

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

Oleh:

Alya Mafazatul Umamah,
Moch. Bahak Udin By Arifin
Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2026



Pendahuluan

- Inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada saat ini sangat berkembang dan beragam dengan pesatnya teknologi di abad 21, akan tetapi pada penelitian ini masih ingin melestarikan permainan tradisional zaman dulu yang masih berkembang hingga saat ini, salah satu contoh yaitu permainan ular tangga sebagai media edukasi dalam pembelajaran.
- 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.
- Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada pelajaran 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.
- Mengembangkan media edukasi ular tangga dapat dijadikan sebagai evaluasi akhir pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits untuk dapat mengulang materi-materi yang telah dipelajari. Dengan adanya media pembelajaran membantu siswa untuk meningkatkan minat belajarnya, maka proses belajar mengajar menjadi terasa berbeda dan menyenangkan.

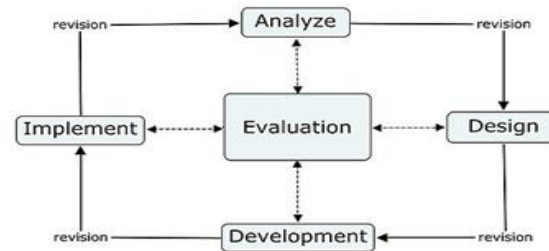
Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Dalam penelitian Pengembangan Media Edukasi Ular Tangga untuk Pelajaran Al-Qur'an Hadits memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media edukasi ular tangga dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits
2. Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran menggunakan media edukasi ular tangga dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

Metode

- Jenis penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yaitu mengembangkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Al-Qur'an Hadits.



Gambar Model Pengembangan ADDIE
(Sumber: diadaptasi dari Branch, 2009)

- Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Candi Labschool UMSIDA, Candi, Sidoarjo. Penelitian ini berfokus pada Pelajaran Al-Qur'an Hadits untuk SD Muhammadiyah kelas III, pada materi Al-Qur'an Surah Az-Zalzalah disemester ganjil.
- Subjek penelitian yaitu guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dan siswa kelas III di SD Muhammadiyah 1 Candi.

Metode

- **Teknik pengumpulan data**

- a. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes, angket/kuisisioner untuk para ahli desain permainan ular tangga melibatkan dua ahli yaitu, (1) ahli konten adalah guru kelas, (2) ahli design orang yang memiliki keahlian dalam desain animasi pembelajaran dengan menggunakan ceklist skala likert untuk mengukur.
- b. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi.

Wawancara kepada guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits sebagai informan utama untuk mendapatkan informasi tentang media pembelajaran yang pernah diterapkan dalam pembelajaran.

Observasi, berdasarkan temuan masalah dalam pembelajaran, peneliti merancang media edukasi berupa permainan ular tangga dan mengamati para siswa pada saat penerapan media edukasi ular tangga untuk melihat interaksi siswa dalam pembelajaran berlangsung.

Dokumentasi pengumpulan data dengan mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media edukasi ular tangga dan materi ajar yang digunakan.

Deskripsi Produk

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 [1]. 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 [2]. 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 [3]. 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 [4].

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 [5]. 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 [6]. 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.

Isi Produk

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-Zalzalah, 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-Zalzalah yaitu:

1. Menyiapkan materi mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, tentang Surah Az-Zalzalah (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-Zalzalah (Kegoncangan).
5. Mencetak produk menggunakan kertas Art Paper A3 dan mengeprint lembar pertanyaan menggunakan kertas HVS A4.

Hasil

Desain media edukasi ular tangga dapat dilihat sebagai berikut:

Papan Permainan (Board Game)



Soal Pilihan Ganda

2

Apa arti dari kata zalzalah dalam surah Az-Zalzalah ayat pertama ?
A. Bencana besar
B. Guncangan
C. Petir
D. Kehancuran

4

Apa yang dikeluarkan bumi sebagaimana dijelaskan dalam ayat kedua surah Az-Zalzalah ?
A. Api dan asap
B. Air dan lumpur
C. Harta dan mayat
D. Beban-beban beratnya

9

Surah Az-Zalzalah termasuk dalam golongan surah apa ?
A. Makiyyah
B. Panjang
C. Madaniyyah
D. Pendek

12

Apa reaksi manusia ketika bumi digoncangkan seperti disebutkan dalam ayat ketiga ?
A. Manusia merasa tenang
B. Manusia bertanya-tanya apa yang terjadi
C. Manusia berlari menyelamatkan diri
D. Manusi bersujud

Soal Hukum Bacaan Tajwid

3

Hukum bacaan tajwid dari ayat berikut ini adalah:
وَقَالَ الْإِنْسَانُ مَا لَهَا

8

Hukum bacaan tajwid dari ayat berikut ini adalah:
يَوْمَئِذٍ تُحَدِّثُ أَخْبَارَهَا

18

Hukum bacaan tajwid dari ayat berikut ini adalah:
يَوْمَئِذٍ يَصْدُرُ النَّاسُ

22

Hukum bacaan tajwid dari ayat berikut ini adalah:
أَشْنَأْتَالْيَوْمَ أَعْمَالَهُمْ

Referensi

- [1] W. Pulangsih and M. B. U. Arifin, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” pp. 1–2, 2024, doi: <https://doi.org/10.21070/ups.5286>.
- [2] D. P. Wulandari and C. A. Pravesti, “Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP,” *Couns. J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 11, no. 1, pp. 95–105, 2021, doi: [10.25273/counsellia.v11i1.8882](https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882).
- [3] R. Fransisca, S. Wulan, and A. Supena, “Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 630–638, 2020, doi: [10.31004/obsesi.v4i2.405](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405).
- [4] T. S. Wijayanti, A. Fayasari, and T. A. Khasanah, “Permainan Edukasi Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan dan Konsumsi Sayur Buah pada Remaja di Jakarta Selatan,” *J. Nutr. Coll.*, vol. 10, no. 1, pp. 18–25, 2021, doi: <https://doi.org/10.14710/jnc.v10i1.29153>.
- [5] A. Rahmaini and Muqowin, “Problematisasi Pembelajaran Al-Qur’an Hadis Untuk Madrasah Ibtidaiyah (Mi),” *Al Ulya J. Pendidik. Islam*, vol. 6, no. April, pp. 11–26, 2021.
- [6] C. S. S. Putra and A. Nadlif, “Penggunaan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tata Cara Sholat di Taman Pendidikan AL- Qur’an,” *J. PAI Raden Fatah*, vol. 6, no. 1, pp. 1087–1098, 2024, doi: <https://doi.org/10.19109/6bx1pf56>.

