

Skripsiku.docx

by 1 1

Submission date: 18-Jul-2025 08:25PM (UTC+0700)

Submission ID: 2716805958

File name: Skripsiku.docx (321.36K)

Word count: 4603

Character count: 29167

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

Implementation of the Dragon Snake Game Media in Learning the Pillars of Prayer to Improve Student Learning Outcomes

Aliyasa Sabila¹⁾, Eni Fariyatul Fahyuni²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Bila.aliyasa1017@gmail.com, eni.fariyatul@umsida.ac.id

Abstract. Particularly at the elementary school level, Islamic Religious Education (PAI) plays a significant role in developing pupils' understanding and character. Because of ineffective teaching strategies and unsuitable learning resources, students frequently struggle to comprehend the pillars of prayer material, which are a set of guidelines and standards. In order to boost second-grade primary school students' interest in learning about the pillars of prayer, this study intends to use the dragon snake game as an engaging and interactive teaching tool. Descriptive qualitative research methodology is employed, and data is gathered through semi-structured interviews, documentation, and participant observation.

Keywords - Islamic religious education, pillars of prayer, interest in learning, game media, Dragon snake game

Abstrak. Khusus di tingkat sekolah dasar, Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan penting dalam mengembangkan pemahaman dan karakter siswa. Karena strategi pengajaran yang tidak efektif dan sumber belajar yang tidak tepat, seringkali siswa kesulitan memahami rukun sholat, materi doa yang merupakan seperangkat pedoman dan standar. Untuk meningkatkan minat siswa kelas II SD dalam mempelajari rukun sholat, penelitian ini bermaksud menggunakan permainan ular naga sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metodologi penelitian kualitatif deskriptif digunakan, dan data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur, dokumentasi, dan observasi partisipan.

Kata Kunci – Pendidikan Agama Islam, Rukun Sholat, Minat belajar, Media Permainan, Permainan ular naga

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat penting untuk menumbuhkan pertumbuhan moral dan intelektual anak. Mengajarkan Rukun Shalat aturan dan syarat yang harus dipenuhi agar shalat dianggap sah dan diterima merupakan komponen kunci PAI. Dari niat hingga salam, setiap komponen penyusun Rukun Shalat memiliki makna dan tujuan yang berbeda. Agar siswa dapat melaksanakan shalat dengan benar, mereka harus memiliki pemahaman yang kuat tentang rukun-rukun shalat. Namun, selama proses pembelajaran, banyak siswa merasa sulit untuk memahami dan mengamalkan rukun-rukun shalat. Metode yang digunakan menjadi salah satu penyebab utama masalah ini. Pengajaran yang kurang menarik dan kurangnya sumber belajar yang sesuai dengan kualitas individu siswa. Ketika metode pengajaran tidak mampu menarik perhatian siswa, mereka cenderung kehilangan minat dan motivasi untuk belajar. Hal ini mengakibatkan pemahaman mereka terhadap rukun shalat menjadi dangkal dan tidak mendalam [1]. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan metode penyampaian yang inovatif dalam mempelajari dasar-dasar shalat. Dengan menggunakan pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami rukun shalat. Metode yang interaktif dan partisipatif dapat membantu siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan. Ini penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif dan bermakna bagi siswa [2].

Strategi pengajaran yang kurang menarik dan partisipatif dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami dan mengingat urutan serta langkah-langkah rukun shalat, terutama ketika mereka tidak merasa terlibat dalam proses pembelajaran [3]. Pemahaman siswa semakin terhambat oleh terbatasnya waktu yang diberikan kurikulum untuk

pendidikan agama, sehingga mereka tidak memiliki cukup waktu untuk terlibat secara penuh dalam subjek tersebut.. [4] Oleh karena itu, agar pengajaran agama terutama rukun salat mendapat perhatian yang semestinya, para pendidik harus menciptakan kegiatan pembelajaran yang merangsang dan inovatif serta memodifikasi kurikulum.[5] Sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat membangkitkan minat siswa karena hasrat belajar yang kuat akan memotivasi mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dan antusias dalam prosesnya, yang akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dan membantu mereka mengembangkan prinsip-prinsip moral dan agama yang kuat. [6].

Peningkatan minat belajar siswa dapat terjadi secara signifikan dengan penggunaan bahan pembelajaran yang sesuai, seperti teknologi pembelajaran baru yang membuat materi rukun shalat lebih menarik dan mudah dipahami. Lingkungan belajar yang interaktif sangat penting, terutama untuk materi yang dianggap rumit.[7] Materi pembelajaran interaktif sangat diperlukan untuk memotivasi siswa agar terlibat dalam proses belajar, terutama ketika konten yang diajarkan dianggap sulit, seperti rukun shalat. Menurut penelitian Hidayat dan Kusnadi (2020), Metode pengajaran berbasis ceramah masih banyak digunakan oleh para guru, yang seringkali membuat siswa kurang tertarik dan bosan. Karena banyak guru masih menggunakan strategi ceramah yang membosankan siswa, pendekatan pembelajaran yang inovatif menjadi sangat penting. Permainan ular naga merupakan salah satu strategi yang bermanfaat karena memungkinkan anak-anak belajar sambil bersenang-senang, yang menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan memotivasi keterlibatan. Dengan pendekatan inovatif ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih memahami rukun shalat, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional serta membangun karakter dan nilai-nilai agama yang kuat.[8]

Saat mengajarkan rukun shalat kepada siswa kelas dua sekolah dasar, permainan ular naga dapat menjadi teknik pengajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Permainan ini memungkinkan siswa berinteraksi dengan teman-temannya sambil belajar, sehingga menambah minat mereka dalam proses pembelajaran. [9] Dengan cara ini, siswa tidak hanya mendapatkan informasi tentang rukun shalat, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Namun, seiring berjalannya waktu, anak-anak menjadi kurang tertarik pada permainan klasik seperti ular naga dan lebih cenderung menyukai permainan kontemporer yang lebih menarik. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan materi pembelajaran yang jelas dan mudah dipahami agar siswa tetap terlibat dalam proses pembelajaran.[10] Penggunaan media permainan ular naga khususnya pada kelas 2 SD dapat meningkatkan semangat anak dalam mempelajari rukun shalat. Dengan pendekatan yang menyenangkan, siswa dapat belajar sambil bersenang-senang, yang meningkatkan suasana hati mereka dan memudahkan pemahaman serta penguatan materi.[11] Selain itu, dengan mendorong interaksi kooperatif dan suportif, permainan ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial mereka. Siswa merasa lebih nyaman bertanya dan berpartisipasi dalam percakapan karena lingkungan yang santai dan menyenangkan, yang juga membantu mengurangi kecemasan. Hasilnya, permainan ular naga membantu anak-anak memperoleh keterampilan sosial dan emosional yang penting, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar. Oleh karena itu, untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, para pendidik harus menggunakan strategi pengajaran mutakhir seperti permainan ular naga. [12]

Permainan ular naga dan latihan menyanyi merupakan alat yang berguna bagi murid-murid sekolah dasar kelas dua yang sering kali kesulitan memahami dan mengingat rukun shalat.[13] Metode pengajaran yang kurang menarik dan interaktif dapat menyulitkan siswa dalam menyerap informasi, sehingga penting untuk menerapkan pendekatan yang lebih menyenangkan, seperti permainan ular naga, yang tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik tetapi juga meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi. Interaksi yang terjadi selama permainan memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, memperkuat rasa kebersamaan dan kolaborasi di antara mereka, yang meningkatkan motivasi untuk belajar. [14] Dengan menggunakan permainan ular naga, diharapkan rasa ingin tahu dan pemahaman siswa terhadap rukun shalat akan meningkat, serta keterampilan sosial dan kerja sama yang penting dalam kehidupan mereka.[15] Untuk mencegah kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa, penelitian ini bertujuan menggunakan permainan ular naga sebagai alat bantu pengajaran yang memadukan aspek belajar, bermain, bernyanyi, dan mengingat. Diyakini bahwa dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, semangat belajar siswa komponen krusial keberhasilan belajar akan meningkat, dan pengalaman belajar mereka akan menjadi lebih komprehensif dan bermakna.[16]

Dengan menggunakan permainan ular naga sebagai metode untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, penelitian ini berupaya meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih terstruktur, metode ini sangat menekankan unsur-unsur interaktif, menghibur, komunikatif, dan menarik. Hal ini memungkinkan siswa mempelajari rukun-rukun shalat sambil bersenang-senang, yang dapat membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik. [17] Selain aspek akademis, permainan ular naga juga mengajarkan keterampilan sosial penting seperti kerja sama, kepedulian, dan menghargai orang lain, yang membantu siswa mengembangkan hubungan yang lebih baik dengan teman-teman mereka. Suasana menyenangkan dalam permainan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan latihan fisik, menjadikan

pembelajaran lebih efektif dan memungkinkan mereka untuk mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata. Dengan demikian, permainan ular naga tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.[18]

Penelitian yang dilakukan oleh Reza Alivia, Noor Aziz, dan Firdaus (2023) menunjukkan bahwa penerapan permainan ular naga klasik dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, berfungsi tidak hanya sebagai alat pengajaran konten tetapi juga sebagai media yang menarik perhatian siswa. Dengan mengintegrasikan komponen permainan ke dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih terlibat dan aktif, yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.[15] Kesimpulan utama studi ini menyoroti bagaimana permainan ular naga dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini menyiratkan bahwa metode pengajaran yang kreatif, seperti permainan klasik, dapat menjadi taktik yang bermanfaat untuk meningkatkan prestasi akademik. Studi ini juga menekankan pentingnya memvariasikan strategi pengajaran agar siswa tidak bosan. Permainan ular naga menyediakan alternatif yang menyenangkan untuk strategi pengajaran umum yang terkadang membosankan. Selain itu, studi ini menyoroti kesulitan dalam menerapkan permainan ini, seperti memastikan semua siswa berpartisipasi aktif dan mengelola waktu mereka secara efektif. Dengan memahami tantangan ini, penelitian ini bertujuan memberikan solusi dan strategi bagi pendidik untuk mengimplementasikan permainan ular naga secara efektif, sehingga diharapkan semangat belajar siswa meningkat dan mereka dapat lebih memahami serta menghayati rukun sholat dengan cara yang menyenangkan.[19]

II. METODE

Metodologi kualitatif deskriptif, yaitu penelitian lapangan di mana peneliti terjun langsung ke lapangan untuk menyelidiki dan meneliti gejala, peristiwa, atau fenomena sosial, merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini.[20] Untuk mengamati secara menyeluruh bagaimana siswa berperilaku dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur, dokumentasi, dan observasi partisipan, di mana peneliti turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran..

Subjek penelitian ini adalah delapan belas siswa MI Muhammadiyah 5 Jombang. Metode pemilihan subjek yang digunakan adalah purposive sampling..[21] Dengan kata lain, dalam upaya memenuhi tujuan penelitian, peneliti memilih sampel dari kelompok yang identitas dan karakteristiknya sesuai dengan penelitian. Model analisis data Miles dan Huberman digunakan..[22] melalui beberapa fase reduksi data, visualisasi data, dan inferensi. Tahap reduksi data mencakup identifikasi data yang terkumpul mengenai minat siswa dalam mempelajari rukun salat untuk menemukan informasi yang relevan bagi penelitian dan memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan. Metode penyajian data adalah menyusun informasi yang terkumpul menjadi sebuah cerita yang mudah dipahami. Kesimpulan mengenai pemahaman siswa tentang rukun salat dan tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dapat dibuat dengan menggunakan permainan ular naga ini.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Pembelajaran Rukun sholat

Mempelajari rukun salat dengan metode yang menyenangkan dan interaktif, salah satunya adalah permainan ular naga. Permainan ular naga adalah permainan tradisional di mana anak-anak berbaris dan melewati "gerbang" yang dibentuk oleh teman-teman mereka sambil bernyanyi dan bergerak bersama. Metode ini ideal untuk anak kecil karena melibatkan aktivitas fisik dan sosial yang dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan menghubungkan gerakan-gerakan dalam permainan dengan rukun salat, anak-anak dapat lebih mudah mengingat dan memahami urutan serta makna setiap rukun salat.

Telah terbukti bahwa penggunaan permainan klasik seperti Ular Tangga dan Ular Naga dapat membantu anak-anak memahami gerakan dan bacaan salat. Anak-anak lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka berada dalam lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, yang diciptakan oleh metode bermain ini. Kemampuan sosial dan emosional anak-anak, seperti tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama, juga dapat dikembangkan melalui pendidikan Ular Naga. Anak-anak harus bekerja sama dan mematuhi aturan permainan untuk membentuk barisan ular yang panjang dan rapi saat bermain Ular Naga. Latihan ini dapat membantu mereka lebih memahami rukun salat dan berfungsi sebagai alat pengajaran yang bermanfaat untuk keyakinan Islam. Dengan cara ini, pembelajaran siswa menjadi lebih komprehensif dan menyenangkan.

B. Data Hasil Wawancara

Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan terhadap wali kelas 2 B mengenai cara mengenalkan dan mengajarkan ibadah serta rukun sholat di MI Muhammadiyah 5 Jombang dan metode yang digunakan. Wali kelas 2 B memberi jawaban "bahwa mengenalkan dan mengajarkan rukun-rukun sholat serta gerakan sholat dilakukan di hari senin saat pelajaran agama, dan dilakukan setiap hari saat melaksanakan sholat dhuha, dzuhur dan ashar secara berjamaah di sekolah. metode yang digunakan untuk mengenalkan yaitu metode semonstrasi, jadi dicontohkan oleh guru terlebih dahulu kemudian murid menirukan gerakan dari rukun-rukun sholat"

Peneliti selanjutnya bertanya, "Apa yang dilakukan guru ketika anak tidak dapat memahami dengan baik?" dalam upaya mengumpulkan informasi tentang tindakan guru dalam situasi ini. Wali kelas 2 B menjawab dengan menyatakan, "Guru memberikan contoh gerakan salat dari awal hingga akhir, dan guru juga mempraktikkannya sesuai dengan rukun salat yang tepat dan selaras dengan arahan atau petunjuk salat, seperti salat yang diulang-ulang oleh Nabi Muhammad SAW."

Peneliti kemudian bertanya kepada wali kelas 2 B tentang hal-hal yang mendukung dan menghambat kegiatan apresiasi membaca dan latihan gerakan salat. Wali kelas 2 B menjawab, "Ada faktor penghambat, yaitu daya ingat yang rendah dan kemampuan membaca yang belum mumpuni." Pemahaman guru tentang kewajibannya untuk menanamkan prinsip-prinsip Islam kepada siswa, bagaimanapun, menjadi faktor pendukung.

C. Data Hasil Observasi

Penelitian ini mencakup observasi dan wawancara. Berdasarkan pengamatan peneliti tentang proses pembelajaran, temuan menunjukkan bahwa guru di MI Muhammadiyah 5 Jombang mengajarkan rukun-rukun salat kepada siswa melalui praktik langsung atau metode demonstrasi, tetapi latihan praktiknya masih jauh dari ideal, dengan banyak siswa yang masih belum memahami nama-nama gerakan rukun salat. Dengan demikian peserta didik harus dikasih faham akan gerakan dan nama-nama rukun sholat agar selalu disiplin dan senantiasa menjalankan ibadah sesuai dengan rukun-rukun sholat. Kemampuan peserta didik dalam mengingat dan memahami apa saja rukun sholat dapat dikatakan kurang maksimal, dari 18 peserta didik hanya beberapa saja yang memahami nama-nama rukun sholat serta gerakannya.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Hasil Observasi /Keterangan
1	Pemahaman Rukun sholat	Siswa dapat menyebutkan rukun sholat dengan benar	10 siswa dapat menyebutkan dengan benar, 8 siswa masih kurang tepat
2	Ketepatan urutan sholat	Siswa dapat mengurutkan rukun sholat sesuai urutan	7 siswa dapat mengurutkan dengan tepat, 11 siswa belum tepat urutannya
3	Sikap dan Antusiasme	Siswa menunjukkan minat dan antusias saat pembelajaran	12 siswa terlihat antusias, 6 siswa kurang fokus
4	Kemampuan Mengingat	Siswa mampu mengingat rukun sholat setelah penjelasan	9 siswa mampu mengingat dengan baik, 9 siswa masih perlu pengulangan
5	Keterampilan praktik	Siswa dapat mempraktikkan rukun sholat secara sederhana	8 siswa dapat mempraktikkan dengan benar, 10 siswa masih perlu bimbingan

Tabel 1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode permainan

Sebelum dilakukan permainan ular naga, sebagian besar siswa sudah memahami konsep dasar rukun sholat, namun masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam mengurutkan dan mengingat rukun sholat secara tepat. Antusiasme belajar cukup baik, namun perlu metode pembelajaran yang lebih menarik agar semua siswa dapat lebih fokus dan memahami materi dengan baik.

D. Permainan ular naga sebagai metode pembelajaran rukun sholat.

Rukun sholat adalah bagian-bagian penting yang harus dilakukan dalam ibadah sholat agar sholat tersebut sah menurut syariat islam, rukun sholat mencakup perbuatan dan bacaan yang membentuk hakikat sholat, seperti niat, takbiratul ikrām, membaca surat al fatihah, rukuk, sujud, tasyahud, salam dan lain-lain. Jika salah satu rukun ditinggalkan, sholat dianggap tidak sah. Semua rukun sholat harus dilakukan secara berurutan dan dengan tuma'ninah (ketenangan) agar ibadah sholat diterima oleh Allah SWT. Pembelajaran rukun sholat dengan menggunakan media permainan ular naga merupakan metode inovatif yang efektif untuk membantu anak-anak memahami dan menghafal tata cara sholat secara menyenangkan dan interaktif. Permainan ular naga yang diaplikasikan dalam pembelajaran rukun sholat dimulai persiapan media berupa kartu soal dan jawaban yang berisi pertanyaan terkait setiap rukun sholat, seperti niat, takbiratul ikrām, rukuk, sujud dan lain-lain. Kartu-kartu ini disusun secara sistematis sesuai urutan rukun sholat untuk memudahkan siswa memahami dan mengingat langkah-langkah sholat secara berurutan. Metode ini dapat menjadi salah satu efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Berikut langkah-langkah penggunaan permainan ular naga yang diterapkan dalam pembelajaran :

1. **Pemilihan induk naga** : Peneliti memilih dua peserta didik sebagai induk naga. Kemudian, antara kedua induk naga tersebut ditentukan siapa yang benar dan salah dengan cara suit. Setelah itu, siswa yang menjadi induk naga mengangkat kedua tangan membentuk gerbang atau terowongan.
2. **Peran Anak Naga** : Peserta didik lainnya menjadi anak naga yang mengitari gerbang atau terowongan sambil bernyanyi dan saling memegang bahu teman di depan mereka.
3. **Perintah Menangkap** : Ketika guru mengatakan "tangkap", kedua induk naga menutup terowongan sehingga salah satu anak naga yang berada tepat di terowongan akan tertangkap.
4. **Pengambilan Kartu Soal** : Anak naga yang tertangkap mengambil satu kartu soal untuk dibaca dan mencari satu kartu jawaban yang sesuai.
5. **Penentuan Posisi Anak Naga** : Jika anak naga menemukan kartu jawaban yang benar, ia berdiri di belakang induk naga yang benar. Jika salah, ia berdiri di belakang induk naga yang salah.
6. **Pengulangan Permainan** : Permainan dilakukan terus hingga semua anak naga sudah berada di belakang induk naga masing-masing.
7. **Adu cepat Jawaban Induk Naga** : Setelah semua anak naga berada di belakang induk naganya, kedua induk naga diberikan pertanyaan tentang materi pembelajaran (misalnya rukun sholat) dalam bentuk adu kecepatan menjawab.
8. **Hadiah Anak Naga Tambahan** : Induk naga yang dapat menjawab dengan cepat dan tepat mendapatkan tambahan 3 anak naga.
9. **Kelanjutan Permainan** : Permainan berlanjut hingga salah satu induk naga tidak memiliki anak naga lagi, yang menandakan permainan selesai.
10. **Penentuan Pemenang** : Permainan berlanjut hingga salah satu induk naga tidak memiliki anak naga lagi, yang menandakan permainan selesai.



Gambar 1 . pelaksanaan permainan ular naga

Interaksi yang terjadi selama permainan ular naga tidak hanya memperlihatkan dinamika fisik yang menyenangkan tetapi juga mencerminkan proses pembelajaran yang aktif dan kolaboratif . Siswa tampak saling mendukung dan berkomunikasi secara efektif untuk menjaga anak-anak naga tetap bersama , yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial seperti empati dan kerjasama . [23] permainan ini mengoptimalkan berbagai indera siswa secara bersamaan , selain aspek sosial. Siswa menggunakan penglihatan saat membaca kartu soal. Dalam hal motivasi , siswa sangat termotivasi untuk membaca kartu soal serta mencari kartu jawaban dengan tepat dan cepat , yang membantu mereka berpartisipasi secara aktif dan tetap fokus pada materi pembelajaran. permainan ular naga dengan menggunakan kartu soal dan jawaban merupakan model pembelajaran inovatif yang menggabungkan aspek sosial, kognitif dan motorik dalam satu aktivitas yang menyenangkan .



Gambar 2. Kartu Soal dan Jawaban

Motivasi siswa dalam mengikuti permainan ular naga sangat tinggi, terlihat dari antusiasme dan semangat mereka saat membaca kartu soal dan mencari kartu jawaban dengan cepat dan tepat. Keaktifan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Dengan suasana yang menyenangkan, siswa tidak merasa terbebani saat belajar rukun sholat, melainkan justru menikmati prosesnya sehingga meningkatkan keterlibatan mereka secara keseluruhan.[24] Penggunaan kartu tanya jawab sebagai alat bantu mengajar dalam permainan ini sangat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Kartu-kartu ini berfungsi sebagai stimulasi yang membangkitkan beragam indera dan keterampilan siswa, selain sebagai alat penilaian. Siswa dapat lebih mudah menyerap informasi dengan memegang dan membaca kartu, dan keterlibatan taktil dalam menemukan kartu solusi meningkatkan kedalaman dan signifikansi keseluruhan proses pembelajaran. [25] Selain meningkatkan kemampuan kognitif, permainan ular naga dengan kartu soal dan jawaban juga mengembangkan keterampilan motorik dan sosial siswa. Aktivitas mencari kartu secara fisik melatih koordinasi dan kecepatan, sementara interaksi dengan teman sekelas dalam permainan memperkuat kemampuan kerja sama dan komunikasi. Pendekatan pembelajaran yang holistik ini sangat efektif untuk anak kelas 2 SD yang membutuhkan stimulasi belajar yang beragam dan menyenangkan

Setelah penerapan metode permainan ular naga dalam pembelajaran rukun sholat, terdapat perubahan yang signifikan pada pemahaman dan keterampilan siswa. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian . Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan dalam menyebutkan , [29](#) gurukan dan mempraktikkan rukun sholat dengan benar . permainan ini berhasil meningkatkan antusiasme [dan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan](#)

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Hasil Observasi /Keterangan
1	Pemahaman Rukun sholat	Siswa dapat menyebutkan rukun sholat dengan benar	16 siswa dapat menyebutkan dengan benar, 2 siswa perlu bimbingan lebih lanjut

2	Ketepatan urutan sholat	Siswa dapat mengurutkan rukun sholat sesuai urutan	14 siswa dapat mengurutkan dengan tepat, 4 siswa masih perlu latihan
3	Sikap dan Antusiasme	Siswa menunjukkan minat dan antusias saat pembelajaran	17 siswa terlihat antusias, 1 siswa kurang fokus
4	Kemampuan Mengingat	Siswa mampu mengingat rukun sholat setelah penjelasan	15 siswa mampu mengingat dengan baik, 3 siswa masih perlu pengulangan
5	Keterampilan praktik	Siswa dapat mempraktikkan rukun sholat secara sederhana	16 siswa dapat mempraktikkan dengan benar, 2 siswa masih perlu bimbingan

Tabel 2. Hasil pembelajaran setelah menggunakan permainan ular naga

Para peneliti menemukan bahwa pengajaran rukun-rukun shalat melalui metode permainan ular naga sangat meningkatkan pemahaman dan kemahiran siswa. Meskipun beberapa siswa membutuhkan bantuan lebih lanjut, observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat menyebutkan, me⁷urutkan, dan menjelaskan rukun-rukun shalat secara akurat. Hal ini menggambarkan bagaimana pembelajaran yang menarik dan partisipatif dapat meningkatkan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran seperti agama yang seringkali dianggap abstrak oleh siswa.

Selain itu, para peneliti mengamati peningkatan yang signifikan dalam kegembiraan dan sikap siswa. Mayoritas siswa cukup terlibat dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi selama perkuliahan. Kegembiraan ini menunjukkan bahwa pendekatan permainan ular naga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang memotivasi siswa untuk lebih terlibat dan penuh perhatian. Hasil penelitian juga menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam daya ingat. Lima belas anak mampu mengingat rukun-rukun shalat berkat permainan ular naga. Hal ini menyiratkan bahwa keterlibatan sosial dan pembelajaran berbasis aktivitas fisik dapat meningkatkan daya ingat siswa. Dengan demikian, retensi jangka panjang materi yang diajarkan pun meningkat. Melalui penggunaan elemen permainan, siswa yang masih membutuhkan penguatan juga meningkatkan pemahaman mereka tentang rukun-rukun shalat.

Keterampilan praktik siswa dalam melakukan rukun sholat juga telah berkembang. Sebagian besar siswa dapat mempraktikkan rukun sholat secara sederhana dan benar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti permainan ular naga dapat menjadi alternatif efektif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi rukun sholat. Selain itu, pendekatan ini juga menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerja sama antar siswa saat mengikuti permainan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan seperti ular naga, sangat mungkin digunakan sebagai alternatif untuk mengajarkan siswa rukun sholat, metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerjasama siswa selama proses pembelajaran.

VII. SIMPULAN

Pembelajaran rukun sholat dengan menggunakan permainan ular naga terbukti sebagai metode yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa kelas 2 MI Muhammadiyah 5 Jombang. Metode ini menggabungkan aktivitas fisik, sosial, dan kognitif melalui penggunaan kartu soal dan jawaban yang disusun secara sistematis sesuai urutan rukun sholat. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan siswa dalam menyebutkan, mengurutkan, dan mempraktikkan rukun sholat secara benar, serta meningkatnya antusiasme dan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, permainan ini juga menumbuhkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab, sehingga pembelajaran menjadi lebih holistik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Lebih lanjut, wawancara dengan wali kelas dan hasil observasi mengindikasikan bahwa metode demonstrasi yang sebelumnya digunakan kurang optimal dalam membantu semua siswa memahami rukun sholat secara menyeluruh. Dengan penerapan permainan ular naga, siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar, yang tercermin dari antusiasme tinggi dan keterlibatan mereka selama pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat aspek kognitif dan motorik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan

emosional siswa. Oleh karena itu, permainan ular naga dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk mengajarkan rukun sholat, khususnya pada anak usia dini, sehingga proses pembelajaran agama menjadi lebih bermakna dan berkesan.

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.
- [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. Yudianta, dan A. I. Fahmi, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Naga Di Peud Permata Hati," *J. Tahsinia*, vol. 4, no. 2, hal. 156–171, 2023.
- [15] R. Alivia, N. Aziz, dan Firdaus, "Implementasi Permainan Tradisional Ular Naga untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran 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. Karsawan, "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 S11BA 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 Sukiatni, 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 Tradisonal Di TK D:Ponegrrp 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.

12%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	archive.umsida.ac.id	3%
	Internet Source	
2	core.ac.uk	1%
	Internet Source	
3	journal.unpas.ac.id	1%
	Internet Source	
4	Dewi Nazilatul Maghfirah, Taufik Taufik, Aliwafa Aliwafa. "Menjadikan Pembelajaran Mufradat Menyenangkan: Strategi Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab di MI", Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2024	1%
	Publication	
5	digilib.uinsby.ac.id	< 1%
	Internet Source	
6	iainpurwokerto.ac.id	< 1%
	Internet Source	
7	lib.unnes.ac.id	< 1%
	Internet Source	
8	www.scribd.com	< 1%
	Internet Source	
9	cmsdata.iucn.org	< 1%
	Internet Source	
10	ejurnal.kampusakademik.co.id	< 1%
	Internet Source	
11	geograf.id	
	Internet Source	

< 1 %

12

zombiedoc.com

Internet Source

< 1 %

13

Shofiahmad, Anggun Syafiroh. "Efektivitas Penggunaan E-LKPD Berbasis Liveworksheet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mapel Fikih Kelas Vii Mts Hasyim Asy'ari Kradenan Blora", AL AUFA: JURNAL PENDIDIKAN DAN KAJIAN KEISLAMAN, 2025

Publication

< 1 %

14

repository.unismabekasi.ac.id

Internet Source

< 1 %

15

www.iicls.org

Internet Source

< 1 %

16

Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

< 1 %

17

e-journal.stit-islamic-village.ac.id

Internet Source

< 1 %

18

journal.um.ac.id

Internet Source

< 1 %

19

jurnal.unipasby.ac.id

Internet Source

< 1 %

20

lpppipublishing.com

Internet Source

< 1 %

21

www.jejakpendidikan.com

Internet Source

< 1 %

22

Muhammad Syauqi Mubarak, Muhammad Ridwan Fauzi. "Islamic Religious Education in the National Education System: Opportunities and Challenges for Character Building",

< 1 %

-
- 23 Richard Smart Lubis, Surya Dharma. < 1 %
"Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa SMP GKPI Padang Bulan", Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 2025

Publication

-
- 24 Sabrina Syifaurrehman, Maula Fiqriani, Karoma Karoma, Abdullah Idi. < 1 %
"Strategi Mengajar yang Efektif dan Peran Guru Sebagai Kunci Pembelajaran Bermakna", Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 2025

Publication

-
- 25 ejournal-jp3.com < 1 %
Internet Source

-
- 26 id.scribd.com < 1 %
Internet Source

-
- 27 interoperabilitas.perpusnas.go.id < 1 %
Internet Source

-
- 28 prosiding.unipma.ac.id < 1 %
Internet Source

-
- 29 repository.uksw.edu < 1 %
Internet Source

-
- 30 www.ayobandung.com < 1 %
Internet Source

-
- 31 Beni Angga Permana Putra, Sanjaka Sayekti. < 1 %
"Peran Guru PAI dalam Menanamkan Ketakwaan dan Moral Pelajar pada Era Society di SDN 2 Tamansari", YASIN, 2025

Publication

Haerunnisah, Muslim, Hermansyah.
"Implementasi Permainan Tradisional Ular
Naga Dalam Mengembangkan Sikap Prososial
Pada Anak Usia 5–6 Tahun", JURNAL ARMADA
PENDIDIKAN, 2025

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On