



# Pengembangan Media Edukasi Ular Tangga untuk Pembelajaran Al-Qu'an Hadits

Alya Mafazatul Umamah, Moch. Bahak Udin By Arifin\*

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

**Abstrak:** Permainan ular tangga merupakan permainan sederhana dan sering dijumpai, permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif. Media edukasi ular tangga dimodifikasi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, tujuan utama dikembangkan media edukasi ular tangga ini yaitu untuk membantu guru menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah dijelaskan. Materi diambil dari modul mata pelajaran Al-Qur'an Hadits tingkat SD Muhammadiyah yang menjadi sumber utama dari media edukasi yang dibuat. Metode penelitian menggunakan R&D (Research and Development), serta menggunakan model penelitian ADDIE. Media edukasi ular tangga ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pengetahuan siswa dapat terlatih karena edukasi diberikan melalui kegiatan bermain sambil belajar yang menarik serta mampu meningkatkan kemampuan bersosialisasi antar siswa.

**Kata Kunci :** Media Edukasi; Ular Tangga; Al-Qur'an Hadits

DOI: <https://doi.org/10.47134/jtp.v2i2.2639>

\*Correspondence: Moch. Bahak Udin By Arifin

Email: [bahak.udin@umsida.ac.id](mailto:bahak.udin@umsida.ac.id)

Received: 23-10-2024

Accepted: 23-11-2024

Published: 23-12-2024



**Copyright:** © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** The snake and ladder game is a simple and common game that can be used as an effective learning medium. The snake and ladder educational medium has been modified for use in Al-Qur'an Hadith lessons. The main purpose of developing this educational medium is to help teachers assess students' understanding of the material that has been explained. The material is taken from the Al-Qur'an Hadith lesson module for Muhammadiyah Elementary School level, which is the main source of the educational media created. The research method used R&D (Research and Development) and the ADDIE research model. This educational Snakes and Ladders media creates a fun learning atmosphere. Students' knowledge can be trained because education is provided through interesting play-based learning activities and is able to improve socialization skills among students.

**Keywords:** Educational Media; Snakes and Ladders; Al-Qur'an Hadith

## Pendahuluan

Pendidikan abad 21 mendatangkan tantangan baru yang menuntut sistem pembelajaran tidak hanya memprioritaskan pengetahuan, akan tetapi pengembangan keterampilan yang lebih komprehensif, seperti critical thinking (berpikir kritis), creativity (kreativitas), collaboration (kolaborasi), dan communication (komunikasi) atau dikenal dengan istilah 4C. Salah satu inovasi yang berpengaruh menjawab tantangan tersebut ialah pemanfaatan pembelajaran dengan bermain (Lisa & Muthohar, 2024). Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada upaya pelestarian permainan tradisional yang masih bertahan dan berkembang hingga masa kini, salah satu contoh yaitu permainan ular tangga sebagai media edukasi dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini ingin

menguji efektivitas metode bermain dan berkelompok dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas. Metode kelompok yang melibatkan kerja sama tim dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat memilih berbagai metode pembelajaran untuk diterapkan dalam kelas (Arfandi, 2020). Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran kooperatif menggunakan kelompok kecil siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Kelompok ini heterogen dalam tingkat umur, kondisi, dan situasi pembelajaran, serta dalam tingkat pemahaman mereka tentang materi pembelajaran (Mubarqah et al., 2022). Menggunakan metode permainan dalam mengajar dapat meningkatkan pemahaman, persepsi, informasi, dan interpretasi mereka dan menghindari kesalahan dan kesalahpahaman saat menerima materi pelajaran. Peran guru adalah sebagai pengorganisor yang mendorong diskusi dalam pembelajaran guna meningkatkan partisipasi aktif peserta didik (Hartati, 2023).

Pemanfaatan media edukasi ular tangga adalah pilihan tepat sebagai media pembelajaran karena permainan ular tangga merupakan permainan sederhana yang sering kali kita jumpai, disebut juga sebagai salah satu permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak dapat dilakukan secara individu melainkan secara berkelompok, yang mana permainan ular tangga ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif (Wati, 2021). Permainan ular tangga merupakan permainan sederhana yang sering kali kita jumpai, disebut juga sebagai salah satu permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak dapat dilakukan secara individu melainkan secara berkelompok, yang mana permainan ular tangga ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif (Pulangsih & Arifin, 2024). Media pembelajaran dengan ular tangga mempunyai kelebihan antara lain, 1) belajar sambil bermain, 2) menarik dan murah, 3) memudahkan siswa dalam belajar, dan 4) siswa belajar secara berkelompok (Wulandari & Pravesti, 2021). Manfaat dari bermain ular tangga edukasi ini adalah untuk mengajarkan peserta didik agar terbiasa berinteraksi dengan teman sebaya, berani maju ke depan kelas, bergaul dengan teman, yakin akan diri sendiri, dan menjadikan peserta didik lebih optimis (Fransisca et al., 2020). Permainan ular tangga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pengetahuan siswa dapat terlatih karena edukasi diberikan melalui kegiatan bermain sambil belajar yang menyenangkan, menarik, serta mampu meningkatkan kemampuan bersosialisasi antar siswa (Wijayanti et al., 2021).

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya Al-Qur'an Hadits di tingkat SD/(MI), perlu dikembangkan secara inovatif guna meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Pengembangan media ini diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Bulan & Wahyudi, 2021). Pembelajaran Al-Qur'an Hadits memang sebagai dasar pendidikan agama, pembelajaran Al-Qur'an Hadits bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi karakter dan kepribadian siswa. Namun, secara substansial mata pelajaran Al-Qur'an Hadits secara signifikan membantu siswa mempraktikkan nilai-nilai keyakinan keagamaan dan akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari, dua landasan hukum Islam adalah Al-Qur'an Hadits (Nasution, 2020). Oleh karena itu peneliti memilih mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pada jenjang SD/MI karena pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits adalah bagian dari proses pendidikan yang bertujuan mempersiapkan peserta didik sejak dini agar mampu memahami, melaksanakan, dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an Hadits. Tujuan pembelajaran

Al-Qur'an Hadits di SD/MI adalah membentuk peserta didik yang mampu membaca, menulis, menghafal, mengartikan, dan memahami isi kandungan Al-Qur'an Hadits, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga terbentuk pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT (Nurhayani et al., 2021).

Media edukasi merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan guru untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas. Media ini penting karena membantu guru menyampaikan materi kepada siswa secara lebih jelas. Kurangnya penggunaan media dapat mengakibatkan siswa kesulitan memahami pelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran berperan dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media visual, yang berfungsi menarik perhatian siswa dan membantu mereka fokus pada materi. Penggunaannya perlu disesuaikan dengan topik yang diajarkan agar hasil pembelajaran lebih optimal (Fadilah et al., 2023). Media edukasi ular tangga dimodifikasi dengan mata pelajaran Al-Qur'an Hadits tingkat SD/MI karena pelajaran Al-Qur'an Hadits di jenjang SD/MI menekankan penguasaan keterampilan dasar. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan membaca, menulis, menghafal, menafsirkan, memahami, dan mengamalkan isi Al-Qur'an Hadits. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu menyiapkan metode pengajaran yang tepat sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam proses belajar-mengajar (Rahmaini & Muqowin, 2021). Media edukasi ular tangga merupakan salah satu produk yang dikembangkan untuk membantu guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media edukasi ini adalah inovasi dari permainan papan konvensional yang didesain oleh peneliti dengan menyesuaikan kebutuhan siswa, yang biasanya terdiri dari dadu, pion, dan gambar kotak sebagai komponen utamanya. Media Ular Tangga memiliki kualitas yang berfungsi tidak hanya sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan menjadi perantara pembelajaran, tetapi juga sebagai alat yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Putra & Nadlif, 2024). Materi mata pelajaran Al-Qur'an Hadits diambil dari modul SD Muhammadiyah 1 Candi kelas III dengan tema surah Al-Zalzalah (Kegoncangan) yang menjadi sumber utama dari media edukasi yang dibuat.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berupa media edukasi ular tangga pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits tingkat SD/MI. Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan pembelajaran, pengumpulan materi, perancangan produk, pembuatan media, dan penyusunan instrumen pendukung. Materi yang digunakan dalam pengembangan media diambil dari mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III SD/MI dengan tema Surah Az-Zalzalah (Kegoncangan). Media dikembangkan dalam bentuk permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan memuat soal-soal dan materi pembelajaran agar dapat digunakan sebagai alat bantu belajar sekaligus media evaluasi pemahaman siswa.

Proses pengembangan diawali dengan menyiapkan materi pembelajaran, mencari referensi desain media edukasi ular tangga, membuat rancangan media menggunakan aplikasi Canva, serta menyusun soal-soal yang disesuaikan dengan materi Surah Az-

Zalzalalah. Produk yang telah selesai kemudian dicetak menggunakan kertas *Art Paper* ukuran A3 untuk papan permainan dan kertas HVS ukuran A4 untuk lembar pertanyaan. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran melalui aktivitas belajar sambil bermain serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif

## Hasil dan Pembahasan

Media Edukasi Ular Tangga adalah permainan ular tangga yang dimodifikasi dan diisi dengan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits, dengan beberapa soal terkait materi Al-Qur'an Surah Az-Zalzalalah, sehingga permainan tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung proses belajar. Tujuan utama dari dikembangkannya media edukasi ular tangga ini, yaitu untuk membantu guru dalam memberikan penilaian terhadap pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan di kelas.

Komponen yang digunakan dalam pembuatan produk ini yaitu: pada papan permainan (board game) dicetak menggunakan kertas *Art Paper* A3, dan lembar pertanyaan diprint menggunakan kertas HVS A4.

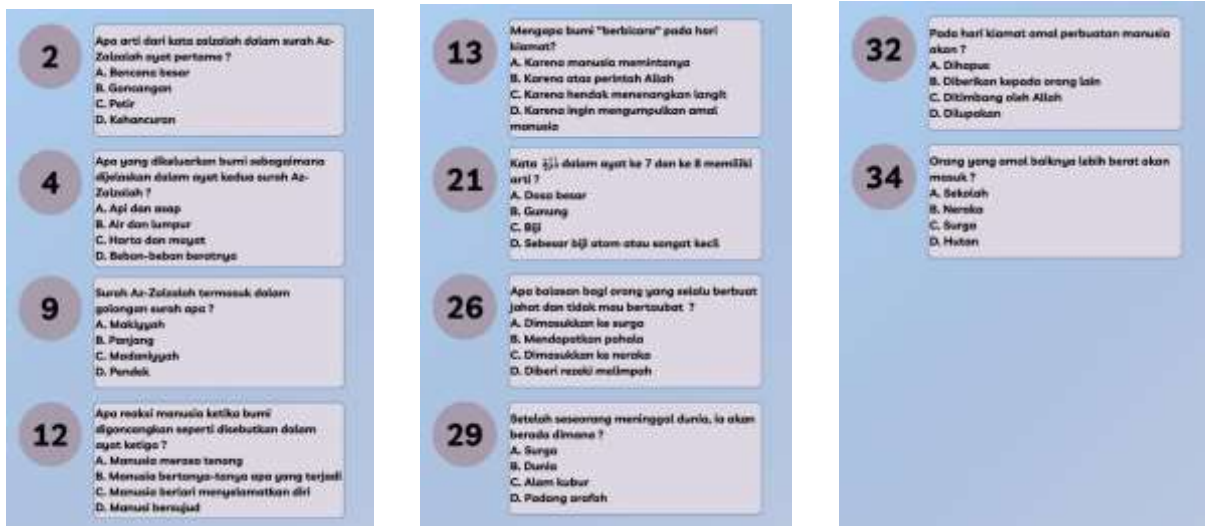
Langkah-langkah membuat media edukasi ular tangga Surah Az-Zalzalalah yaitu:

1. Menyiapkan materi mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, tentang Surah Az-Zalzalalah (Kegoncangan).
2. Mencari berbagai desain tentang media edukasi ular tangga di internet.
3. Mulai membuat desain sendiri dari aplikasi canva.
4. Membuat pertanyaan terkait materi Surah Az-Zalzalalah (Kegoncangan).
5. Mencetak produk menggunakan kertas *Art Paper* A3 dan mengeprint lembar pertanyaan menggunakan kertas HVS A4.

Desain media edukasi ular tangga dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Papan Permainan (Board Game)



Gambar 2. Lembar Pertanyaan Pilihan Ganda



Gambar 3. Lembar Pertanyaan Hukum Bacaan Tajwid

## Simpulan

Media edukasi ular tangga yang dikembangkan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan inovasi media pembelajaran yang dirancang untuk membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media ini memadukan unsur permainan dengan materi pembelajaran Surah Az-Zalzalah sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan media edukasi ular tangga juga dapat membantu peserta didik berinteraksi dengan teman sebaya, meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran, serta menumbuhkan motivasi belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar. Selain itu, media ini dapat dimanfaatkan guru sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi maupun sebagai sarana untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Dengan desain yang sederhana dan mudah digunakan, media edukasi ular

tangga diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di tingkat SD/MI. Pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti ini dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

## Referensi

- Abumelhim, M.H. (2022). Sociology of Terrorism: A Brief History and Overview of the Islamic State of Iraq and Syria's (ISIS) Propaganda Wing from a Socio-Educational Perspective. *Journal of Educational and Social Research*, 12(2), 399-407, ISSN 2239-978X, <https://doi.org/10.36941/jesr-2022-0061>
- Almoabbadi, A.A. (2024). Believers' Right Toward Each Other's in the Holy Quran and the Sunnah of the Prophet, Surat Al-Hujurat as an Example. *Quranica*, 16(2), 231-269, ISSN 2289-5396
- Almoshagah, H.A. (2021). Memorization circles, the problem of deviation and it's role in maintaining the intellectual security of society. *Quranica*, 13(2), 257-292, ISSN 2289-5396
- Arfandi. (2020). Optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah. *Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 5(1), 65-77. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i1.882>
- Bulan, S., & Wahyudi, W. E. (2021). Pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits terintegrasi seni melalui narasi berbasis gambar bercerita surat Al-Fil untuk membangun kemampuan berpikir siswa. *Journal of Instructional Development Research*, 1(1), 10-19. <https://doi.org/10.53621/jider.v1i1.18>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal Student Research*, 1(2), 1-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fajar, N. (2022). Educative Website Development in Microbiology Materials with the Qur'an Insight. *Aip Conference Proceedings*, 2524, ISSN 0094-243X, <https://doi.org/10.1063/5.0112341>
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hartati, S. (2023). Pembelajaran partisipatif dengan metode game pada rumpun pendidikan agama Islam di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Lampung Tengah. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 7(1), 110-122. <http://dx.doi.org/10.24127/att.v6521a2366>

- Helmy, M.I. (2021). The Understanding of Islamic Moderation (wasatīyyah al-Islam) and the Hadiths on Inter-religious relations in the Javanese Pesantrens. *Indonesian Journal of Islam and Muslim Societies*, 11(2), 377-401, ISSN 2089-1490, <https://doi.org/10.18326/ijims.v11i2.377-401>
- Jawad, H. (2010). Islam, women and sport. *Muslim Women and Sport*, 25-40, <https://doi.org/10.4324/9780203880630-11>
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi game based learning dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterampilan 4C + S siswa. *Jurnal Kependidikan*, 13(001), 125–138. <https://doi.org/10.58230/27454312.1492>
- Maemonah, M. (2023). Contestation of Islamic educational institutions in Indonesia: Content analysis on social media. *Cogent Education*, 10(1), ISSN 2331-186X, <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2164019>
- Mubaroqah, L. S., Pairin, & Putra, A. T. A. (2022). Model pengelolaan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam: Melibatkan metode cooperative learning. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 265–277. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10579](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10579)
- Nasution, Z. (2020). Strategi pembelajaran Quran Hadis dalam memaksimalkan proses pembelajaran Alquran Hadis. *Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 3(2), 269–280. <https://doi.org/10.30821/alfatih.v3i2.101>
- Nurhayani, N. S., Hidayanti, M., & Nahriyah, S. (2021). Pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas III pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Al-Mau'izhoh*, 3(1), 49. <https://doi.org/10.31949/am.v3i1.3281>
- Pulangsih, W., & Arifin, M. B. U. (2024). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. <https://doi.org/10.21070/ups.5286>
- Putra, C. S. S., & Nadlif, A. (2024). Penggunaan media ular tangga pada pembelajaran tata cara sholat di Taman Pendidikan Al-Qur'an. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 6(1), 1087–1098. <https://doi.org/10.19109/6bx1pf56>
- Rahmaini, A., & Muqowin. (2021). Problematika pembelajaran Al-Qur'an Hadis untuk Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 6, 11–26.
- Spadola, E. (2015). Jinn, Islam and media in Morocco. *On Archaeology of Sainthood and Local Spirituality in Islam Past and Present Crossroads of Events and Ideas Yearbook of the Sociology of Islam Volume 5*, 142-172, <https://doi.org/10.14361/9783839401415-009>

- 
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.
- Wijayanti, T. S., Fayasari, A., & Khasanah, T. A. (2021). Permainan edukasi ular tangga meningkatkan pengetahuan dan konsumsi sayur buah pada remaja di Jakarta Selatan. *Jurnal Nutrition College*, 10(1), 18–25. <https://doi.org/10.14710/jnc.v10i1.29153>
- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan permainan ular tangga keyakinan dalam peningkatan efikasi diri siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 95–105. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882>