

# Development of Snakes and Ladders Educational Media for Learning the Qur'an and Hadith

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

Alya Mafazatul Umamah<sup>1)</sup>, Moch. Bahak Udin By Arifin <sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: bahak.udin@umsida.ac.id

**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

**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

### I. 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





Gambar Lembar Pertanyaan Pilihan Ganda



Gambar Lembar Pertanyaan Hukum Bacaan Tajwid

## 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/10.24060/jpai.v6i1.1087-1098>.

<https://doi.org/10.19109/6bx1pf56>.

***Conflict of Interest Statement:***

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*