

# Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ular Tangga Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri Kramat Jegu 2

Oleh:

Muhammad Alvin Awalluddin,

Ainun Nadlif

Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

September, 2025



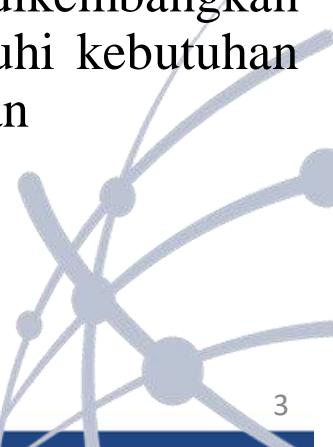
# Pendahuluan

Pendidikan adalah pusat kehidupan manusia yang dimana nilai dan program kemanusiaan berubah dengan sangat cepat dan kompleks di era globalisasi saat ini. Pendidikan juga sebuah proses perubahan pengetahuan untuk membuat setiap orang memaksimalkan potensinya. Jadi, pendidikan tidak dibatasi oleh tempat, waktu atau tebal dinding sekolah atau lama belajar. Pendidikan harus selalu ada dan dapat diakses kapan saja selama siklus pengajaran. Ajaran Islam penuh dengan konsep Pendidikan dan suatu ide yang bagus untuk beranggapan bahwa Islam dipilih sebagai pandangan dunia yang logis dalam ilmu Pendidikan. Sedangkan Pembelajaran interaktif memiliki pengertiannya sendiri yakni pembelajaran yang melibatkan siswa dalam berbagai aspek seperti pikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilan, termasuk kegiatan menulis. Dalam pembelajaran interaktif, para murid didorong untuk aktif bertanya, menjawab, memberikan pendapat, serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik secara individu maupun berkelompok. Pendekatan ini menekankan pada proses belajar daripada hasil akhir, sehingga siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung daripada sekadar menghafal. Media pembelajaran merupakan komponen kebijakan penting dalam perkembangan dunia pendidikan, salah satunya di sekolah dasar. Jadi untuk mencapai tujuan tersebut, media pembelajaran harus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, pada intinya adalah proses menciptakan lingkungan pembelajaran yang sedemikian rupa sehingga terjadi sebuah interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar, yang memicu terjadinya peristiwa belajar diri siswa.



# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Dunia ilmu dan saat ini teknologi telah mengalami perkembangan dengan sangat cepat, terutama di bidang pendidikan. Hal ini membuat karakter peserta didik menjadi masalah besar yang memerlukan perbaikan dan peran setiap aspek Pendidikan. Sikap dan perilaku yang tidak sopan, tawuran, pelecehan, pornografi, bolos sekolah, dan berbohong adalah beberapa contoh masalah karakter siswa di era globalisasi saat ini. Dan diperiode sekolah dasar (SD) merupakan periode yang penuh dengan dunia permainan, di mana bermain itu seperti menjadi sebagian kehidupan mereka sendiri. Mereka menghabiskan banyak waktu untuk bermain. Bahkan Ketika sudah berada ditempat tidur pun mereka masih bermain, seolah olah itu menjadi sebuah kata kunci tersendiri bagi orang tua ketika membahas anak-anak maka yang dibahas adalah bermain. Salah satu permasalahan besar yang dihadapi pada Saat ini, ketika mereka tidak dapat menemukan game yang mereka inginkan, mereka lebih suka bermain game di warnet atau melalui smartphone. Game-game yang paling banyak dimainkan oleh anak-anak saat ini adalah Mobile Legends (ML), freefire, dan lainnya. Akibatnya, permainan ini membahayakan banyak anak-anak. Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan didasarkan pada permainan ular tangga tradisional, tetapi sedikit penambahan untuk memenuhi kebutuhan siswa Ketika pembelajaran dikelas dan digunakan untuk menyampaikan tujuan dari pembelajaran



# Metode

Penelitian ini menggunakan kualitatif wawancara yang terjadi di lapangan, artinya ide-ide terbentuk setelah studi lapangan awal. Yang memungkinkan untuk mengumpulkan informasi secara langsung dari responden baik dari individual maupun kelompok secara mendalam terkait objek yang akan diteliti. Mengenai penggunaan media interaktif berbasis ular tangga dalam pembelajaran PAI, penelitian ini melibatkan guru yang mengajarkan agama atau Pendidikan budi pekerti,dan siswa kelas 4B. Lokasi penelitian yang akan dilakukan yakni di SD Negeri Kramat Jegu 2 Taman, Sidoarjo. permainan yang digunakan sudah dimodifikasi dengan sedemikian rupa sehingga diharapkan bisa bersaing dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi. Penelitian ini mengambil dari populasi 26 siswa dikelas IV B, ke 26 siswa tersebut dibagi menjadi 4 kelompok sesuai dengan aturan permainannya yang original yakni menggunakan 4 pion, pengambilan kelompok sesuai dengan urutan bangku urutan depan sampai kebelakang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi secara langsung di sekolah dengan cara mengamati secara real time dalam pembelajaran dikelas. Namun disini peneliti hanya sebagai pengamat dan tidak terlibat secara langsung dalam pembelajaran dikelas. Dan setelah peneliti melakukan observasi awal peneliti mendapat sebuah ide bagaimana cara agar siswa menjadi lebih interaktif Ketika pembelajaran didalam kelas sedang berlangsung. Yakni menggunakan media pembelajaran ular tangga yang sudah dimodifikasi. Kenudian peneliti mendokumentasikan hasil dari wawancara dan observasi berupa catatan, foto atau video



# Hasil

Hasil dari wawancara dan pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti dikelas 4B SD Negeri Kramat Jegu 2 terkait penggunaan media pembelajaran berbasis ular tangga ditemukan beberapa inti pembahasan, yang dimana pengamatan diambil dari hasil penggunaan media pembelajaran ular tangga. Dan hasil dari wawancara diambil dari guru Pai kelas 4B, dan para siswa kelas 4B yang ikut terlibat dalam proses pembelajaran tersebut. Hasilnya siswa kelas 4B sangat aktif Ketika digunakannya media ular tangga dalam pembelajaran pai. Hasil dan wawancara tersebut dilakukan setelah selesainya pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga, sebelum guru dan peneliti meninggalkan kelas, dan disini peneliti mewawancarai langsung setelah pembelajaran tersebut guna mendapatkan data yang valid dan relevan.

# Pembahasan

Salah satu strategi pembelajaran ular tangga adalah permainan yang melibatkan 4 pion, permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi dengan setiap kotaknya ada sebuah pertanyaan yang harus dijawab, dan dadu. Dengan cara yang interaktif membuat siswa menggunakan kemampuan kognitifnya untuk belajar secara aktif, seperti menjawab pertanyaan Ketika memasuki kotak, kekompakan kelompok. Media pembelajaran ular tangga adalah permainan yang terkenal akan adanya tangga untuk melompati ke nomor berikutnya, dan ular untuk turun ke nomor yang ada diujung ekornya. Jawaban harus benar untuk bisa melanjutkan ke kotak berikutnya. Permainannya dilakukan berdasarkan angka dadu yang dilempar oleh perwakilan setiap kelompok, dan setiap kotak memiliki soal-soal yang berhubungan dengan bab pelajaran yang sedang diajarkan dan harus dijawab oleh kelompok tersebut. Ular tangga termasuk dari banyaknya jenis permainan tradisional yang sering digunakan untuk bermain. Dan biasanya permainan ular tangga ini dimainkan Ketika ada waktu luang, tetapi sekarang dapat digunakan untuk melatih otak siswa dalam mengingat materi pelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, termasuk daya pikirnya, daya ingat, pemahaman tentang materi pelajaran, dan keterampilan memecahkan soalan bersama teman-teman. Agar berhasil mencapai garis finish. Dengan memfaatkan media permainan ular tangga ini Siswa kelas IV B menjadi lebih interaktif dan bersemangat untuk belajar. Pelaksanaan media pembelajaran berbasis ular tangga di SD Negeri Keramat Jegu 2 dengan materi surah al-hujurat ayat 13 dan hadis tentang keberagaman.



# Temuan Penting Penelitian

hadirnya media pembelajaran menggunakan ular tangga ini hadir di sdn kramat jegu 2 ini membuat sebuah kreatifitas baru bagi guru dan juga murid. Karena dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwasannya, mereka sangat menyukai media ular tangga ini, dikarenakan dengan media ular tangga ini mereka bisa belajar sambil bermain. Meskipun ada sedikit kendala pada waktu pelaksanaan media ular tangga ini, peneliti merasa hal itu wajar saja dikarenakan kendala tersebut hanyalah karena belum pernah menggunakan pembelajaran ular tangga. Tapi, dengan seiring nya waktu berjalan para murid akan faham dengan media ini dikarenakan menyenangkan dan sangat antusias. , begitu pula dengan hasil wawancara dari seorang guru pai kelas 4B yakni menyebutkan bahwasannya media pembelajaran ular tangga ini adalah media pembelajaran yang kreatif, bisa membuat murid menjadi kompak, aktif dan melatih kekonsentrasiannya mereka, bapak guru juga mengatakan bahwa media pembelajaran ular tangga ini bisa menjadi referensi saya dalam pembelajaran pai di materi berikutnya, dengan demikian media ular tangga ini adalah media pembelajaran yang sangat berguna dan bermakna bagi SDN Kramat Jegu 2 dalam kreativitas pembelajaran pai.



# Manfaat Penelitian

Apakah bapak melihat adanya perubahan yang terlihat di diri siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga?

- Beliau menjawab, iyaa ada perubahan yang nampak jelas, yakni mereka (siswa) menjadi lebih bersemangat karena bisa belajar sambil bermain dengan melatih kekompakan dan ketegasan dalam menjawab soal-soal yang saya berikan di dalam kotak-kotak pada media permainan ular tangga.

Menurut bapak nihh, apakah media pembelajaran ular tangga itu termasuk media yang membuat peserta didik dikelas menjadi interaktif? Berikan alasannya..

- Beliau menjawab, wahh sangat interaktif mas, bahkan mereka menjadi hyper aktif ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga ini. Dan beliau berkata menurut pendapat saya, media ini sangat bagus dan kreatif, sehingga anak-anak bisa belajar sambil bermain itulah yang membuat media ini menjadi interaktif.

# Referensi

- [1] M. R. Andi Asari, Asep Supriatna, Muhamad Baedowi, Dito Anurogo, Abdullah Muhammad Yahya, Musyarrafah Sulaiman Kurdi, Muqarramah Sulaiman Kurdi, M. Aris Rofiqi, Mahrida, Taufik Abdillah Syukur, *konsep dasar pendidikan agama islam*. 2021.
- [2] A. I. Nadlif, *Ilmu Pendidikan Islam*. 2022.
- [3] N. S. P. Dian, I. Fitriah, A. Tyara, and M. Arita, "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Pendidik. Dasar Dan Sos. Hum.*, vol. 2, no. 2, p. 367, 2022.
- [4] Anis Aprianti and Siti Tiara Maulia, "Kebijakan Pendidikan : Dampak Kebijakan Perubahan Kurikulum Pendidikan Bagi Guru Dan Peserta Didik," *J. Pendidik. dan Sastra Ingg.*, vol. 3, no. 1, pp. 181–190, 2023, doi: 10.55606/jupensi.v3i1.1507.
- [5] R. Festiawan, "Model dan Pendekatan Pembelajaran," pp. 1–17, 2020.
- [6] W. A. D. Pamungkas<sup>1\*</sup> and Henny Dewi Koeswanti<sup>2</sup>, "Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Inovasi, Eval. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 134–140, 2024, doi: 10.54371/jiepp.v4i1.389.
- [7] R. Agustina, S. Nur'aini, L. Nazla, S. Hanapiyah, and L. Marlina, "Era Digital: Tantangan Dan Peluang Dalam Dunia Kerja," *J. Econ. Bus.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2023, doi: 10.61994/econis.v1i1.138.
- [8] Triana, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. Pengaruh Game Online, pp. 1473–1481, 2021.
- [9] A. Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 68–73, 2021, doi: 10.33487/mgr.v2i1.1728.
- [10] K. Khadijah, F. Sani, N. Sari, A. Rohali, and S. A. Harahap, "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat Bagi Anak," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 4, p. 1340, 2022, doi: 10.35931/am.v6i4.1266.
- [11] R. Andriani, F. Apriani, S. Damayanti, O. Satria, Y. Aulia, and A. Irmansyah, "Game Ular Tangga: Media Edukatif dan Persuasif Dalam Memilih Jajanan Sehat Bagi Anak Usia Sekolah Dasar," *Pros. Semin. Nas. Pengabdi. Masy.*, vol. 1, pp. 1–9, 2023, doi: 10.61142/psnpm.v1i83.
- [12] V. A. Prihatini and M. Mursid, "Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini," *J. Early Child. Character Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 61–82, 2022, doi: 10.21580/joeccce.v2i1.10346.
- [13] V. Tristiana and R. Rusnilawati, "Pendekatan Steam Model Inquiry Learning Berbantuan Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa," *PTK J. Tindakan Kelas*, vol. 4, no. 2, pp. 394–410, 2024, doi: 10.53624/ptk.v4i2.382.
- [14] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [15] M. Firmansyah, M. Masrun, and I. D. K. Yudha S, "Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif," *Elastisitas - J. Ekon. Pembang.*, vol. 3, no. 2, pp. 156–159, 2021, doi: 10.29303/e-jep.v3i2.46.
- [16] A. Rivaldi, F. U. Feriawan, and M. Nur, "Metode pengumpulan data melalui wawancara," *Sebuah Tinj. Pustaka*, pp. 1–89, 2023.



