

# Penerapan Media Permainan Ular Naga Pada Pembelajaran Rukun Sholat Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Oleh:

Aliyasal Sabila

Dr. Eni Fariyatul Fahyuni S.Psi., M.Pd.I

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2025



[www.umsida.ac.id](http://www.umsida.ac.id)



[umsida1912](https://www.instagram.com/umsida1912)



[umsida1912](https://twitter.com/umsida1912)



[universitas  
muhammadiyah  
sidoarjo](https://www.facebook.com/umsida1912)



[umsida1912](https://www.youtube.com/umsida1912)

# Pendahuluan



Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk moral dan intelektual anak, khususnya dalam memahami rukun shalat. Meskipun rukun shalat memiliki makna dan tujuan yang mendalam, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempelajarinya akibat metode pengajaran yang kurang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif, seperti penggunaan permainan ular naga, yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memadukan elemen bermain, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat rukun shalat, serta menghayati nilai-nilai agama dengan lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pengajaran yang kreatif dan variatif sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam PAI.

# Rumusan Masalah



**Bagaimana penerapan media permainan ular naga dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?**

# Metode Penelitian

Metodologi kualitatif deskriptif dalam penelitian ini melibatkan penelitian lapangan di mana peneliti terjun langsung untuk menyelidiki fenomena sosial, khususnya perilaku dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur, dokumentasi, dan observasi partisipan, di mana peneliti aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari delapanbelas siswa MI Muhammadiyah 5 Jombang, yang dipilih melalui purposive sampling untuk memastikan kesesuaian karakteristik dengan tujuan penelitian. Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman melalui fase reduksi data, visualisasi data, dan inferensi. Reduksi data mencakup identifikasi informasi relevan mengenai minat siswa dalam mempelajari rukun salat, yang memudahkan penarikan kesimpulan. Penyajian data dilakukan dengan menyusun informasi menjadi narasi yang mudah dipahami, sehingga kesimpulan mengenai pemahaman siswa tentang rukun salat dan tingkat keterlibatan mereka dapat dihasilkan melalui permainan ular naga.

# Hasil dan Pembahasan

Implementasi pembelajaran rukun salat di MI Muhammadiyah 5 Jombang menggunakan metode permainan ular naga, yang merupakan pendekatan interaktif dan menyenangkan untuk membantu siswa memahami dan menghafal tata cara sholat. Dalam permainan ini, siswa berpartisipasi aktif dengan bergerak dan bernyanyi sambil melewati gerbang yang dibentuk oleh teman-teman mereka, yang mengaitkan gerakan permainan dengan rukun salat. Hasil wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa pengajaran rukun salat dilakukan melalui metode demonstrasi, namun masih ada tantangan dalam pemahaman siswa. Observasi menunjukkan bahwa meskipun sebagian siswa sudah memahami dasar rukun salat, masih banyak yang kesulitan dalam mengurutkan dan mengingatnya. Setelah penerapan permainan ular naga, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan siswa, dengan banyak yang mampu menyebutkan, mengurutkan, dan mempraktikkan rukun salat dengan benar. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan antusiasme, dan memperkuat keterampilan sosial siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat menjadi alternatif efektif dalam mengajarkan rukun salat, sekaligus menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerja sama di antara siswa.

# Manfaat Penelitian

Penerapan media permainan ular naga dalam pembelajaran rukun sholat memberikan berbagai manfaat signifikan bagi siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang rukun sholat, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan menggabungkan elemen permainan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan daya ingat dan keterampilan praktik mereka. Selain itu, permainan ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi, yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan permainan ular naga sebagai media pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan karakter dan nilai-nilai sosial siswa, menjadikannya sebagai alternatif yang efektif dan menyenangkan dalam mengajarkan rukun sholat.



# Kesimpulan



Pembelajaran rukun salat menggunakan permainan ular naga terbukti efektif dan inovatif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa kelas 2 MI Muhammadiyah 5 Jombang. Metode ini mengintegrasikan aktivitas fisik, sosial, dan kognitif melalui kartu soal yang disusun sistematis sesuai urutan rukun salat, yang menghasilkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa untuk menyebutkan, mengurutkan, dan mempraktikkan rukun salat dengan benar. Selain meningkatkan antusiasme dan daya ingat siswa, permainan ini juga menumbuhkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan tanggung jawab. Dengan penerapan metode ini, siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar, menjadikannya alternatif yang menyenangkan dan efektif untuk mengajarkan rukun salat pada anak usia dini.

# Referensi

- [1] F. Ahmad, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Rukun Salat Development Educational Media Comic Pillars of Salat for Elementary,” vol. 7, hal. 304–310, 2018.
- [2] R. Albert, “PENGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAI MATERI RUKUN-RUKUN BELAJAR SISWA KELAS 3 SD DI SDIT RUHUL JADID,” vol. 9, no. 2, hal. 107–118, 2024.
- [3] F. C. Wulandari, A. Kirom, A. Mohtarom, dan A. Yusuf, “Tradisional ABC Lima Dasar pada Pembelajaran PAI di SMK Al-Fudlola’ Porong Sidoarjo,” *J. Ilm. Glob. Educ.*, vol. 5, no. 2, hal. 1472–1482, 2024.
- [4] S. U. Karang, “Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 10 Issue 1 ( 2024 ) Pages 1-13 Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 10 Issue 1 ( 2024 ) Pages 1-13 ISSN : 2460-4437 , E-ISSN 2549-3329 ( Online ) PENGARUH PERMAINAN MODIFIKASI ULAR NAGA TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ,” vol. 10, no. 1, hal. 1–13, 2024.
- [5] R. P. Aulia, J. Prihatin, dan B. H. Siswati, “Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Keberhasilan Belajar Siswa Dengan Penerapan Buku Ajar Elektronik Sistem Ekskresi Berbasis Brain-Based Learning (Bbl) Dilengkapi Video Dan Diagram Roundhouse,” *Bio-Lectura J. Pendidik. Biol.*, vol. 10, no. 1, hal. 11–17, 2023.
- [6] J. Jamaluddin, “Minat Belajar,” *J. Al-Qalam J. Kaji. Islam Pendidik.*, vol. 8, no. 2, hal. 27–39, 2020.
- [7] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, dan Z. Ulfiah, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, hal. 3928–3936, 2023.



# Referensi

- [8] Junaidi, S. Zakir, I. M, dan Deswalantri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Roda Putar pada Materi Rukun Sholat Kelas 3 di SDIT Baiturrahim,” *JISPENDIORA J. Ilmu Sos. Pendidik. Dan Hum.*, vol. 2, no. 3, 2023.
- [9] E. Listyorini dan U. P. Madiun, “Analisis Karakter Profil Pelajar Pancasila Dalam Permainan Ular Naga Pada Siswa Kelas IV SDN Puntukdoro 2,” vol. 5, 2024.
- [10] K. Eni, M. Ali, dan Lukmanulhakim, “Permainan Ular Naga Untuk Pengembangan Sosial Pada Anak Usia Dini Di Desa Sungai Deras Kecamatan Teluk Pakedai Kabupaten Kubu Raya,” *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 10, no. 2, hal. 1–10, 2021.
- [11] Hesti, B. Ardi Saputro, dan J. Sulianto, “Pengembangan permainan ular naga untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini,” *J. Dimens. Pendidik.*, vol. 18, no. 2, hal. 127–143, 2022.
- [12] A. R. Nurhidaya, “Permainan Tradisional untuk Perkembangan Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun,” vol. 3, hal. 393–402, 2025.
- [13] A. Arini dan M. Reza, “Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak,” *J. Teratai*, vol. 3, no. 3, hal. 1–7, 2014.
- [14] M. Maryari, Y. W. Yudiana, dan A. I. Fahmi, “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Naga Di Paud Permata Hati,” *J. Tahsinia*, vol. 4, no. 2, hal. 156–171, 2023.

# Referensi

- [15] R. Alivia, N. Aziz, dan Firdaus, “Implementasi Permainan Tradisional Ular Naga untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajara IPA Kelas IV di MI Ma’arif Kandangan Garung Wonosobo,” *J. Pendidik. Mod.*, vol. 9, no. 1, hal. 45–55, 2023.
- [16] Laila Nursafitri, Arif Mahya Fanny, M. Haris Hermanto, Ikhsan Irsyadi, Asfah Nur Halimah, dan Syarifatul Hidayah, “Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur,” *Inventa*, vol. 7, no. 1, hal. 90–101, 2023.
- [17] I. C. Lestari, “79 | P a g e,” *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Has. Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, hal. 79–87, 2021.
- [18] D. Ratnawati dan K. Karsiwan, “Eksistensi Permainan Tradisional Tamtam Buku dalam Membentuk Keterampilan Sosial,” *Aceh Anthropol. J.*, vol. 8, no. 1, hal. 80, 2024.
- [19] Dafid Fajar Hidayat, “Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Inov. J. Penelit. Pendidikan, Agama, dan Kebud.*, vol. 8, no. 2, hal. 141–156, 2022.
- [20] M. Marwa dan M. F. F. Abbas, “Pelatihan Penelitian Lapangan Mahasiswa ABA and STIBA Persada Bunda Pekanbaru,” *COMSEP J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, hal. 1–8, 2023.

# Referensi

- [20] M. Marwa dan M. F. F. Abbas, “Pelatihan Penelitian Lapangan Mahasiswa ABA and STIBA Persada Bunda Pekanbaru,” *COMSEP J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 1, hal. 1–8, 2023.
- [21] N. A. Permatasari, D. Setiawan, dan L. Kironoratri, “Model Penanaman Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 6, hal. 3758–3768, 2021.
- [22] A. D. Kase, D. Sarwindah Sukiati, R. Kusumandari, dan F. Psikologi, “Resiliensi remaja korban kekerasan seksual di Kabupaten Timor Tengah Selatan: Analisis Model Miles dan Huberman,” *Inn. J. Psychol. Res.*, vol. 3, no. 2, hal. 301–311, 2023.
- [23] A. Abdullah, A. Sesrita, dan A. Kholik, “Pembentukan Karakter Anak Melalui Penggunaan Permainan Tradisional Sondah: Studi Literatur,” *Al-Kaff J. Sos. ...*, vol. 2, no. 4, hal. 450–457, 2024.
- [24] O. Witasari, “Pembentukan Karakter Melalui Permainan Tradisional Di TK DiPonegprp 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas,” *IAIN Purwokerto*, hal. 2–145, 2019.
- [25] S. Parlindungan, “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sederhana Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Dan Kerjasama Siswa Sd Kelas Bawah,” *Tesis UNY*, hal. 1–200, 2021.

