Ihya Al-Arabiyah; Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab
P-ISSN: 2442-8353 | E- ISSN: 2685-2209

Efektivitas Pembelajaran Mahfuzot Menggunakan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Miftachull Jannah, Yuniar, Kemas Muhammad
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia
Corresponding E-mail: miftachulljannah321@gmail.com

ABSTRACT

The study of Mahfuzot (Arabic aphorisms) in pesantren (Islamic boarding schools) plays a crucial role in helping students memorize Arabic expressions, understand their meanings, and internalize moral values. A pre-survey indicated that Mahfuzot instruction for first-year students at the Madrasah Tsanawiyah (MTs) of Darul Iman Islamic Boarding School in Ogan Ilir relied primarily on rote memorization using textbooks. Consequently, there is a need for more varied, interactive, and engaging instructional media—such as the "snakes and ladders" board game. This study aims to describe Mahfuzot instruction both before and after the implementation of the snakes and ladders game, and to evaluate its effectiveness in improving student learning outcomes. A mixed-methods approach was employed, with data collected through tests, observations, interviews, questionnaires, and documentation. Quantitative data were analyzed using normality tests, paired-sample t-tests, and N-Gain analysis, while qualitative data were processed through data reduction, presentation, and conclusion drawing. The results show that the students' average score increased from 62.14 on the pretest to 75.43 on the posttest. The paired-sample t-test yielded a significance value of $p < 0.001$, and the N-Gain score of 0.4036 falls into the moderate category. Student response to the snakes and ladders game reached 85.56%.

Keywords: *Snakes And Ladders Game, Mahfuzot, Learning Outcomes*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pendahuluan

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman dan latihan secara terus-menerus(Qaaf, 2026). Dalam perspektif psikologi pendidikan, peserta didik dipandang sebagai subjek utama yang harus aktif mencari informasi, memecahkan masalah, dan menarik kesimpulan dari pengalaman belajarnya(Huda et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif sehingga hasil belajar dapat berkembang secara optimal(Irmansyah et al., 2025). Dalam praktik pendidikan, tuntutan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif menjadi tantangan tersendiri, terutama pada materi yang menekankan kegiatan menghafal. Pembelajaran yang didominasi pengulangan materi berpotensi membuat siswa lebih berorientasi pada kemampuan mengingat daripada memahami isi dan makna materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya strategi dan media pembelajaran yang tidak hanya membantu siswa menguasai materi, tetapi juga mendorong keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa perlu dipertimbangkan sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran Bahasa Arab di lingkungan pesantren adalah mahfuzot. Istilah mahfuzot merujuk pada kumpulan ungkapan, syair, nasihat, dan peribahasa berbahasa Arab yang mengandung nilai moral dan kebijaksanaan hidup(Nurhaliza, 2022). Di pesantren, mahfuzot tidak hanya diajarkan untuk dihafal, tetapi juga dipahami maknanya serta diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari santri(Arisma & Subagiya, 2024). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran mahfuzot tidak cukup diukur dari kemampuan menghafal teks, melainkan juga dari pemahaman siswa terhadap pesan yang terkandung di dalamnya(Restu et al., 2025).

Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran mahfuzot memiliki dua tuntutan yang saling berkaitan, yaitu penguasaan teks berbahasa Arab dan pemahaman terhadap kandungan maknanya. Menurut penulis, kedua tuntutan ini perlu menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran. Media yang hanya mendukung pengulangan hafalan belum tentu memberikan pengalaman belajar yang cukup bervariasi, sedangkan media yang melibatkan siswa secara aktif berpotensi memberikan kesempatan untuk mengulang materi sekaligus membangun pemahaman melalui aktivitas belajar. Oleh sebab itu, pembelajaran mahfuzot

memerlukan pendekatan yang tetap memperhatikan tujuan hafalan, tetapi juga membuka ruang bagi interaksi dan keterlibatan siswa.

Agar tujuan tersebut tercapai, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna(Jumhur, 2022). Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami siswa(Muhammad & Purnama, 2025). Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung (Irmansyah & Puspita, 2022).

Dalam konteks pembelajaran mahfuzot, media yang bersifat interaktif dipandang penting karena dapat mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada kegiatan menghafal(Imron et al., 2024). Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran dalam penelitian ini dipandang bukan sekadar alat bantu penyampaian materi, melainkan sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif. Pandangan ini menjadi dasar untuk mengkaji hubungan antara penggunaan media, keterlibatan siswa, dan hasil belajar. Dengan demikian, pemilihan media perlu mempertimbangkan kesesuaiannya dengan karakteristik mahfuzot serta kemampuannya mendukung kegiatan menghafal dan memahami materi.

Salah satu media yang berpotensi digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan tradisional ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran dengan memasukkan materi yang dipelajari pada setiap petak permainan(Aisy et al., 2023). Melalui aktivitas bermain, siswa memperoleh kesempatan untuk mengulang materi, berinteraksi dengan teman, dan belajar dalam suasana yang menyenangkan(Janah et al., 2025). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab maupun motivasi belajar siswa(Shofiyani & Muti'ah, 2021). Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas media ini dalam pembelajaran mahfuzot pada tingkat madrasah tsanawiyah masih terbatas(Mukmin et al., 2025).

Secara teoretis, penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran Mahfuzot dapat dianalisis melalui teori behavioristik dan pendekatan pembelajaran aktif. Teori behavioristik menjelaskan proses belajar melalui hubungan antara stimulus, respons, latihan, dan penguatan. Dalam permainan ular tangga, kartu soal yang berisi materi Mahfuzot dapat berfungsi sebagai stimulus, sedangkan jawaban siswa menjadi respons yang dapat diamati. Kesempatan untuk menjawab pertanyaan, mengulang materi, dan memperoleh umpan balik selama permainan

dapat mendukung latihan serta penguatan ingatan siswa. Sementara itu, pendekatan pembelajaran aktif digunakan untuk memahami keterlibatan siswa ketika mengikuti aturan permainan, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan teman. Kedua perspektif tersebut menjadi landasan untuk menjelaskan proses pembelajaran melalui permainan ular tangga, sedangkan efektivitas media ditinjau berdasarkan perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapannya.

Hasil pra-survei di kelas 1 MTs Pondok Pesantren Darul Iman Ogan Ilir menunjukkan bahwa pembelajaran mahfuzot selama ini didominasi metode menghafal dengan bantuan media cetak berupa buku(Hidayah et al., 2023). Metode tersebut sudah berjalan dengan baik, tetapi variasi media pembelajaran masih diperlukan agar siswa lebih aktif dan antusias(Nurani, 2022).

Kondisi ini membuka peluang untuk menerapkan media permainan yang dekat dengan pengalaman siswa, salah satunya media ular tangga, sebagai alternatif pembelajaran mahfuzot(Sabana, 2025). Temuan pra-survei tersebut menjadi titik awal permasalahan penelitian, bukan untuk menyatakan bahwa pembelajaran yang sudah berlangsung tidak berhasil, melainkan untuk mengidentifikasi peluang pengembangan media pembelajaran.

Penggunaan buku tetap memiliki fungsi dalam mendukung penyampaian materi, tetapi variasi media diperlukan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Atas dasar itu, penulis memandang bahwa permainan ular tangga layak diuji sebagai alternatif media pembelajaran mahfuzot. Pengujian diperlukan untuk mengetahui apakah penerapan media tersebut diikuti oleh peningkatan hasil belajar dan bagaimana siswa merespons penggunaannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran mahfuzot sebelum penggunaan media ular tangga, mendeskripsikan pembelajaran setelah media tersebut diterapkan, serta mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 MTs Pondok Pesantren Darul Iman Ogan Ilir(Wasilah, 2022). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran mahfuzot serta menjadi alternatif praktis bagi guru dalam memilih media yang lebih inovatif(Purnama et al., 2025).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan mengintegrasikan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mengkaji penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran Mahfuzot pada siswa kelas I MTs Pondok Pesantren Darul Iman Ogan Ilir. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk

mengetahui perubahan hasil belajar siswa melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test setelah penerapan media ular tangga. Sementara itu, pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran, aktivitas guru dan siswa selama permainan berlangsung, serta respons siswa terhadap penggunaan media tersebut. Penggabungan kedua pendekatan ini memungkinkan penelitian tidak hanya mengukur perubahan hasil belajar, tetapi juga menggambarkan proses pembelajaran yang menyertai perubahan tersebut.

Penelitian dilaksanakan di MTs Pondok Pesantren Darul Iman Ogan Ilir pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 62 siswa kelas I yang terdiri atas kelas I BP (14 siswa), I CP (15 siswa), I BL (17 siswa), dan I CL (16 siswa). Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Berdasarkan pertimbangan efektivitas pelaksanaan penelitian dan karakteristik kelas, dipilih kelas I BP yang berjumlah 14 siswa sebagai sampel penelitian.

Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Observasi partisipan dilakukan dengan mengamati sekaligus terlibat dalam kegiatan pembelajaran Mahfuzot di kelas I MTs Pondok Pesantren Darul Iman Ogan Ilir. Observasi ini bertujuan memperoleh data secara langsung mengenai proses pembelajaran, aktivitas guru dan siswa, cara penyampaian materi, penggunaan media ular tangga, serta keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Melalui observasi tersebut, peneliti dapat memahami pelaksanaan pembelajaran berdasarkan kondisi nyata di lapangan.

Wawancara terstruktur dilakukan secara langsung dengan guru menggunakan pedoman pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Wawancara ini bertujuan memperoleh informasi mengenai perencanaan pembelajaran, penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan metode dan media, pelaksanaan pembelajaran, serta upaya guru dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Penggunaan wawancara terstruktur membantu peneliti memperoleh informasi secara sistematis sesuai dengan fokus penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa dokumen yang berkaitan dengan pembelajaran dan penelitian, seperti data siswa, perangkat pembelajaran, hasil tes, serta foto kegiatan apabila tersedia.

Data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan secara deskriptif untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran Mahfuzot menggunakan media

ular tangga. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan temuan dari berbagai sumber data untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran dan keterlibatan siswa selama penerapan media.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil pre-test dan post-test siswa. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Apabila data berdistribusi normal (Sig. > 0,05), pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-test. Sebaliknya, apabila data tidak berdistribusi normal (Sig. ≤ 0,05), digunakan Wilcoxon Signed Rank Test sebagai uji nonparametrik. Seluruh analisis statistik dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics dengan taraf signifikansi 5% (α = 0,05).

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

a. Pembelajaran Mahfuzot Sebelum Menggunakan Media Ular Tangga

Pembelajaran Mahfuzot di kelas I MTs Pondok Pesantren Darul Iman Ogan Ilir dilaksanakan dengan mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan buku Al-Mahfuzhat yang memuat ungkapan-ungkapan berbahasa Arab beserta terjemahannya. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Mahfuzot, Ibu Ririn Maya Sari, S.Pd., Gr., *Pembelajaran Bertujuan Agar Siswa Mampu Menulis, Menghafal, Memahami Makna Mahfuzot, Serta Menerapkan Kandungannya Dalam Kehidupan Sehari-Hari.*

Hasil observasi partisipatif pada Senin, 4 Mei 2026, menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sebelum penerapan media ular tangga masih didominasi penjelasan guru dan penggunaan buku pegangan. Guru mengawali pembelajaran dengan mengulas materi sebelumnya, kemudian menuliskan teks Mahfuzot beserta terjemahannya di papan tulis. Siswa mencatat materi, menyimak penjelasan guru, dan memperoleh tugas untuk menghafalkan materi yang akan disetorkan pada pertemuan berikutnya. Pola pembelajaran tersebut membuat aktivitas siswa lebih banyak berpusat pada kegiatan mendengarkan, mencatat, dan menghafal.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Mahfuzot belum sepenuhnya memberikan variasi kegiatan yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Siswa juga memerlukan penjelasan dan contoh tambahan untuk menghubungkan makna Mahfuzot dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan variasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa mempelajari materi melalui aktivitas yang lebih menarik dan interaktif. Hasil pretest sebelum penerapan media

ular tangga menunjukkan nilai rata-rata sebesar 62,14, yang menjadi gambaran awal kemampuan siswa dalam pembelajaran Mahfuzot.

b. Pembelajaran Mahfuzot Setelah Menggunakan Media Ular Tangga

Penerapan media ular tangga dalam pembelajaran Mahfuzot di kelas I MTs Pondok Pesantren Darul Iman Ogan Ilir dilaksanakan melalui kegiatan bermain sambil belajar secara berkelompok. Tahap pertama dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas empat sampai lima orang. Selanjutnya, siswa menentukan urutan bermain dan melempar dadu secara bergiliran. Setiap siswa menggerakkan pion sesuai dengan angka yang diperoleh, kemudian menjawab pertanyaan mengenai materi Mahfuzot berdasarkan kotak yang ditempati. Jawaban yang benar memungkinkan siswa melanjutkan permainan, sedangkan jawaban yang belum tepat membuat siswa tidak melanjutkan langkah pada giliran tersebut. Apabila pion berhenti pada kotak bergambar tangga, siswa dapat naik ke kotak yang dituju, sedangkan apabila berhenti pada kotak bergambar ular, pion turun mengikuti jalurnya. Permainan dilanjutkan secara bergiliran hingga pemain mencapai kotak akhir.

Selama kegiatan berlangsung, pendampingan dilakukan untuk memastikan permainan berjalan sesuai aturan dan materi tetap menjadi fokus pembelajaran. Penjelasan tambahan diberikan ketika siswa mengalami kesulitan menjawab pertanyaan atau memahami makna Mahfuzot. Dengan demikian, media ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai sarana permainan, tetapi juga sebagai alat untuk mengulang materi dan membantu siswa mengingat ungkapan Mahfuzot beserta artinya.

Hasil wawancara menunjukkan tanggapan positif dari siswa terhadap penggunaan media tersebut. Apika menyampaikan, "*Belajar menggunakan media ular tangga lebih menyenangkan sehingga saya lebih mudah menghafal Mahfuzot*." Pernyataan ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar melalui permainan dirasakan membantu proses menghafal materi. Sementara itu, Nesya mengungkapkan, "*Belajarnya tidak membosankan karena dilakukan sambil bermain, sehingga saya lebih semangat mengikuti pembelajaran*." Jawaban tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Temuan observasi dan wawancara memperlihatkan bahwa penerapan media ular tangga memberikan variasi kegiatan melalui permainan, tanya jawab, dan interaksi antarsiswa. Siswa tidak hanya menyimak penjelasan, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi

Mahfuzot. Hasil posttest setelah penerapan media menunjukkan nilai rata-rata sebesar 75,43, meningkat dibandingkan rata-rata pretest sebesar 62,14. Dengan demikian, terdapat kenaikan rata-rata hasil belajar sebesar 13,29 poin setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ular tangga. Meskipun demikian, pendampingan tetap diperlukan agar siswa tidak hanya mengingat teks, tetapi juga memahami makna dan pesan yang terkandung di dalamnya.

Hasil angket kepuasan menunjukkan total keseluruhan persentase sebesar 85,56%. Salah satu pernyataan yang memperoleh persentase tinggi adalah pernyataan "Saya senang belajar mahfuzot menggunakan media ular tangga" dengan persentase sebesar 92,86%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran mahfuzot mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam memahami mahfuzot dan maknanya. Peserta didik tidak hanya terlibat secara pasif, tetapi aktif dalam Menjawab pertanyaan melalui diskusi kelompok.

Selain itu, pernyataan "Media ular tangga membuat pembelajaran lebih menarik" memperoleh persentase sebesar 91,43%. Hasil ini menunjukkan bahwa media ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membantu peserta didik merasa lebih nyaman dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mahfuzot.

c. Efektivitas Pembelajaran Mahfuzot Setelah Menggunakan Media Ular Tangga

Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran Mahfuzot menggunakan media ular tangga, dilakukan analisis data secara kuantitatif melalui uji normalitas, uji paired sample t-test, dan uji N-Gain. Ketiga pengujian tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah data memenuhi asumsi statistik, menguji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta mengukur tingkat peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 1.

Hasil Uji Normalitas

Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov [a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.171	14	.200	.927	14	.281
Posttest	.172	14	.200	.911	14	.163

Sumber: Hasil olah data SPSS, 2026.

Hasil tabel di atas uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk pada taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa data pre-test memperoleh nilai signifikansi tersebut > lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 2.
Hasil Uji paired sample t-test

Paired Sample Test					
Data	Mean difference	Std. deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – posttest	-13,286	8,965	-5,545	13	0,000

Sumber: Hasil olah data SPSS, 2026.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi < lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Dengan demikian, pembelajaran Mahfuzot menggunakan media ular tangga terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 3.
Hasil Uji N-Gain

N-Gain Score					
Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	14	0,09	0,80	0,4036	0,21379

Sumber: Hasil olah data SPSS, 2026.

Selanjutnya, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,4036, yang berada pada rentang $0,30 \leq g < 0,70$, sehingga termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat efektivitas sedang. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh nilai post-test yang lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test, sehingga media ular

tangga dapat dinyatakan efektif sebagai alternatif media pembelajaran Mahfuzot di kelas I MTs Pondok Pesantren Darul Iman Ogan Ilir.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media ular tangga dalam pembelajaran Mahfuzot di kelas I MTs Pondok Pesantren Darul Iman Ogan Ilir diikuti peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata meningkat dari 62,14 pada pretest menjadi 75,43 pada posttest, dengan kenaikan sebesar 13,29 poin. Hasil ini sejalan dengan pendapat (Wahyuddin & Nurcahaya, 2019) yang menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar dan keaktifan siswa. Dalam penelitian ini, perubahan hasil belajar terlihat dari peningkatan nilai posttest, sedangkan keterlibatan siswa tampak melalui aktivitas bermain dan menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung.

Penerapan media ular tangga juga memberikan suasana belajar yang lebih menarik bagi siswa. Apika menyampaikan, "Belajar menggunakan media ular tangga lebih menyenangkan sehingga saya lebih mudah menghafal Mahfuzot." Sementara itu, Nesya mengungkapkan, "Belajarnya tidak membosankan karena dilakukan sambil bermain, sehingga saya lebih semangat mengikuti pembelajaran." Respons tersebut sejalan dengan pandangan Morrison 2012, dalam (Ratnasari, 2020) bahwa belajar sambil bermain dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, (Rahayu et al., 2022) menjelaskan bahwa media ular tangga memungkinkan pembelajaran berlangsung secara berkelompok sehingga dapat mendorong kerja sama antarsiswa. Dalam pelaksanaannya, siswa bergiliran melempar dadu, menggerakkan pion, dan menjawab pertanyaan Mahfuzot, sehingga proses belajar tidak hanya berpusat pada kegiatan menyimak dan menghafal.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Nuha & Chasanah, 2022) mengenai penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab serta penelitian (Lukmani, 2023) tentang penerapan media ular tangga dalam pembelajaran mufradat. Kedua penelitian tersebut membahas penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab, sedangkan penelitian ini menerapkannya pada materi Mahfuzot. Penggunaan media permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang materi melalui pertanyaan yang berkaitan dengan ungkapan dan makna Mahfuzot. Meskipun demikian, penjelasan tetap diperlukan agar siswa tidak hanya menghafal ungkapan berbahasa Arab, tetapi juga memahami pesan yang terkandung di dalamnya.

Hasil penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan penelitian (Janah et al., 2025) mengenai permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar dan penelitian (Aisy et al., 2023) tentang peningkatan minat belajar melalui permainan ular tangga. Kedua penelitian tersebut membahas aspek respons dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, respons positif terlihat dari pernyataan siswa yang merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Namun, respons tersebut perlu dibedakan dari hasil belajar karena minat dan motivasi merupakan aspek yang berbeda dari capaian akademik.

Dalam pembelajaran Mahfuzot, hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghafal, tetapi juga dengan pemahaman makna ungkapan yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan uraian (Bismi et al., 2020) bahwa pembelajaran Mahfuzot mencakup kegiatan menghafal sekaligus memahami makna serta nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, penggunaan media ular tangga perlu disertai pendampingan dan penjelasan agar siswa dapat memahami materi secara lebih menyeluruh. Penelitian (Nurhaliza, 2022) mengenai pembelajaran Mahfuzot terhadap akhlak santri serta Arisma dan mengenai (Arisma & Subagiya, 2024) pembelajaran Mahfuzot dan motivasi belajar santri juga memperlihatkan bahwa materi ini dapat dikaji dari aspek selain penguasaan hafalan.

Berdasarkan hasil tersebut, penerapan media ular tangga berpotensi menjadi alternatif dalam pembelajaran Mahfuzot karena diikuti peningkatan hasil belajar dan respons positif siswa. Namun, penelitian ini menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, sehingga peningkatan yang ditemukan belum dapat dipastikan sepenuhnya disebabkan oleh penggunaan media ular tangga. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan kelompok pembanding, jumlah sampel yang lebih besar, atau waktu penerapan yang lebih panjang. Kajian lanjutan juga dapat meneliti pemahaman makna dan penerapan nilai-nilai Mahfuzot dalam kehidupan sehari-hari.

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar Mahfuzot siswa kelas I MTs Pondok Pesantren Darul Iman Ogan Ilir. Penerapan media ini menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui kegiatan bermain sambil belajar, diskusi kelompok, serta latihan menghafal dan memahami Mahfuzot. Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest, serta

nilai N-Gain yang berada dalam kategori sedang. Respons positif siswa dan hasil wawancara turut menunjukkan bahwa media ular tangga membantu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan minat belajar serta memudahkan siswa dalam memahami dan menghafal materi. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan penggunaan media ini pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda dengan melibatkan sampel yang lebih besar serta mengkaji kontribusinya terhadap aspek pembelajaran lainnya, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaboratif siswa.

Referensi

Aisy, R. Apriani, R. (2023). Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Islam Kepanjen. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, *6*, 1892–1899.

Arisma, L. A., & Subagiya, B. (2024). Efektivitas pembelajaran Mahfudzot dalam membentuk motivasi belajar santri. *Islamic Learning Horizons: Journal of Islamic Education*, *1*(4), 166–176.

Bismi, W. … Asra, T. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Mahfudzot Untuk Pondok Pesantren Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, *4*(1), 15–21.

Hidayah, N. … Marfuah, S. (2023). The Correlation between Arabic Learning Motivation and Arabic Language Competence of Education Study Program Students in Post-COVID-19 Pandemic. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, *15*(2), 380–398.

Huda, M. … Slamet, S. (2023). Implementasi teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, *1*(4), 64–72.

Imron, K. … Jamanuddin, J. (2024). A New Direction of Arabic Language Teaching: Integration of Muthala'ah Text Book and Religious Moderation Concept. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, *12*(1), 69–88.

Irmansyah, I. … Mukmin, M. (2025). Arabic Language Learning based on Multiple Intelligences. *HuRuf Journal: International Journal of Arabic Applied Linguistic*, *5*(1), 110–121.

Irmansyah, I., & Puspita, Y. (2022). Ta'līm an-Naḥwi bi Istikhdāmi Kitāb Mukhtārāt Qawā'id al-Lughah al-'Arabiyyah li at-Tilmīżāt fī al-Faṣl I'dād al-Lughah bi Ma'had Zād al-Ma'ād Palembang. *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, *2*(02), 1–32.

Janah, M. N. … Maulana, R. Y. (2025). Efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(1), 197–204.

Jumhur, J. (2022). Learning Classroom Environment and Mufrodat Memory Ability of Madrasah Students in Palembang. *An-Nida: Jurnal Pendidikan Islam*, *10*(3), 116–122.

Lukmani, R. A. (2023). *Penerapan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Mufradat di MTs Ma'arif NU 05 Majasari*.

Muhammad, K., & Purnama, N. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Maharah Kalam Berbasis Quantum Learning menggunakan Media Flip Book di Mi Al Ishlah Palembang. *Arabic Teaching and Learning International Conference (ATALIC)*, *1*(1), 27–46. https://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/atalic/article/view/1690/1410

Mukmin, M. … Siska, S. (2025). The Contribution of Self-Directed Learning to Arabic Language Materials to the Improvement of Students' Writing Literacy. *Al-Irfan: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, *8*(1), 148–165.

Nuha, N. U., & Chasanah, I. M. (2022). Penerapan Media Pembelajaran "Ular Tangga" Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(1), 47–60.

Nurani, Q. (2022). Characteristics of Learning Arabic Using the Totally Physical Response Method at Palembang Elementary School. *Taqdir*, *8*(2), 173–185.

Nurhaliza, N. (2022). *PENGARUH PEMBELAJARAN MAHFUZHAT TERHADAP AKHLAK SANTRI PONDOK PESANTREN MODERN DARUSSALAM KEPAHIANG BENGKULU*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/10477

Purnama, N. … Yani, A. (2025). Effectiveness of Quantum Learning-Based Speech Skills Learning Using Flipbook Media. *Journal of Arabic Language Teaching*, *5*(1), 33–44.

Qaaf, M. A. (2026). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Duolingo di MAN 1 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(02), 211–224.

Rahayu, A. R. D. … Egok, A. S. (2022). Pengembangan media ular tangga pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *Linggau Journal of Elementary School Education*, *2*(2), 1–14.

Ratnasari, E. M. (2020). Efektifitas Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kecerdasan Visual Anak Prasekolah. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *7*(1), 10–16. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i1.4287

Restu, S. … Monica, A. S. (2025). Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Kitab Lisan Arabi di Pondok Pesantren Al-Mubarokah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 361–381.

Sabana, R. (2025). Implementation of Collaborative Learning Method on Arabic Language Material at Mts Nasyril Islam Palembang. *Arabic Teaching and Learning International Conference (ATALIC)*, *1*(1), 220–235.

Shofiyani, A., & Muti'ah, E. (2021). Implementasi media pembelajaran Bahasa Arab berbasis media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Pondok Pesantren An-Nashriyah Tambak Beras Jombang. *Jurnal Education and Development*, *9*(3), 229–232.

Wahyuddin, W., & Nurcahaya, N. (2019). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Everyone Is A Teacher Here (Eth) Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Takalar. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, *2*(1), 72. https://doi.org/10.22373/jppm.v2i1.4500

Wasilah, W. (2022). The development of teaching Arabic through Higher Thinking (HoTS) for students of the Islamic Boarding School in South Sumatra. *An-Nida: Jurnal Pendidikan Islam*, *10*(3), 123–132.