia, Pemerintah Republik. “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.” *Pemerintah Republik Indoensia*, 2003.
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, and Usep Setiawan. “Evaluasi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 18–32.
- Maimanah, Nurul, Nurming Saleh, and Dyah Adila Perdana. “Penerapan Baamboozle Dalam Penguasaan Kosakata Siswa SDIT Ibnu Sina Makassar.” *Al-Insya: Journal of Arabic Language Education Studies* 1, no. 1 (2025): 47–53.
- Mulyani, Fitri. “Konsep Kompetensi Guru Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen (Kajian Ilmu Pendidikan Islam).” *Jurnal Pendidikan UNIGA* 3, no. 1 (2009): 1–8.
- Novita, Lina, and Fitri Siti Sundari. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 3 (2020): 716–24.
- Nugraha, Samuel Eka, Zenia Lutfi Kurniawati, Sonja Verra Tinneke Lumowa, and Dora Dayu Rahma Turista. “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggara Sebrang.” *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi* 12, no. 2 (2024): 144. <https://doi.org/10.25157/jpb.v12i2.15517>.
- Nugrahani, Rahina. “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar.” *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (2007).
- Nurroin, Kavita, and M Jamhuri. “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

- Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di MI Darut Taqwa Pasuruan.” *AL-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam* 2, no. 3 (2025): 231–43.
- Nursafitri, Laila, Arif Mahya Fanny, M Haris Hermanto, Ikhsan Irsyadi, Asfah Nur Halimah, and Syarifatul Hidayah. “Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur.” *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 90–101.
- Nurussofa, Reza, and Heni Puji Astuti. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 9, no. 1 (2023): 22–28.
- Pratama, Muh Putra, Resnita Dewi, and Roberto Salu Situru. “Pelatihan Penggunaan Baamboozle Sebagai Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.” *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 8, no. 2 (2025): 391–401.
- Puspita, Selly Anggun Dilla. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Flash Card Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik,” 2023.
- Rahmadiani, Septiananda. “Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang.” UIN RADEN FATAH PALEMBANG, 2018.
- Serani, Gabriel, and Lidia Heni. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh Tahun Ajaran 2019/2020.” *Jurnal Kansasi: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra Indonesia* 5, no. 1 (2020): 71–80.
- Sulung, Undari, and Mohamad Muspawi. “Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier.” *Edu Research* 5, no. 3 (2024): 110–16.

- Ulya, Syukriana Rosidatul, and Ari Dwi Widodo. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis Kelas XII Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana." *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Keagamaan* 2, no. 1 (2025): 37–43.
- Wahidin, Unang, and Ahmad Syaefuddin. "Media Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 01 (2018): 47–66.
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 134–40.
- Wati, Anjelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73.
- Yuliah, Elih. "Implementasi Kebijakan Pendidikan." *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum Dan Pendidikan* 30, no. 2 (2020): 129–53.

## LAMPIRAN

### OBSERVASI SISWA

No	Pertanyaan Observasi	Ya	Tidak
1.	Siswa menunjukkan antusiasme saat mengikuti pembelajaran.		
2.	Siswa aktif bertanya atau menjawab selama kegiatan berlangsung.		
3.	Siswa mampu bekerja sama dengan kelompoknya saat permainan berlangsung.		
4.	Siswa memahami materi Al-Qur'an Hadis yang disampaikan melalui media permainan.		
5.	Siswa mengikuti aturan dan mekanisme permainan dengan baik.		
6.	Media Ular Tangga & Baamboozle membantu siswa lebih fokus selama pembelajaran.		
7.	Siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar dibandingkan pembelajaran sebelumnya.		

**OBSERVASI WAWANCARA PENDIDIK**

<b>No</b>	<b>Pertanyaan Observasi</b>	<b>Jawaban</b>
1.	Bagaimana pandangan Bapak/Ibu terhadap penggunaan media permainan Ular Tangga dan Baamboozle dalam pembelajaran?	
2.	Apakah media tersebut dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa? Jika ya, bagaimana bentuk peningkatannya?	
3.	Kendala apa saja yang Bapak/Ibu hadapi saat menerapkan media permainan dalam pembelajaran?	
4.	Bagaimana respons siswa ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media Ular Tangga dan Baamboozle?	
5.	Apakah media ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk jangka panjang? Mengapa?	



**DOKUMENTASI PERMAINAN ULAR TANGGA DAN BAAMBOOZLE**



**DOKUMENTASI WAWANCARA SISWI KELAS XI - J**



**DOKUMENTASI WAWANCARA SISWA KELAS XI - J**

**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Amelia Nadia Prasetya Ningrum

TTL : Batu, 23 Agustus 2004

Fakultas / Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Pendidikan Agama Islam

Tahun Masuk : 2022

Alamat Rumah : Jl. Mojomulyo Mojorejo Kajang Kec. Junrejo Kota batu

No Handphone : 089630325809

Email : [amelnpn23@gmail.com](mailto:amelnpn23@gmail.com)

Nama Orang Tua

- a) Ayah : Gunomo
- b) Ibu : Titis Wulandari

Riwayat Pendidikan :

- a) TK Al – Amin
- b) SDN Mojorejo 01
- c) MTs Negeri Kota Batu
- d) MAN Kota Batu



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

## SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/04/2026  
diberikan kepada:

**Nama : Amelia Nadia Prasetya Ningrum**  
**NIM : 220101110028**  
**Program Studi : Pendidikan Agama Islam**  
**Judul Karya Tulis : Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Ular  
Tangga dan Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Pada  
Mata Pelajaran Al - Quran Hadis di MAN Kota Batu**

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 8 Apr 2026  
a.n. Dekan  
Ketua  
  
Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

