

PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATERI HUKUM BACAAN NUN SUKUN DAN TANWIN DI TPQ BANI ALMASYHURIYAH

Nina Harwini¹, Khaerudin²
Email: khaerudin@stipemalang.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin santri sebelum diajar menggunakan media permainan ular tangga; (2) mengetahui pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin santri setelah diajar menggunakan media permainan ular tangga; dan (3) mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin santri sebelum menggunakan media permainan ular tangga dan setelah menggunakan media permainan ular tangga. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif bentuk penelitian eksperimen. Sampelnya kelas Al-Qur'an dan Qiroati TPQ Bani Almasyhuriyah. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Desain kuasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test design, dilakukan dengan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen terdiri dari 26 santri. Hasil penelitian ini adalah rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen adalah 57,53 dan rata-rata nilai post-test adalah 72,96. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pre-test dari kelas kontrol adalah 56,15 dan nilai rata-rata post-test adalah 67,19. Nilai santri yang diajar dengan media permainan ular tangga lebih baik dari pada nilai santri yang diajar tanpa menggunakan media permainan ular tangga. Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan media permainan ular tangga dan setelah menggunakan media permainan ular tangga, karena hitung-hitungnya adalah $3,278 > 1,676$. Jadi hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa santri yang diajar dengan menggunakan permainan ular tangga lebih baik dari pada santri yang diajar tanpa menggunakan permainan ular tangga, artinya media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar santri dalam pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin.

Kata Kunci: *Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Belajar*

A. Pendahuluan

Dalam membaca Al-Qur'an tentunya tidak lepas dari namanya ilmu tajwid, karena ilmu tajwid termasuk ilmu terpenting yang harus diketahui setiap muslim. Ilmu Tajwid yaitu ilmu yang dipergunakan untuk mengetahui tempat keluarnya huruf (makhraj), dan sifat-sifatnya

¹ Mahasiswa STIT Pemalang

² Dosen STIT Pemalang

serta bacaan-bacaanya.³ Tajwid artinya adalah baik, indah, bagus. Diharapkan anak mampu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Secara hukum, apabila seorang pembaca Al-Qur'an salah membacanya, ia akan menjadi dosa bagi pembacanya karena dihukumi fardhu 'ain (kewajiban menggunakan Ilmu Tajwid dalam membaca Al-Qur'an), tetapi untuk mempelajari Ilmu Tajwid hukumnya fardhu kifayah.⁴

Pendidikan untuk anak haruslah dapat mengembangkan watak, karakter, serta kepribadian untuk membentuk sumber daya manusia yang potensial tidak diikuti dengan keinginan siswa itu sendiri serta faktor-faktor lain seperti model pembelajaran, metode pembelajaran, sarana atau media, lingkungan dan tempat belajar anak. Mengacu pada salah satu faktor diatas yaitu media pembelajaran, dalam suatu pendidikan diperlukan adanya berbagai media pembelajaran yang mampu menciptakan rasa senang dan rasa ingin tahu pada anak sehingga tidak hanya motivasi saja tapi hasil belajar dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran dapat tercapai. Proses belajar dengan cara menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi kepada anak pada saat proses pembelajaran berlangsung, anak dapat memahami lebih cepat apa yang dijelaskan oleh guru di dalam kelas.

Salah satu dari materi ilmu tajwid ini yaitu ada pembahasan tentang *hukum bacaan nun sukun dan tanwin*. Hukum bacaan nun sukun dibagi menjadi: *ikhfa, izhar, idgham bighunnah, idgham bilaghunnah, dan iqlab*. Dalam materi ini dijelaskan mengenai tata cara membaca *nun sukun dan tanwin* yang dibaca jelas, berdeung, samar-samar, melebur maupun berubah bunyi. Masing-masing hukum mempunyai cara yang berbeda-beda dalam membacanya.⁵

Kemampuan pemahaman tajwid dinilai tuntas apabila santri memahami *hukum bacaan nun sukun dan tanwin (izhar, ikhfa, idgham bigunnah, idgham billagunnah dan iqlab)* dan di nilai Tidak tuntas apabila santri belum memahami *hukum bacaan nun sukun dan tanwin (izhar, ikhfa, idgham bigunnah, idgham billagunnah, dan iqlab)*.

Media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu pembelajaran. Dengan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Pada hakikatnya, anak melakukan kegiatan sehari-harinya dengan belajar dan bermain. Media permainan ular tangga dipilih peneliti untuk membantu menyampaikan materi kepada santri. Sebagai peneliti, saya berharap permainan ular tangga ini bisa memotivasi belajar santri akan meningkat, berkesan, bermakna, dan hasil belajarpun menjadi meningkat.

Penggunaan media ular tangga ini memungkinkan santri dapat belajar lebih aktif dan

³Ahmad Soenarto, *Pelajaran Tajwid*, (Jakarta: Bintang Terang, 1988), hlm. 6.

⁴Maulana ar-Rosyid, *Bimbingan Belajar Islam Anak Shalih*, (Sidoarjo: Dua Media, t.th), hlm. 73.

⁵*Ibid*, hlm. 73.

tidak merasa bosan dengan menampilkan bentuk gambar ular tangga yang memiliki kemenarikan bentuk, warna, dan kemenarikan kombinasi materi diupayakan dapat merangsang pikiran dan perhatian santri dalam memahami *hukum bacaan nun sukun dan tanwin*, dengan harapan santri dapat memahami materi dengan baik dan benar.

B. Kajian Teori

1. Media

Secara etimologi (bahasa atau *lughowi*), kata media berasal dari bahasa latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Jadi menurut bahasa pengertian media adalah sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁶ Secara terminologi atau istilah, berikut dijelaskan beberapa pengertian media menurut para ahli:

Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa “media apabiladipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan bagian dari media”.⁷

National Education Association (NEA) mendefinisikan “media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program pembelajaran. Dari definisi tersebut memberi gambaran bahwa media dipandang sebagai saran komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras”.⁸ Karena pendefinisian media seringkali dihubungkan dengan proses pembelajaran, maka kecenderungan para pakar memaknai pengertian media sebagai media pembelajaran.

Menurut Briggs, media pembelajaran adalah saran fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Pendapat ini sejalan dengan pemikiran Hamalik, yang mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.⁹

⁶Rasimin, dkk, *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2012), hlm. 66-67.

⁷Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 7.

⁸Rasimin, dkk, *Op.cit*, hlm. 65.

⁹*Ibid*, hlm. 65.

Dari berbagai definisi yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan atau isi materi pembelajaran), sehingga mampu mendorong atau merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan, dan kemauan pada diri peserta didik dalam proses kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Secara umum, media mempunyai fungsi sebagai berikut:¹⁰

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

Menurut Nana Sudjana, sebagai alat bantu dalam proses belajarmengajar media mempunyai beberapa fungsi, antara lain sebagai berikut:¹¹

- a) Media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b) Media pembelajaran digunakan untuk melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- c) Media pembelajaran dalam pengajaran diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap isi pelajaran yang diberikan guru.
- d) Penggunaan media diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan menggunakan media, hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.

Menurut Ahmad Sudradjat, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya sebagai berikut:¹²

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
- 2) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 3) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

¹⁰Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan Ict*, (Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2012), hlm. 128.

¹¹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 134.

¹²Rasimin, dkk, *Op.cit*, hlm. 74.

Sedangkan menurut Rohani, fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut:¹³

- a) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
- b) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- c) Mendorong motivasi belajar.
- d) Menambah variasi dalam penyajian materi.

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai fungsi media pembelajaran bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Bahwa siswa yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya ingatan bertahan, dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui melihat atau sekaligus mendengarkan dan melihat. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa siswa ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Untuk mencapai tingkat kualitas pembelajaran media dipilih sedemikian rupa agar dapat berfungsi secara efisiensi dan efektivitas yang optimal. Oleh karena itu, seorang pendidik untuk mengetahui bagaimana teknik pemilihan media pembelajaran harus didasarkan atas pertimbangan media yang digunakan dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Antara lain:¹⁴ (a) Pendidik merasa sudah akrab dengan media itu; (b) Pendidik merasakan bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri; (c) Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, serta menuntutnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisir.

Dalam Zainal Arifin dan Adhi Setiawan bahwa ada kriteria dalam pemilihan media antara lain:¹⁵

- a) Ketepatannya dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai. Media pengajaran dipilih atas dasar tujuan pembelajaran yang ditetapkan yang mengacu kepada ranah kognitif, afektif, ataupun psikomotorik, dengan bantuan media maka akan lebih cepat dan mudah dipahami siswa.
- b) Keterampilan guru dalam menggunakannya. Secanggih apapun sebuah media apabila

¹³*Ibid*, hlm. 75.

¹⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008), hlm. 67.

¹⁵Zainal Arifin dan Adhi Setiawan, *Op.cit*, hlm. 129.

guru tidak mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, maka media tersebut tidak memiliki arti. Karena nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

- c) Kemudahan memperolehnya, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, sedikit-tidaknya mudah dibuat oleh guru.

Selain pertimbangan kriteria di atas, dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dirumuskan dalam satu kata *action*, yaitu akronim dari *access* (akses), *cost* (biaya), *technology* (teknologi), *interactivity* (interaktif), *organization* (organisasi), dan *novelty*. Kriteria tersebut dijelaskan sebagai berikut:¹⁶

1) Akses

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media.

2) Biaya

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat digunakan. Media pembelajaran yang canggih biasanya mahal. Namun biaya itu harus kita pertimbangkan dengan aspek manfaatnya. Sebab semakin banyak yang menggunakan, maka unit *cost* dari sebuah media akan semakin menurun.

3) Teknologi

Teknologi menjadi salah satu hal lain yang menjadi kriteria dalam pemilihan media yang perlu diperhatikan. Apakah teknologi dalam lingkungan sekolah tersebut mendukung atau tidak. Seperti apakah tersedia teknisi dan mudah menggunakannya?

4) Interaktif

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.

5) Organisasi

Pertimbangan dalam hal ini yang juga penting yakni apakah dukungan organisasi. Misal apakah pimpinan sekolah atau yayasan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya? Apakah di sekolah ini tersedia satu unit sarana yang disebut pusat sumber belajar?¹⁷

6) Novelty

Kebaruan dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan dengan beberapa kriteria media diatas guru dapat lebih mudah

¹⁶*Ibid*, hlm. 134.

¹⁷*Ibid*, hlm. 135.

menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. Guru perlu mengubah sikap untuk selalu kreatif dan penuh ide-ide baru dengan memilih berbagai variasi media, memanfaatkan sumber daya yang ada di lingkungan sekitarnya media bukan keharusan tetapi sebagai pelengkap untuk mempertinggi kualitas belajar mengajar.

2. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara.¹⁸ Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media permainan ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam permainan ini. Di antaranya ialah sebagai berikut:¹⁹

1) Tujuan

Permainan ini bertujuan agar siswa belajar secara menyenangkan. Selain itu, juga melatih siswa tentang sikap jujur dan tahu aturan.

2) Peserta

Permainan ini dimainkan oleh beberapa peserta.

3) Waktu

Waktu yang dibutuhkan ialah sekitar 60 menit.

4) Perlengkapan

Perlengkapan yang diperlukan adalah 6-10 set permainan ular tangga (papan, bidak, dan dadu), serta 200-300 buah kartu berisi pertanyaan atau soal (maksimal 2 soal sama).

5) Kegiatan (Langkah-langkah)

Berikut beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru sebelum memulai game ini:

- a) Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri atas 4-5 orang.
- b) Masing-masing kelompok mendapatkan satu set permainan ular tangga beserta kartu pertanyaan.
- c) Sampaikan aturan main kepada siswa:

¹⁸Tipani Liani Dewi, *Jurnal Pena ilmiah Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS*, (Sumedang: UPI Kampus Sumedang, 2017), hlm. 2094.

¹⁹Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, (Jakarta: FlashBooks, 2012), hlm. 95.

Setiap siswa mendapatkan satu bidak. Permainan ular tangga sama seperti permainan ular tangga yang biasa, yaitu bidak bisa berjalan sesuai angka yang keluar dari kocokan dadu. Namun, sebelum mengocok dadu, siswa harus mengambil satu buah pertanyaan dahulu. Bila dapat menjawab, ia boleh mengocok, jika tidak bisa, maka ia tidak boleh mengocok. Penentu jawaban benar atau tidak adalah teman sekelompok. Bila tidak yakin maka boleh bertanya kepada guru.

d) Guru memberikan aba-aba permainan dimulai.

e) Permainan selesai ketika salah satu pemain sudah sampai digaris akhir atau *finish*.

6) Tindak Lanjut

Guru menanyakan pengalaman siswa selama melakukan ular tangga. Kemudian, guru bertanya manfaat permainan tersebut dan caranya agar bisa menjadi pemenang

7) Hal yang Mungkin Terjadi²⁰

Banyak siswa yang tidak yakin jawabannya benar atau tidak, bahkan teman sekelompoknya pun tidak mengetahui jawabannya. Bila hanya satu kelompok saja, tidak menjadi masalah. Namun, jika semua kelompok mulai bertanya dan gaduh, guru dapat menegaskan aturan main, misalnya tidak boleh suara selama permainan, dan jika bertanya harus mengangkat tangan terlebih dahulu, baru boleh berbicara setelah dipersilahkan, serta latihan percaya kepada teman kelompoknya.

8) Catatan

Ada beberapa catatan yang harus diperhatikan dalam game ini, sebagaimana berikut:

- a) Daftar pertanyaan bisa pertanyaan dengan pilihan, isian singkat, maupun esai, tergantung pada kebutuhan.
- b) Materi pelajaran bisa variatif, baik dari mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan lain-lain, tergantung pada kebutuhan. Bahkan, pada mata pelajaran lain, seperti matematika, sains, bahasa inggris, dan lain sebagainya. Dalam hal ini peneliti mengambil materi hukum bacaan nun sukun atau tanwin.
- c) Bila memungkinkan, guru dapat membuat papan ular tangga dengan aneka gambar dan tambahan materi.²¹

Menurut Andang Ismail dalam bukunya *Education Games*, fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan anak melalui proses pembelajaran bermain sambil

²⁰*Ibid*, hlm, 96.

²¹*Ibid*.

belajar.

- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.²²

Menurut Melsi kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu:

1) Kelebihan

- a) Pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulaipengocokan/permainan.
- b) Melatih kerjasama
- c) Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan danmengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soalulangan.
- d) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah diberikan
- e) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.

2) Kekurangan

- a) Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
- b) Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
- c) Jika siswa turun tangga maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama.
- d) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

3. Motivasi Belajar

Pada diri setiap siswa terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak untuk siswa belajar. Dan kekuatan mentalnya itulah yang mendorong siswa untuk belajar. Kekuatan mental tersebut berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Para ahli psikologi pendidikan menyebutkan bahwa kekuatan mental yang mendorong terjadinya

²²*Ibid*, hlm. 12-13.

belajar tersebut merupakan sebagai motivasi belajar.

Menurut Mc. Donald mengatakan bahwa, “*motivation is a enegy change within the person characterizied by affective arousal and anticipatory goal reactions*. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Sedangkan menurut Oemar Hamalik “perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik.”²³

Sedangkan pengertian belajar menurut psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nampak nyata dalam seluruh aspek tingkah laku seseorang.

Menurut James O. Whittaker, mengartikan bahwa “belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.” Menurut Slameto mengartikan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁴

Dari beberapa pendapat para ahli tentang belajar yang dikemukakan diatas dapat dipahami bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari beberapa pengertian motivasi dan belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah sebagai dorongan yang muncul pada diri seseorang yang memungkinkan peserta didik untuk mencapai tujuan atau kebutuhan yang diinginkannya yang tercermin dalam perilaku belajar seseorang.

Motivasi dibedakan menjadi 2 jenis yaitu: (1) motivasi *intrinsik* dan (2) motivasi *ekstrinsik*.²⁵ Motivasi *instrinsik* adalah motif-motif yang mrnjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi yang sebenarnya timbul dalam diri siswa sendiri, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, dan lain-lain. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang hidup dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari

²³Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 114.

²⁴*Ibid*, hlm. 12-13.

²⁵Syaiful Bahri Djamarah, *Op.cit*, hlm. 149.

luar situasi belajar, seperti angka kredit, ijazah, tingkatan hadiah, medali, dan lain-lain. Menurut Syaiful Bahri Djamarah ada 3 fungsi motivasi, yakni:²⁶

(a) Motivasi sebagai pendorong perbuatan.

Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.

(b) Motivasi sebagai penggerak perbuatan.

Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbanding, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik.

(c) Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan bentuk metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.²⁷ Dengan desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Control group pre-test post-test*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini penulis memberikan pre-test dan post-test dikelas eksperimen dan kelas kontrol tetapi perlakuan yang diterapkan di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan ular tangga. Sedangkan di kelas kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan permainan ular tangga.

Penelitian ini dilakukan di TPQ Bani Almasyuriyah yang berlokasi di Dusun Akromudin Desa Wanarejan Utara Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang. Sampel penelitian ini mengambil dua kelas, kelas pertama yaitu kelas Al-Quran (A) sebagai kelas eksperimen dan kelas Al-Quan (B) sebagai kelas kontrol. Setiap kelas terdiri dari 26 santri jumlah sampel 52 santri. Peneliti menggunakan beberapa teknik dalam pengambilan data untuk mencari variabel-variabel penelitian meliputi wawancara, observasi (pengamatan), dokumentasi, dan kuisioner atau angket.

Dalam penelitian untuk menganalisis data, penulis menggunakan analisis T-Test dan membandingkan skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan untuk mengetahui perbedaan

²⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Op.cit*, hlm: 157.

²⁷Sugiyono, *Op.cit*, hlm. 72.

pre-test dan post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- Ha: Ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar pada materi *hukum nun sukun dan tanwin* di TPQ Bani Almasyuriyah.
- Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar pada materi *hukum nun sukun dan tanwin* di TPQ Bani Almasyuriyah.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Analisis Data

a. Pemahaman Hukum bacaan Nun Sukun dan Tanwin Terhadap Motivasi Belajar Santri sebelum Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Kelas Al-Quran (B) sebagai kelas kontrol diberikan pre-test, pembelajaran konvensional dan post-test. Setelah memberikan pre-test, peneliti memberikan pembelajaran konvensional kepada santri. Pengajaran konvensional diberikan kepada kelas yang diajarkan pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin tanpa menggunakan media permainan ular tangga. Kelas terdiri dari 26 santri. Setelah mendapatkan nilai hasil pre-test dan post-test, peneliti menghitung nilai rata-rata kelas kontrol sebagai berikut:

Hasil Nilai Santri dalam Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media Permainan Tangga Ular.

Tabel. Hasil Nilai Kelas Kontrol

No	Kode	Nilai	
		Pre-test(y)	Post-test(y ₁)
1	K-01	53	63
2	K-02	63	60
3	K-03	60	70
4	K-04	63	70
5	K-05	50	63
6	K-06	47	63
7	K-07	47	67
8	K-08	67	80
9	K-09	57	63
10	K-10	57	73
11	K-11	73	80
12	K-12	60	67
13	K-13	53	63
14	K-14	47	63
15	K-15	63	77

16	K-16	47	57
17	K-17	63	60
18	K-18	57	63
19	K-19	60	80
20	K-20	47	60
21	K-21	60	67
22	K-22	40	67
23	K-23	63	67
24	K-24	50	70
25	K-25	53	67
26	K-26	60	67
	JML	$\Sigma y = 1460$	$\Sigma y_1 = 1747$
	N	26	26
	MEAN	56,153	67,192

Dari hasil nilai santri terlihat nilai total pre-test adalah 1460 dan total nilai post-test adalah 1747. Setelah mendapatkan nilai pre-test dan post-test, peneliti menghitung nilai rata-rata nilai pre-test dan post-test. Penulis menghitung mean dari pre-test dan post-test di kelas kontrol sebagai berikut

- a. Menghitung mean dari pre-test kelas kontrol

$$Y_1 = \frac{\Sigma y}{N} = \frac{1460}{26} = 56,15$$

- b. Menghitung mean dari posttest kelas kontrol

$$Y_2 = \frac{\Sigma y_1}{N} = \frac{1747}{26} = 67,19$$

Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata nilai rata-rata hasil tes awal kelas kontrol adalah 56,15 dan nilai rata-rata nilai tes akhir kelas kontrol adalah 67,19. Angka-angka tersebut dikonsultasikan ke tabel pencapaian berikut:

Tabel Pencapaian

Nilai Santri	Nilai	Kategori
90-100	A	Sangat Baik
80-89	B	Baik
70-79	C	Sedang
60-69	D	Buruk
Dibawah 60	E	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel prestasi belajar di atas terlihat bahwa rata-rata nilai pretes kelas kontrol adalah 56,15 dalam rentang (di bawah 60) termasuk dalam kategori kurang. Sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 67,19 dalam rentang (60-69) termasuk dalam kategori kurang.

Berdasarkan nilai rata-rata pre-test dan post-test di atas diketahui bahwa jumlah kelas kontrol adalah 26 santri dengan rata-rata nilai pre-test 56,15 dan rata-rata post-test 67,19. Artinya, santri kelas kontrol yang diajar tanpa menggunakan media permainan ular tangga mengalami peningkatan sebesar 11,04 (67,19-56,15).

b. Pemahaman Hukum bacaan Nun Sukun dan Tanwin Terhadap Motivasi Belajar Santri dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Kelas Al-Quran (A) sebagai kelas eksperimen diberikan pre-test, treatment dan post-test. Setelah memberikan pre-test, peneliti memberikan treatment. Santri diajarkan hukum bacaan nun sukun dan tanwin dengan menggunakan media permainan ular tangga. Setelah diberikan perlakuan, peneliti memberikan post-test kepada santri. Post-test dilakukan setelah pre-test dan perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin santri setelah diajar menggunakan media permainan ular tangga. Setelah mendapatkan nilai hasil pre-test dan post-test, peneliti menghitung nilai rata-rata kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel Hasil Nilai Kelas Eksperimen

No	Kode	Nilai	
		Pre-test(x)	Post-test(x ₁)
1	E-01	53	67
2	E-02	47	67
3	E-03	60	70
4	E-04	53	77
5	E-05	63	80
6	E-06	43	67
7	E-07	67	80
8	E-08	47	67
9	E-09	50	70
10	E-10	43	67
11	E-11	63	73
12	E-12	67	77
13	E-13	70	80
14	E-14	50	63
15	E-15	53	67
16	E-16	60	77
17	E-17	73	88
18	E-18	67	73
19	E-19	53	67
20	E-20	67	80
21	E-21	50	70

22	E-22	63	77
23	E-23	67	80
24	E-24	43	63
25	E-25	57	70
26	E-26	67	80
	JML	$\Sigma x = 1496$	$\Sigma x_1 = 1897$
	N	26	26
	MEAN	57,538	72,961

Dari hasil nilai santri terlihat jumlah nilai pre-test adalah 1496 dan jumlah nilai post-test adalah 1907. Setelah mendapatkan jumlah dari pre-test dan post-test, peneliti menghitung meannya. Dari nilai pre-test dan skor post-test. Peneliti menemukan rata-rata hasil pre-test dan post-test sebagai berikut:

- a. Menghitung mean pre-test dari kelas eksperimen

$$X = \frac{\Sigma x}{N} = \frac{1496}{26} = 57,53$$

- b. Menghitung mean post-test dari kelas eksperimen

$$X_1 = \frac{\Sigma x}{N} = \frac{1897}{26} = 72,96$$

Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata nilai rata-rata dari hasil tes awal adalah 57,53 dan nilai rata-rata nilai tes akhir adalah 72,96. Angka-angka tersebut dikonsultasikan ke tabel pencapaian berikut:

Tabel Pencapaian

Nilai Santri	Nilai	Kategori
90-100	A	Sangat Baik
80-89	B	Baik
70-79	C	Sedang
60-69	D	Buruk
Dibawah 60	E	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel ketercapaian di atas terlihat bahwa rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen adalah 57,53 dalam rentang (di bawah 60), termasuk dalam kategori sangat rendah. Sedangkan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 72,96 dalam rentang (70-79) termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan nilai rata-rata pre-test dan post-test di atas diketahui bahwa jumlah kelas eksperimen adalah 26 santri dengan rata-rata nilai pretest 57,53 dan nilai rata-rata post-test adalah 72,96. Artinya santri kelas eksperimen yang diajar dengan media permainan tangga ular mengalami peningkatan sebesar 15,43 (72,96-57,53).

- 1) Perbedaan pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin santri antara diajarkan dengan menggunakan media permainan ular tangga dan diajarkan tanpa menggunakan media permainan ular tangga.
- 2) Setelah mendapatkan data terlihat bahwa rata-rata post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Nilai mean kelas eksperimen adalah 72,96 dan rata-rata kelas kontrol adalah 67,19. Artinya nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol. Peningkatan rata-rata post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 5,77. Dapat dihitung dari $72,96 - 67,19 = 5,77$

Selain itu, peningkatan rata-rata kelas eksperimen adalah 5,77. Hal ini dapat dihitung dari $Mx_1 - My_1 = 72,96 - 67,19 = 5,77$. Peningkatan rata-rata kelas kontrol adalah 1,38. Dapat dihitung dari $Mx_2 - My_2 = 57,53 - 56,15 = 1,38$. Setelah mendapatkan peningkatan rata-rata post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti menghitung dan menganalisis hasil tes tersebut dengan menggunakan uji-t. Penulis mempresentasikan nilai pre-test dan post-test santri pada masing-masing kelas pada tabel di bawah ini:

Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimental(X)		Kelas Kontrol (Y)		$x_1 - x$	$y_1 - y$	$(x_1 - x)^2$	$(y_1 - y)^2$
	Pre-test(x)	Post-test(x ₁)	Pre-test(y)	Post-test(y ₁)				
1	53	67	53	63	14	10	196	100
2	47	67	63	60	20	-3	400	9
3	60	70	60	70	10	10	100	100
4	53	77	63	70	24	7	576	49
5	63	80	50	63	17	13	289	169
6	43	67	47	63	24	16	576	256
7	67	80	47	67	13	20	169	400
8	47	67	67	80	20	13	400	169
9	50	70	57	63	20	6	400	36
10	43	67	57	73	24	16	576	256
11	63	73	73	80	30	7	900	49
12	67	77	60	67	10	7	100	49
13	70	80	53	63	10	10	100	100
14	50	63	47	63	13	16	169	256
15	53	67	63	77	14	14	196	196
16	60	77	47	57	17	10	289	100
17	73	88	63	60	15	-3	225	9
18	67	73	57	63	6	6	36	36

19	53	67	60	80	14	20	196	400
20	67	80	47	60	13	13	169	169
21	50	70	60	67	20	7	400	49
22	63	77	40	67	14	27	196	729
23	67	80	63	67	13	4	169	16
24	43	63	50	70	20	20	400	400
25	57	70	53	67	13	14	169	196
26	67	80	60	67	13	7	169	49
Jumlah	1496	1897	1460	1747	431	287	7565	4347
N= 26								
MEAN	57,538	72,961	56,153	67,192	16,576	11,038	290,961	167,192

Untuk mengetahui perbedaan pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin santri penguasaan yang diajar menggunakan media permainan ular tangga dan yang diajarkan tanpa media permainan ular tangga digunakan rumus uji-t. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji-t:

a. Langkah pertama penulis menghitung mean post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1) Mean kelas eksperimen

$$M_x = \frac{\sum x_1}{N} = \frac{1897}{26} = 72,96$$

2) Mean kelas kontrol

$$M_y = \frac{\sum y_1}{N} = \frac{1747}{26} = 67,19$$

b. Langkah kedua, menghitung skor standar deviasi kelas eksperimen dan kelas kontrol

1) Standar deviasi kelas eksperimen

$$\begin{aligned}
 S_1 &= \sqrt{\frac{\sum (x - x_1^2) - \frac{\sum (x - x_1)^2}{N}}{N - 1}} \\
 &= \sqrt{\frac{7565 - \frac{(431)^2}{26}}{26 - 1}} \\
 &= \sqrt{\frac{7565 - \frac{185761}{26}}{25}} \\
 &= \sqrt{\frac{7565 - 7144,65}{25}}
 \end{aligned}$$

$$= \sqrt{\frac{420,35}{25}}$$

$$= \sqrt{16,814} = 4,10$$

2) Standar deviasi kelas kontrol

$$S_1 = \sqrt{\frac{\Sigma(y-y_1^2) - \frac{\Sigma(y-y_1)^2}{N}}{N-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{4347 - \frac{(287)^2}{26}}{26-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{4347 - \frac{82369}{26}}{25}}$$

$$= \sqrt{\frac{4347 - 3168,03}{25}}$$

$$= \sqrt{\frac{1178,97}{25}}$$

$$= \sqrt{47,15} = 6,86$$

c. Ketiga, setelah peneliti mendapatkan standar deviasi tiap kelas, penulis menghitung standar error masing-masing kelas.

1) Standar error kelas eksperimen

$$S_x = \frac{S_1}{\sqrt{N}}$$

$$= \frac{4,10}{\sqrt{26}}$$

$$= \frac{4,10}{5,09} = 0,80$$

2) Standar error kelas kontrol

$$S_y = \frac{S_2}{\sqrt{N}}$$

$$= \frac{6,86}{\sqrt{26}}$$

$$= \frac{6,86}{5,09} = 1,34$$

3) Kesalahan standar yang dihitung dari perbedaan antara mean.

$$\begin{aligned} S_{\bar{x}_1 - \bar{x}_2} &= \sqrt{S_{\bar{x}_1^2 + \bar{x}_2^2}} \\ &= \sqrt{(0,8)^2 + (1,3)^2} \\ &= \sqrt{1 + 2,1} \\ &= \sqrt{3,1} = 1,76 \end{aligned}$$

- d. Setelah mendapatkan kesalahan baku antara mean, peneliti menghitung uji-t. Berikut hasil perhitungan t-test:

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{y}_2}{S_{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}} \\ &= \frac{72,96 - 67,19}{1,76} \\ &= \frac{5,77}{1,76} = 3,278 \end{aligned}$$

- e. Terakhir peneliti menggunakan derajat kebebasan (df) untuk mengetahui apakah t-value signifikan. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} df &= (N_x + N_y - 2) \\ &= (26 + 26 - 2) \\ &= 50 \end{aligned}$$

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen (santri yang diajar menggunakan media permainan ular tangga) memiliki nilai mean 72,96. Sedangkan kelas kontrol (siswa yang diajar tanpa menggunakan permainan Tangga Ular) memiliki nilai rata-rata 67,19. Dapat disimpulkan bahwa skor pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Jika hasil uji t lebih kecil dari t tabel maka hipotesis ditolak. Jika hasil uji-t lebih besar dari t-tabel maka hipotesis diterima. Berdasarkan data penghitungan diketahui nilai t-test adalah 3,278. Sehingga didapatkan hasil nilai t hitung lebih besar dari t tabel $3,278 > 1,676$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara santri yang diajar menggunakan media permainan ular tangga dan yang diajar tanpa media permainan ular. Jadi hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, santri yang diajar dengan media permainan ular tangga lebih baik dari pada santri yang diajar tanpa menggunakan media permainan ular tangga.

2. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini bahwa permainan Tangga Ular dapat diimplemetasikan sebagai media pembelajaran hukum bacaan nun sukun dan tanwin pada santri TPQ Bani Almansyuriyah Wanarejan Utara. Berdasarkan seluruh uraian di atas, penggunaan media permainan ular tangga memiliki keunggulan dan keefektifan dalam pembelajaran hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Pertama, media permainan ular tangga dapat meningkatkan hukum bacaan nun sukun dan tanwin santri. Kedua, media permainan ular tangga efektif untuk mengajarkan hukum bacaan nun sukun dan tanwin dan suasana kelas sangat menyenangkan dan menyenangkan untuk diskusi santri di kelas. Ketiga, media permainan ular tangga game dapat menghidupkan kata-kata bagi santri karena mereka dapat menghafal kata dengan mudah melalui permainan tersebut.

Hal ini terlihat dari hasil rerata skor kelas eksperimen (Al-Qur'an A) dan kelas kontrol (Al-Quran B). Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat lebih tinggi dari kelas kontrol. Rata-rata skor kelas kontrol adalah 67,19. Berdasarkan tingkat ketercapaian berada pada interval 60-69, kriteria intervalnya buruk, sedangkan rata-rata kelas eksperimen adalah 72,96. Berdasarkan tingkat pencapaiannya termasuk dalam interval 70-79. Kriteria interval cukup, hal ini menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Hasil uji-t sebesar 3,278, kemudian penulis mengkonsultasikan t-tabel 5% (0,05) dengan $df = 50$ diperoleh t-tabel sebesar 1,676. Dapat disimpulkan bahwa t-hitung lebih tinggi dari t-tabel ($3,278 > 1,676$). Artinya ada perbedaan yang signifikan antara santri yang diajar menggunakan media permainan ular tangga dan yang diajar tanpa media permainan ular tangga.

Dari data diatas nilai t-test lebih tinggi dari nilai kritisnya signifikan. Artinya hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jelas terlihat bahwa media permainan ular tangga mampu memberikan kontribusi bagi peningkatan pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin santrikosa. Kesimpulannya, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media permainan ular tangga dapat memotivasi santri membantu dalam meningkatkan pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin.

Dengan menerapkan media permainan ular tangga, santri dapat mengetahui hukum bacaan nun sukun dan tanwin dengan mudah. Mereka mengetahui hukum bacaan nun sukun dan tanwin ketika mereka harus menjawab pertanyaan di papan tulis. Papan menyediakan kata, frase atau pertanyaan sederhana untuk mengetahui hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Selain itu, momen-momen tak terlupakan saat bermain permainan ular

tangga membantu santri dalam menghafal hukum bacaan nun sukun dan tanwin dengan mudah atau mendorong santri untuk memiliki ingatan jangka panjang tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin tersebut. Dengan menerapkan permainan ular tangga, santri akan termotivasi dalam mempelajari hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Ini juga mendorong dan meningkatkan kerjasama.

E. Penutup

Penggunaan media permainan ular tangga materi hukum nun sukun dan tanwin kelas (Alquran A) dan kelas (Al-Qur'an B) TPQ Bani Almansyuriyah berdampak positif terhadap motivasi belajar santri. Hal itu terlihat dari adanya peningkatan skor rata-rata santri kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum menggunakan media permainan ular tangga dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga dari hasil angket yang telah dibagikan. Peneliti menemukan bahwa pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin santri yang diajarkan tanpa menggunakan media permainan ular tangga dikategorikan "buruk". Santri yang diajar tanpa menggunakan media permainan ular tangga masih kesulitan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Sedangkan motivasi belajar santri yang diajarkan dengan menggunakan permainan ular tangga pada materi hukum bacaan nun sukun dan tanwin TPQ Bani Almansyuriyah Wanarejan Utara, peneliti menemukan bahwa pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin santri yang diajarkan dengan menggunakan media permainan ular tangga dikategorikan "sedang". Dengan bermain permainan ular tangga santri akan termotivasi dalam mempelajari hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Ini juga mendorong dan meningkatkan kerjasama. Dalam hal ini, diasumsikan bahwa pengajaran hukum bacaan nun sukun dan tanwin menggunakan media permainan ular tangga efektif.

Ada perbedaan yang signifikan antara nilai santri yang diajar menggunakan media permainan ular tangga dan yang diajar tanpa menggunakan media permainan ular tangga. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara santri yang diajar menggunakan media permainan ular tangga dan yang diajar tanpa menggunakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman hukum bacaan nun sukun dan tanwin santri. Hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, santri yang diajar dengan media permainan ular tangga lebih baik daripada santri yang diajar tanpa menggunakan media permainan ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal dan Adhi Setiyawan, 2012, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan Ict*, Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Ar-Rosyid, Maulana, t.th, *Bimbingan Belajar Islam Anak Shalih*, Sidoarjo: Dua Media.
- Arsyad, Azhar, 2008, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dewi, Tipan Liani, 2017, *Jurnal Pena ilmiah Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS*, Sumedang: UPI Kampus Sumedang.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2014, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2002 *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, 2013, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rasimin, dkk, 2012, *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Trust Media Publishing.
- Rifa, 2012, Iva, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, Jakarta: FlashBooks.
- Soenarto, Ahmad, 1988, *Pelajaran Tajwid*, Jakarta: Bintang Terang.
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.