

Penggunaan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tata Cara Sholat di Taman Pendidikan AL-Qur'an

Calvin Surya Syah Putra¹, Ainun Nadlif²

¹Universitas Muhammadiyah Sidoarjo; calvinsyahputra@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Sidoarjo; nadliffai@umsida.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Learning Media; Snakes
Ladders; Qur'an Education

Article history:

Received 2024-01-15

Revised 2024-03-01

Accepted 2024-10-30

ABSTRACT

This research is motivated by the use of learning media on prayer procedures that have not been maximized, thus causing students' incomprehension of the sequence of prayer procedures. Therefore, researchers try to use learning media in the form of Snakes and Ladders media which has advantages that can produce an interesting and interactive atmosphere for the learning process. The purpose of this study is to assess whether the use of snakes and ladders media can improve students' understanding of the basic sequence of basic prayers and student participation in prayer activities at TPQ Darul Taqwa Ganting Sidoarjo. This research uses descriptive qualitative method, the sample in this research is TPQ Darul Taqwa students. The results showed that the ability to understand the prayer procedures increased and significantly by using snakes and ladders media. The ability to understand the prayer procedures is shown by students with the ability to remember the prayer sequence when the educator asks to practice it.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Calvin Surya Syah Putra

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo; calvinsyahputra@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan, terdapat upaya-upaya yang dapat diambil untuk menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dan proses pembelajaran yang ide¹. Tujuannya adalah menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi mereka secara penuh². Pendidikan juga berupaya menciptakan generasi yang kompeten, berkualitas, dan memiliki keterampilan yang relevan bagi diri mereka³. Pendidikan agama dianggap sebagai komponen kunci dalam membentuk kepribadian dan spiritualitas seseorang⁴. Dalam konteks ini, pendidikan agama islam menitik beratkan pada tiga aspek perkembangan, yakni koognitif, efektif, dan psikomotorik⁵. Dengan kata lain, ketika mendidik anak-anak tentang agama islam, perlu mengintegrasikan unsur pengetahuan, praktik ibadah, dan pembentukan kebiasaan baik seperti tata cara sholat⁶. Dalam

¹ Nurul Rohimah Adiyono, "Peran Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam Di Mts Negeri 1 Paser," *Journal Of Innovation Research And Knowledge* 1, No. 5 (2021).

² Nur Haizah Siregar, "Pengembangan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dilakukan Melalui Peningkatan Profesionalitas Guru," *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: Jppp* 1, No. 1 (2020): 38, <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4454>.

³ Nunung Faizah And Eni Fariyatul Fahyuni, "Manajemen Layanan Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Self Efficacy Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19," *Academia Open* 6 (2021): 1-9, <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.2324>.

⁴ Rohmania N U R Susanti, "Penerapan Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Daya Tangkap Peserta Didik Pada Pembelajaran Al-Quran Di Tpq Al- Islah Semarang Skripsi Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S . Pd .) Program Studi Pendidika," 2022.

⁵ Lukman Hamid Lalah Nurjamilah, Tetin Nurfitri, "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Di Ra Al-Ihya," *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 2, No. 1 (2021): 27-32.

⁶ Riska Pebrianti, Drajat Friansah, And Andriana Sofiarini, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 138 Lubuklinggau," *Jote: Journal On Teacher Education* 4, No. 1 (2022): 1-8.

upaya mengajarkan konsep sholat kepada peserta didik, terdapat sejumlah ketidak pahaman yang umumnya dialami oleh peserta didik⁷. Tantangan utama yang dihadapi adalah kesulitan dalam memahami urutan langkah langkah sholat. Selain itu, penerapan strategi pengajaran yang kurang menarik juga berkontribusi pada kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran sholat⁸. Melihat situasi dan realita saat ini, menunjukkan bahwa masih ada beberapa pendidik yang cenderung mengandalkan metode pengajaran konvensional, seperti ceramah dalam menyampaikan materi sholat⁹. Kondisi ini terjadi karena penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal. Oleh karena itu, di tengah dinamika kemajuan teknologi yang terus berubah melalui inovasi dan kreativitas manusia, penting untuk merancang pendekatan pengajaran yang mengintegrasikan kebutuhan anak sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga tercipta lingkungan belajar yang efektif dan relevan¹⁰.

Berdasarkan observasi awal di TPQ Darul Taqwa ganting di kecamatan gedangan menunjukkan bahwa masalah utama yang dihadapi adalah gaya mengajar yang masih bergantung pada metode konvensional dan kurangnya pembiasaan dalam mengajarkan tata cara sholat¹¹. Proses pembelajaran tradisional menyebabkan mereka bosan dan merusak suasana belajar yang bermanfaat. Akibatnya, kemampuan siswa untuk memahami materi baik dari segi teks atau praktik menjadi terganggu, sehingga lebih sulit bagi mereka untuk membaca atau melakukan praktik ibadah¹². Untuk mengatasi permasalahan ini sangat krusial dengan memberikan media edukasi yang dapat menginspirasi anak-anak untuk belajar¹³. Penggunaan media pembelajaran sangat vital dalam konteks pendidikan karena media memiliki peran krusial dalam memfasilitasi materi pembelajaran sehingga lebih mudah diakses oleh siswa dan lebih mudah dipahami¹⁴. Dengan demikian, sangat penting untuk mengadakan pelatihan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang terus berkembang, sebagai salah satu cara untuk mencapai tujuan Pendidikan. Contohnya, penggunaan media ular tangga sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran sholat. dimana media ini tidak hanya meningkatkan efektivitas penyampaian materi, tetapi juga menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis¹⁵. Permainan dadu yang disebut Ular Tangga dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih. Pada permainan ini melibatkan gambar-gambar ular dan tangga serta kotak kotak pada papan permainan¹⁶. Untuk mendorong pembelajaran aktif, siswa didorong untuk merancang dan menentukan tujuan pembelajaran mereka sendiri pada permainan ini¹⁷. Siswa dapat belajar sambil bersenang-senang dengan permainan ular tangga, dan peserta didik akan cenderung akan lebih terlibat dalam mengikuti proses Pelajaran¹⁸. Serta penggunaan teknologi interaktif,

⁷ Nur Asiah Et Al., "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sd/Mi," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 8, No. 1 (2021): 9–18, <https://doi.org/10.24042/Terampil.V8i1.9130>.

⁸ Rizqi Citra Lestari And Eni Fariyatul Fahyuni, "Implementation Of Video Animation Media For Ablution Materials To Improve Student" 06, No. 03 (2023): 535–46.

⁹ Rizki Andriani Et Al., "Game Ular Tangga: Media Edukatif Dan Persuasif Dalam Memilih Jajanan Sehat Bagi Anak Usia Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat* 1 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.61142/Psnpm.V1.83>.

¹⁰ Abdul Sakti, "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital," *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (Juprit)* 2, No. 2 (2023): 212–19.

¹¹ Winda Sulistyarni And Siti Fatonah, "Pengaruh Pemahaman Literasi Digital Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning," *Journal Of Educational Learning And Innovation (Elia)* 2, No. 1 (2022): 42–72, <https://doi.org/10.46229/Elia.V2i1.383>.

¹² Afina Mauliya, "Strategi Pembelajaran Akhlak Di Masa New Normal Pada Mata Pelajaran Pai Di Sekolah Dasar Melalui Model Hybrid Learning," *Proceeding Umsurabaya*, 2021, 1–12.

¹³ Salsabila Januar Putri And Ainun Nadlif, "Penerapan Film Animasi Nussa Dan Rara Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak," *Research And Development Journal Of Education* 9, No. 2 (2023): 1140, <https://doi.org/10.30998/Rdje.V9i2.19240>.

¹⁴ Kecamatan Muara And Satu Kota, "Permainan Ular Tangga Modifikasi Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Untuk Siswa Sdn Gondang 3 Bojonegoro" 01, No. 05 (2021): 30–34.

¹⁵ M Faisal, "Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran Fiqih Materi Sholat I'dain Siswa Kelas Iv Zubair Sd It Nurul I'Imi Padangsidimpuan," 2022.

¹⁶ Mafaza Amrillah And Ainun Nadlif, "Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Pada Surah Luqman Ayat 12-19 Berdasarkan Tafsir Ibnu Katsir," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 23, No. 3 (2023): 2570, <https://doi.org/10.33087/Jiubj.V23i3.4222>.

¹⁷ S Budiyati, "Motivasi Belajar Pai Dengan Media Permainan Ular Tangga Bagi Anak Tunagrahita," *Al-Maziyah: Jurnal Pai Sekolah Luar Biasa* 1, No. 1 (2022): 1–8.

¹⁸ Saiful Annam, Supriyono Supriyono, And Rintis Rizkia Pangestika, "Efektivitas Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka," *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia* 1, No. 1 (2021): 128–42, <https://doi.org/10.53754/Edusia.V1i1.89>.

seperti animasi video tata cara sholat, yang dapat menjadi alat yang sangat membantu untuk membantu siswa memahami materi sholat¹⁹.

Menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat membantu mempermudah dalam memahami urutan tata cara sholat, dimana media ular tangga telah terbukti menjadi sarana yang sesuai dengan berbagai lingkungan dan karakteristik siswa²⁰. Terlealisasikan, bahwa permainan ini menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan aktif. Dimana siswa akan lebih cenderung mengikuti dan berpartisipasi aktif dalam pelajaran melalui media ular tangga ini²¹. Gerakan yang harus dilakukan dalam sholat dapat dihubungkan dengan setiap langkah pada ular tangga, sehingga membuat urutannya menjadi lebih jelas. Untuk mencegah kebosanan dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien kepada siswa, penggunaan media permainan ular tangga menghasilkan interaksi yang menarik²². Taktik ini dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam pendidikan mereka, yang akan meningkatkan pemahaman mereka tentang tata cara salat secara keseluruhan²³.

Sebelum menggunakan materi pembelajaran permainan ular tangga, hanya 55% siswa yang memenuhi atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya. Namun, 100% siswa mampu memenuhi atau melampaui KKM setelah menggunakan sumber belajar tersebut. Dengan kata lain, hasil belajar siswa meningkat sebesar 45%. Ketika media pembelajaran ini digunakan dalam proses pembelajaran, tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih mudah tetapi juga membuat siswa lebih termotivasi untuk mempelajari materi Pelajaran²⁴. Menurut penelitian yang berbeda, keterlibatan siswa juga meningkatkan hasil media permainan ular tangga, dimana meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori sangat baik. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat 13,2% dengan adanya media tersebut, yaitu dari 68,8% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II. Pada siklus II, persentase ketuntasan klasikal naik menjadi 80% pada siklus I menjadi 96%. Dengan demikian, sebagian besar data menunjukkan bahwa ketuntasan telah tercapai, sehingga efektivitas pembelajaran siklus II berhasil. Wawancara dengan guru dan siswa juga mengindikasikan respon positif terhadap penggunaan media permainan ular tangga.²⁵

Temuan ini menunjukkan bagaimana penggunaan materi yang berkaitan dengan permainan ular tangga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan membuat lingkungan kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pengenalan huruf hijaiyyah yang inovatif dan partisipatif juga dimungkinkan oleh media ini. Siswa belajar pengenalan huruf hijaiyyah melalui bermain sambil belajar dan berinteraksi aktif dengan teman sekelompok dalam permainan ular tangga iqra'²⁶. Fokus utama dari penelitian ini adalah sebagai sarana untuk meningkatkan efektifitas pengajaran sholat di taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) dengan memanfaatkan media ular tangga, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelompok tartil 1 di tpq darud taqwa gantung²⁷. Oleh karena itu, penelitian ini diyakini dapat membantu mengatasi tantangan-tantangan yang muncul dalam proses

¹⁹ Nadia Oktavia And Desyandri Desyandri, "Validitas Dan Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv Sekolah Dasar Kota Padang," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 4, No. 2 (2021): 58, <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112704>.

²⁰ A R Nurmasari, "Penanaman Nilai-Nilai Religius Dalam Meningkatkan Kesadaran Beragama Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 2 ...," 2022.

²¹ Elsi Ameliasari Et Al., "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital Corresponding Author:," 4, No. 2 (2024): 526–38.

²² Dian Ekawati And Ahmad Arifin, "Pendekatan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Teori, Konsep, Dan Implementasi," *An Nabighoh* 24, No. 1 (2022): 111, <https://doi.org/10.32332/An-Nabighoh.V24i1.4818>.

²³ Hafitza Rahmawati And Zuraidah, "Penerapan Metode Demonstrasi Bimbingan Shalat Dan Bacaan Sholat Usia 5 Tahun Menggunakan Media Gambar Di Tpq Nurul Huda 1 Bojonegoro," *Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, No. 2 (2021): 113–16.

²⁴ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, No. 1 (2021): 68–73, <https://doi.org/10.33487/Mgr.V2i1.1728>.

²⁵ Dewi Fatmawati, "Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sd It Rabbani Watampone," *Jurnal Al-Qayyimah* 3, No. 2 (2020): 21–40, <https://doi.org/10.30863/Aqym.V3i2.1085>.

²⁶ Nur Oktavia Anggraeni, Yunus Abidin, And Yona Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal Pipsi (Jurnal Pendidikan Ips Indonesia)* 8, No. 1 (2023): 22, <https://doi.org/10.26737/jpipsi.V8i1.3976>.

²⁷ Abd Haris Et Al., "Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Proses" 10 (N.D.): 212–22.

pembelajaran tata cara sholat di Taman Pendidikan Al-Qur'an²⁸. Melalui penjelasan yang telah di paparkan diatas, penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut penggunaan media ular tangga pada mata pelajaran pendidikan agama islam (sholat) di tpq darud taqwa ganting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sholat sekaligus menyelesaikan beberapa masalah yang ada pada pendekatan pengajaran secara konvensional. Data akan dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap efektifitas siswa, dengan mengukur sejauh mana siswa dapat memahami tata cara sholat dengan benar setelah menerima pengajaran. Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan pendekatan pengajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk pendidikan agama Islam di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ).

METODE

Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang menggambarkan informasi faktual yang dikumpulkan dari observasi lapangan secara langsung dalam upaya untuk memberikan ringkasan temuan penelitian²⁹. Penelitian ini menguraikan secara alami tentang hubungan yang relevan dengan penerapan metode permainan edukatif yang dikenal sebagai "ular tangga". Para guru dan siswa di TPQ yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran menjadi informan penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen, yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif.³⁰ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan ringkasan komprehensif tentang keterlibatan anak-anak dalam belajar sholat dengan menggunakan media ular tangga di TPQ, serta partisipasi siswa, motivasi belajar, dan evaluasi praktik³¹.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran sholat merupakan bagian utama dari pendidikan agama islam yang diajarkan di tpq darul taqwa ganting, sidoarjo. Metode pengajaran khusus yang diterapkan di tpq ini mengutamakan pemahaman yang menyeluruh tentang proses sholat. Untuk memberikan pendidikan yang lengkap dan menyeluruh tentang proses sholat, para guru di tpq darul taqwa ganting berfokus pada komponen-komponen penting, seperti gerakan, bacaan, dan tata cara sholat yang benar sesuai dengan kaidah-kaidah Islam³². TPQ Darul Taqwa Ganting juga mendorong partisipasi keluarga dan orang tua dalam pendidikan sholat. Selain menjadi panutan atau orang yang selalu ditiru oleh anak-anak mereka, orang tua memiliki peran penting dalam mengajari anak-anak mereka dalam hal agama, sosial, dan penilaian individu³³.

Di TPQ Darul Taqwa Kegiatan edukasi digunakan untuk memastikan bahwa setiap siswa benar-benar memahami tahapan-tahapan yang ada dalam sholat. Setelah itu, para guru mengajak siswa untuk sholat secara langsung sesuai dengan tuntunan yang benar. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pemahaman siswa tidak hanya sebatas pengetahuan dan teori. Guru menggunakan permainan ular tangga sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran³⁴.

²⁸ Mohamad Syipa And Sutisna Sutisna, "Implementasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Dekstop Dengan Metode Mdlc Pada Majelis Ta'lim Raudhoh Al Ummahat Jakarta Barat," *Jurnal Sosial Teknologi* 1, No. 7 (2021): 653-60, <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.V1i7.153>.

²⁹ R Setiawati And Istiqamah, "Penggunaan Media Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Sastra Pada Sma/Ma Sederajat," *Konferensi Nasional Pendidikan I*, No. 2011 (2021): 119-22.

³⁰ Ridlo Pramono, "Indonesian Journal Of Teaching And Learning Pengembangan Media Pembelajaran Game Ular Tangga Digital Tentang Moderasi Beragama Di Man 2 Banjarnegara Ridlo Pramono Riwayat Artikel," *Indonesian Journal Of Teaching And Learning* 2, No. 1 (2023): 97-104.

³¹ Ratna Puspitasari And Septiani Resmalasari, "Peran Guru Sebagai Figur Panutan Dalam Penerapan Keterampilan Saling Berbagi Di Era Disrupsi" 2, No. 2 (2022): 71.

³² Zhiwei Zhou, Haiying Li, And Yang Jia, "Engaruh Penyuluhan Melalui Media Dan Ular Tangga Edukatif Terhadap Pengetahuan Sayur Dan Buah Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Gizi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Penyuluhan Melalui Media Animasi Dan Ular Tangga Edukatif Terhadap Peningkatan," *Sustainability (Switzerland)* 11, No. 1 (2019): 1-14.

³³ Efirianus Ruli, "Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak," *Jurnal Edukasi Nonformal* Vol.1, No. No.1 (2020): Hlm.145.

³⁴ Bungaria Febryani Simanjuntak, Rotua Samosir, And Uranus Zamili, "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6," *Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat* 2, No. 2 (2023): 204-14, <https://doi.org/10.55606/jurrafi.V2i2.2014>.

A. Definisi Permainan Ular Tangga

Metode media dari permainan ular tangga adalah pilihan yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini, terutama untuk mengembangkan keterampilan kognitif anak-anak. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran, seperti tata cara sholat, dengan cara membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan dengan menggunakan permainan ini³⁵.

Alat edukasi ini merupakan inovasi dari permainan papan konvensional, yang biasanya terdiri dari dadu, pion, dan gambar kotak sebagai komponen utamanya³⁶. Para pemain melempar dadu dalam permainan ular tangga untuk menentukan berapa langkah yang harus diambil. Papan berbentuk kotak dengan sepuluh baris dan sepuluh kolom yang menampilkan gambar ular dan tangga bersama dengan angka 1 sampai 100 membentuk permainan. Permainan papan adalah jenis permainan yang diklasifikasikan sebagai permainan ini³⁷. Anak-anak masih sering memainkan permainan tradisional ular tangga, dan sebagian besar dari mereka menikmatinya. Karena banyaknya kejutan menyenangkan yang dapat ditemui saat bermain, permainan ini dianggap menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, konsep penulis adalah memanfaatkan media "character snakes and ladders" atau ular tangga karakter yang merupakan reimagining dari permainan ular tangga klasik, yang dirancang untuk membantu anak usia dini di sekolah dasar dalam mengembangkan karakter moral. Ketika dimainkan dengan orang lain, permainan ular tangga adalah permainan yang ringan, mudah, instruktif, menyenangkan, dan sangat menarik. Hanya dengan selembar karton atau papan, dadu, bidak, dan pengocok dadu, permainan ular tangga ini ringan dan portable³⁸. Aturan permainannya cukup sederhana untuk dipelajari oleh pemain baru, yang membuat permainan ini lebih mudah dipahami. Itulah mengapa permainan dengan 100 petak yang disusun dalam 10 baris dan 10 kolom dikenal sebagai permainan ular tangga³⁹.

B. Karakteristik Ular Tangga

Dengan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan menyuarakan pendapat mereka, penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi akademik mereka. Yang terpenting, media ini merupakan alat yang efektif bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang lebih mudah⁴⁰. Dengan cara ini, tujuan dari penggunaan media pendidikan adalah untuk merangsang keterlibatan siswa dalam belajar sambil memperluas berbagai keahlian mereka. Kualitas media Ular Tangga memiliki fungsi, dimana media ini tidak hanya mendidik berbagai keterampilan dan bertindak sebagai mediator, tetapi juga mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran⁴¹.

C. Manfaat Media Pembelajaran Ular Tangga

Keuntungan dan tujuan media ular tangga ialah meningkatkan pemahaman wawasan siswa melalui pembelajaran berbasis permainan, mendorong proses berpikir, kreativitas, dan pengembangan bahasa dalam membudayakan moral dan sikap, menciptakan lingkungan

³⁵ Cindy Fatikasari Et Al., "Pergunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Kelas 2 Sdn Plamongansari 02" 3 (2023): 8764-73.

³⁶ Dina Lestari, Ika Candra Sayekti, And Siti Khanifah, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Ular Tangga Materi Jenis Sudut Kelas 3 Sdn 3 Temboro," *Educatif Journal Of Education Research* 4, No. 3 (2022): 132-38, <https://doi.org/10.36654/Educatif.V4i3.213>.

³⁷ Ponco Naufal Hidayat, "Permainan Ular Tangga Untuk Anak Sekolah Dasar : Media Pembelajaran Bahasa Indonesia .," (*Senassdra*) *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora* 1 (2022): 850-54.

³⁸ Richa Novyana, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswi Smp 6 Ternate Tentang Cara Mengatasi Nyeri Haid," *Jurnal Kebidanan* 9, No. 2 (2020): 130-35, <https://doi.org/10.35890/jkdh.V9i2.158>.

³⁹ Dewi Wahyuni, "Pengembangan Media Ular Tangga Tematik Pada Tema 4 Subtema 1 ' Jenis-Jenis Pekerjaan' Di Sd Negeri 5 Sekayu." 1, No. 4 (2022): 1-23.

⁴⁰ F Al Anshori And S Sukmawati, "Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pelita* 1, No. 1 (2021): 28-36.

⁴¹ Elva Yunianti; Syamsiah; Hasnaeni, "Upaya Peningkatan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga," *©Jp-3 Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Upaya* 5, No. 3 (2023): 457.

bermain yang menstimulasi, aman, dan menyenangkan, mengajarkan siswa tentang menang dan kalah dalam bermain, serta mengajarkan siswa untuk bekerja sama dan menunggu giliran ⁴².

D. Keunggulan dan Kekurangan Media Pembelajaran Ular Tangga

Ketika anak-anak pertama kali mulai bermain ular tangga, ini adalah cara yang bagus untuk mengajari mereka kesabaran, meningkatkan fokus, dan memotivasi peserta didik agar tidak bosan saat proses pembelajaran. Kekurangan dari media ini adalah membutuhkan persiapan siswa untuk memodifikasi cara mengajarkan konsep materi dan kegiatan belajar ⁴³.

E. Tahapan Media Ular Tangga

Adapun langkah-langkah penggunaan media ular tangga, seperti yang dijelaskan oleh Dimas Hermawan, diantaranya: 1) Masukkan bidak ke dalam kolom awal; 2) Selanjutnya, lempar dadu untuk memastikan berapa banyak tahapan yang ada. 3) Hitung jumlah dadu yang muncul; 4) Pindahkan bidak sesuai dengan jumlah dadu. Bidak dapat naik ke kolom di bagian atas tangga jika berhenti di kolom yang menopang anak tangga. Jika bidak berhenti di kolom dengan ujung ekor ular, maka bidak dapat turun ke kolom dengan kepala ular ⁴⁴.

F. Karakteristik Media Ular Tangga

Permainan adalah bentuk media di mana para peserta terlibat satu sama lain sesuai dengan aturan yang ditetapkan. Salah satu jenis media permainan adalah ular tangga. Arief s. Sadiman menegaskan untuk mendukung sudut pandang ini bahwa setiap permainan harus mencakup unsur-unsur esensial sebagai berikut: ⁴⁵.

- a. Adanya pemain.
- b. Tersedianya tempat dimana para pemain dapat bermain.
- c. Permainan memiliki peraturan peraturan tertentu.
- d. Tujuan tertentu yang lebih disukai.

Gambar ular tangga atau foto-foto lain dapat ditemukan dalam perlengkapan permainan ular tangga yang berkaitan dengan topik ular tangga yang terkait erat dengan gambar atau foto pada papan permainan ular tangga. Foto dan gambar memiliki tujuan yang sangat praktis dalam hal penyampaian pesan melalui visual yang menarik perhatian pengguna, menyoroti detail, atau menyediakan data. Oleh karena itu, gambar atau foto merupakan media yang didasarkan pada tampilan visual. Sebuah papan atau selembar karton dengan petak-petak berfungsi sebagai area bermain dalam permainan ular tangga. Nomor diberikan pada setiap petak dengan urutan sebagai berikut: 1 di sudut kiri bawah, 10 di sudut kanan bawah, 11 di baris kedua dari kanan ke kiri, 20 di baris kedua dari kanan ke kiri, dan seterusnya hingga 100 di sudut kiri atas. Gambar dengan pesan atau tindakan, baik yang positif maupun yang membahayakan, dapat ditemukan dalam berbagai cerita. Perbuatan atau pesan yang baik biasanya dihargai dengan tangga yang mengarah ke plot yang lebih tinggi, sedangkan perbuatan atau perkataan yang buruk biasanya dihukum dengan ular yang mengarah ke plot yang lebih rendah ⁴⁶.

G. Cara Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tata Cara Sholat Di Tpq Darul Taqwa Desa Ganting Sidoarjo

Berikut ini prosedur penggunaan media ular tangga dalam mengajarkan shalat di TPQ Darul Taqwa, Desa Ganting, Sidoarjo:

⁴² Irfan Rivai, Muflikhul Khaq, And Titi Anjarini, "Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ii," *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, No. 1 (2022): 31-37, <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.131>.

⁴³ Meila Noor Syafria, Ika Ari Pratiwi, And M. Syafruddin Kuryanto, "Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Ppkn Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, No. 5 (2023): 3111-17, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>.

⁴⁴ Fenny Adnina Daulay And Nana Ronawan Rambe, "Penerapan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Neger 2 Tehoru," *Indonesian Journal Of Teaching And Teacher Education* 1 (2023): 34-39, <https://doi.org/10.58835/ijtte.v3i1.196>.

⁴⁵ Eka Setiawati, Mrs. Desri, And Elih Solihatulmilah, "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak," *Jurnal Petik* 5, No. 1 (2019): 85-91, <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>.

⁴⁶ Hartinawanti And Dina Firliana Nurddin, "Implementasi Modul Ajar Matematika Berbasis Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, No. 3 (2023): 28634-42.

- a. Perumusan pertanyaan: mentor atau instruktur menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tentang berbagai proses, niat, gerakan, dan doa-doa dalam sholat yang dikaitkan dengan praktik sholat.
- b. Menyiapkan papan ular tangga: susunlah sebuah papan dengan kotak-kotak angka mulai dari 1 sampai 100. Beberapa kotak berisi ular yang turun ke kotak yang lebih rendah, sementara yang lain memiliki tangga yang naik ke kotak yang lebih tinggi.
- c. Pilihlah peserta, baik secara individu maupun dalam kelompok kecil, sebelum mereka mulai bermain.
- d. Menetapkan urutan permainan: pilih urutan permainan, misalnya dengan menggunakan lemparan dadu atau metode lain.
- e. Pemilihan pion: sebelum permainan dimulai, setiap pemain memilih bidak atau penanda yang akan digunakan.
- f. Memulai permainan: pemain pertama melempar dadu dan melanjutkan permainan sesuai dengan jumlah lemparan. Pada kotak yang mewakili nomor dadu, pemain akan berhenti.
- g. Menjawab pertanyaan: instruktur atau pemimpin permainan akan mengajukan pertanyaan tentang metode sholat jika pemain berhenti di petak dengan tangga atau ular di atasnya.
- h. Konsekuensi dari jawaban: pemain akan menurunkan ular ke kotak yang lebih rendah jika jawabannya salah, dan menaiki tangga ke kotak yang lebih tinggi jika jawabannya tepat.
- i. Penguatan konten: instruktur atau game master dapat memberikan penguatan untuk konten yang telah dipelajari setelah pertanyaan dijawab dengan benar.
- j. Perpanjangan permainan: pemain berikutnya melempar dadu dan mengikuti instruksi yang sama untuk melanjutkan permainan.
- k. Pemenang: pemenangnya adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir, yang umumnya adalah kotak 100.

Untuk memahami bagaimana cara permainan ular tangga dalam sholat, perhatikan contoh-contoh pertanyaan untuk permainan ular tangga berikut ini:

- a. Kotak 1:
Pertanyaan "apa langkah pertama sebelum memulai sholat?"
Jawaban yang benar adalah "niat."
Jawaban yang salah: telusuri kembali dua langkah.
- b. Kotak 2:
Pertanyaan "berapa rakaat yang ada dalam sholat subuh?"
Jawaban yang benar adalah "dua rakaat."
Jawaban yang salah: telusuri kembali satu langkah.
- c. Kotak 3. Pertanyaan
"apa yang dibaca saat ruku'?"
Jawaban yang benar adalah "subhana rabbiyal adhim."
Jawaban yang salah:putar balik satu langkah
- d. Kotak 4:
"jam berapa waktu sholat dhuha?"
Jawaban yang benar adalah "setelah matahari terbit."
Jawaban yang salah: putar balik satu langkah.
- e. Kotak 5
Pertanyaan: "berapa rakaat dalam sholat dhuha?"
Jawaban yang benar adalah, "minimal dua rakaat, maksimal delapan rakaat."
Jawaban yang salah: telusuri kembali dua langkah.
- f. Kotak 6
Pertanyaan: "apa yang anda lakukan jika anda melewatkan satu rakaat dalam sholat?"
Jawaban yang benar adalah "sujud sahwi."
Jawaban yang salah: telusuri kembali langkah anda.
- g. Kotak 7. Pertanyaan

"kapan sholat dzuhur dimulai?" adalah pertanyaannya.

Jawaban yang benar adalah, "setelah matahari melintas tepat di atas kepala." Jawaban yang salah: telusuri kembali dua langkah.

h. Kotak 8:

Pertanyaan: "berapa rakaat dalam sholat maghrib?"

Jawaban yang benar adalah "tiga rakaat."

Jawaban yang salah: telusuri kembali satu langkah.

i. Kotak 9:

Pertanyaan "apa bacaan yang dibaca pada tasyahud akhir?"

Jawaban yang benar adalah "tahiyyatulillahi wa shalawatu..."

Jawaban yang salah: ulangi kembali tiga langkah.

j. Kotak 10. Bacaan tasyahud akhir

Pertanyaan: "apa yang anda lakukan jika anda diinterupsi saat sholat?"

"mengulangi sholat jika disela dengan sengaja," adalah jawaban yang benar.

Jawaban yang salah: telusuri kembali dua langkah.

Setiap kotak memiliki pertanyaan di dalamnya yang menilai pengetahuan siswa tentang ritual sholat islam. Siswa dapat melanjutkan ke kotak berikutnya jika mereka memberikan jawaban yang tepat. Tetapi mereka harus kembali beberapa langkah jika mereka memberikan jawaban yang salah ⁴⁷.

H. Hasil pembelajaran media ular tangga

Dari data hasil penelitian yang dilakukan untuk peserta didik TPQ Darul Taqwa, desa ganting, kabupaten sidoarjo, maka hasil penelitian sebagai berikut:

Dari hasil observasi yang dilakukan dengan cara praktik pembelajaran menggunakan media ular tangga, diketahui bahwa kemampuan memahami tata cara sholat di TPQ Darul Taqwa semakin meningkat. Maka, dengan penggunaan media ular tangga di TPQ Darul Taqwa proses pembelajaran memperlihatkan meningkatnya pemahaman peserta didik mata pelajaran tata cara sholat meningkat secara positif dan signifikan. Kemampuan memahami tata cara sholat ditunjukkan peserta didik dengan kemampuannya yang dapat mengingat urutan sholat ketika pendidik meminta mempraktikkannya

KESIMPULAN

Penerapan permainan ular tangga untuk anak-anak dapat secara efektif membantu pemahaman mereka tentang tata cara shalat. Hal ini dimaksudkan agar materi ini dapat membantu mereka memahami tata cara salat dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermanfaat. Selain itu, meningkatkan minat belajar peserta didik. Elemen-elemen yang menyenangkan dan menarik dari permainan ular tangga membantu meningkatkan minat belajar anak-anak. Guru juga dapat memasukkan nilai-nilai islam-seperti tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama kelompok-ke dalam pelajaran mereka dengan penerapan media ular tangga ini. Sebagai hasilnya, penggunaan media ular tangga di TPQ Darul Taqwa, desa ganting, sidoarjo untuk mengajarkan proses sholat memiliki efek yang baik pada pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pelajaran agama islam.

Penelitian ini memberikan kontribusi konkret melalui penerapan inovasi pembelajaran yang mengadaptasi permainan tradisional sebagai media edukatif dalam pendidikan agama Islam. Temuan yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga secara efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap tata cara sholat, sekaligus mengatasi persoalan rendahnya motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran praktik ibadah. Model pembelajaran yang dikembangkan ini menawarkan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, serta relevan dengan karakteristik peserta didik usia dini di lingkungan TPQ. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam merancang strategi pembelajaran pendidikan agama Islam yang lebih kreatif, kontekstual, dan responsif terhadap kebutuhan pembelajaran masa kini.

⁴⁷ Indryani, "Menghafalkan Bacaan Sholat Secara Kreatif Melalui Permainan Ular Tangga," *Pendidikan Inklusi Anak Usia Dinimeningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru Paud*, No. November (2019): 685-89.

REFERENCES

- Adiyono, Nurul Rohimah. "Peran Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam Di Mts Negeri 1 Paser." *Journal Of Innovation Research And Knowledge* 1, No. 5 (2021).
- Ameliasari, Elsi, Eni Fariyatul Fahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Elsi Ameliasari, And Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Menggunakan Media Ular Tangga Digital Corresponding Author : " 4, No. 2 (2024): 526–38.
- Amrillah, Mafaza, And Ainun Nadlif. "Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Pada Surah Luqman Ayat 12-19 Berdasarkan Tafsir Ibnu Katsir." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 23, No. 3 (2023): 2570. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i3.4222>.
- Andriani, Rizki, Fitri Apriani, Siti Damayanti, Orita Satria, Yulfa Aulia, And Agus Irmansyah. "Game Ular Tangga: Media Edukatif Dan Persuasif Dalam Memilih Jajanan Sehat Bagi Anak Usia Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat* 1 (2023): 1–9. <https://doi.org/10.61142/psnpm.v1.83>.
- Anggraeni, Nur Oktavia, Yunus Abidin, And Yona Wahyuningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Pipsi (Jurnal Pendidikan Ips Indonesia)* 8, No. 1 (2023): 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>.
- Annam, Saiful, Supriyono Supriyono, And Rintis Rizkia Pangestika. "Efektivitas Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka." *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia* 1, No. 1 (2021): 128–42. <https://doi.org/10.53754/edusia.v1i1.89>.
- Anshori, F Al, And S Sukmawati. "Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pelita* 1, No. 1 (2021): 28–36.
- Asiah, Nur, Ayu Nur Shawmi, Silvi Megantara, And Djoko Rohadi Wibowo. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sd/Mi." *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 8, No. 1 (2021): 9–18. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>.
- Budiyati, S. "Motivasi Belajar Pai Dengan Media Permainan Ular Tangga Bagi Anak Tunagrahita." *Al-Maziyah: Jurnal Pai Sekolah Luar Biasa* 1, No. 1 (2022): 1–8.
- Bungaria Febryani Simanjuntak, Rotua Samosir, And Uranus Zamili. "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6." *Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat* 2, No. 2 (2023): 204–14. <https://doi.org/10.55606/jurrafi.v2i2.2014>.
- Daulay, Fenny Adnina, And Nana Ronawan Rambe. "Penerapan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Neger 2 Tehoru." *Indonesian Journal Of Teaching And Teacher Education* 1 (2023): 34–39. <https://doi.org/10.58835/ijtte.v3i1.196>.
- Ekawati, Dian, And Ahmad Arifin. "Pendekatan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Teori, Konsep, Dan Implementasi." *An Nabighoh* 24, No. 1 (2022): 111. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v24i1.4818>.
- Elva Yuniarti; Syamsiah; Hasnaeni. "Upaya Peningkatan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga." *©Jp-3 Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Upaya* 5, No. 3 (2023): 457.
- Faisal, M. "Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran Fiqih Materi Sholat I'dain Siswa Kelas Iv Zubair Sd It Nurul I'Imi Padangsidempuan," 2022.
- Faizah, Nunung, And Eni Fariyatul Fahyuni. "Manajemen Layanan Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Self Efficacy Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19." *Academia Open* 6 (2021): 1–9. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.2324>.
- Fatikasari, Cindy, Fenny Roshayanti, Harto Nuroso, Progam Studi, Pendidikan Profesi, Progam Studi, And Magister Pendidikan. "Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Kelas 2 Sdn Plamongansari 02" 3 (2023): 8764–73.

- Fatmawati, Dewi. "Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sd It Rabbani Watampone." *Jurnal Al-Qayyimah* 3, No. 2 (2020): 21–40. <https://doi.org/10.30863/Aqym.V3i2.1085>.
- Fauzi, Muhammad, Amini Rizki Suci Lestari, Syarnubi, Syarnubi, And Mukti Ali. "Pengaruh Berwudhu Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa." *In International Education Conference (IEC FITK 2*, No. 1 (2023): 108–22.
- Haris, Abd, Universitas Islam, Zainul Hasan, Genggong Probolinggo, Ainul Yaqin, Universitas Islam, Zainul Hasan, Et Al. "Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Proses" 10 (N.D.): 212–22.
- Hartinawanti, And Dina Firliana Nurddin. "Implementasi Modul Ajar Matematika Berbasis Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, No. 3 (2023): 28634–42.
- Hidayat, Ponco Naufal. "Permainan Ular Tangga Untuk Anak Sekolah Dasar : Media Pembelajaran Bahasa Indonesia ." (*Senassdra*) *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora* 1 (2022): 850–54.
- Indryani. "Menghafalkan Bacaan Sholat Secara Kreatif Melalui Permainan Ular Tangga." *Pendidikan Inklusi Anak Usia Dinimeningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru Paud*, No. November (2019): 685–89.
- Lalah Nurjamilah, Tetin Nurfitri, Lukman Hamid. "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Di Ra Al-Ihya." *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 2, No. 1 (2021): 27–32.
- Lestari, Dina, Ika Candra Sayekti, And Siti Khanifah. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Ular Tangga Materi Jenis Sudut Kelas 3 Sdn 3 Temboro." *Educatif Journal Of Education Research* 4, No. 3 (2022): 132–38. <https://doi.org/10.36654/Educatif.V4i3.213>.
- Lestari, Rizqi Citra, And Ani Fariyatul Fahyuni. "Implementation Of Video Animation Media For Ablution Materials To Improve Student" 06, No. 03 (2023): 535–46.
- Mauliya, Afina. "Strategi Pembelajaran Akhlak Di Masa New Normal Pada Mata Pelajaran Pai Di Sekolah Dasar Melalui Model Hybrid Learning." *Proceeding Umsurabaya*, 2021, 1–12.
- Muara, Kecamatan, And Satu Kota. "Permainan Ular Tangga Modifikasi Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Untuk Siswa Sdn Gondang 3 Bojonegoro" 01, No. 05 (2021): 30–34.
- Novyana, Richa. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswi Smp 6 Ternate Tentang Cara Mengatasi Nyeri Haid." *Jurnal Kebidanan* 9, No. 2 (2020): 130–35. <https://doi.org/10.35890/Jkdh.V9i2.158>.
- Nurmasari, A R. "Penanaman Nilai-Nilai Religius Dalam Meningkatkan Kesadaran Beragama Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 2 ...," 2022.
- Oktavia, Nadia, And Desyandri Desyandri. "Validitas Dan Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv Sekolah Dasar Kota Padang." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 4, No. 2 (2021): 58. <https://doi.org/10.24036/Jippsd.V4i2.112704>.
- Pebrianti, Riska, Drajat Friansah, And Andriana Sofiarini. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 138 Lubuklinggau." *Jote: Journal On Teacher Education* 4, No. 1 (2022): 1–8.
- Pramono, Ridlo. "Indonesian Journal Of Teaching And Learning Pengembangan Media Pembelajaran Game Ular Tangga Digital Tentang Moderasi Beragama Di Man 2 Banjarnegara Ridlo Pramono Riwayat Artikel." *Indonesian Journal Of Teaching And Learning* 2, No. 1 (2023): 97–104.
- Puspitasari, Ratna, And Septiani Resmalasari. "Peran Guru Sebagai Figur Panutan Dalam Penerapan Keterampilan Saling Berbagi Di Era Disrupsi" 2, No. 2 (2022): 71.
- Putri, Salsabila Januar, And Ainun Nadlif. "Penerapan Film Animasi Nussa Dan Rara Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak." *Research And Development Journal Of Education* 9, No. 2 (2023): 1140. <https://doi.org/10.30998/Rdje.V9i2.19240>.

- Rahmawati, Hafitza, And Zuraidah. "Penerapan Metode Demontrasi Bimbingan Shalat Dan Bacaan Sholat Usia 5 Tahun Menggunakan Media Gambar Di Tpq Nurul Huda 1 Bojonegoro." *Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, No. 2 (2021): 113–16.
- Rivai, Irfan, Muflikhul Khaq, And Titi Anjarini. "Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ii." *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, No. 1 (2022): 31–37. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.131>.
- Ruli, Efrianus. "Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak." *Jurnal Edukasi Nonformal* Vol.1, No. No.1 (2020): Hlm.145.
- Sakti, Abdul. "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital." *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (Juprit)* 2, No. 2 (2023): 212–19.
- Setiawati, Eka, Mrs. Desri, And Elih Solihatulmilah. "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak." *Jurnal Petik* 5, No. 1 (2019): 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>.
- Setiawati, R, And Istiqamah. "Penggunaan Media Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Sastra Pada Sma/Ma Sederajat." *Konferensi Nasional Pendidikan I*, No. 2011 (2021): 119–22.
- Siregar, Nur Haizah. "Pengembangan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dilakukan Melalui Peningkatan Profesionalitas Guru." *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: Jppp* 1, No. 1 (2020): 38. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4454>.
- Sulistyarini, Winda, And Siti Fatonah. "Pengaruh Pemahaman Literasi Digital Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning." *Journal Of Educational Learning And Innovation (Elia)* 2, No. 1 (2022): 42–72. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1.383>.
- Susanti, Rohmania N U R. "Penerapan Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Daya Tangkap Peserta Didik Pada Pembelajaran Al-Quran Di Tpq Al- Islah Semarang Skripsi Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S . Pd .) Program Studi Pendidikan," 2022.
- Syafria, Meila Noor, Ika Ari Pratiwi, And M. Syafruddin Kuryanto. "Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Ppkn Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, No. 5 (2023): 3111–17. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>.
- Syarnubi, Syarnubi, Muhammad Fauzi, Baldi Anggara, Septia Fahiroh, Annisa Naratu Mulya, Desti Ramelia, Yumi Oktarima, And Iflah Ulvya. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moderasi Beragama." *Prosiding Seminar Nasional* Vol 1, No. 1 (2023): 113.
- Syarnubi, Syarnubi, Firman Mansir, Mulyadi Eko Purnomo, Kasinyo Harto, And Akmal Hawi. "Implementing Character Education In Madrasah." *Jurnal Pendidikan Islam* 7, No. 1 (2021): 77
- Syipa, Mohamad, And Sutisna Sutisna. "Implementasi Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Dekstop Dengan Metode Mdlc Pada Majelis Ta'lim Raudhoh Al Ummahat Jakarta Barat." *Jurnal Sosial Teknologi* 1, No. 7 (2021): 653–60. <https://doi.org/10.59188/journalsostech.v1i7.153>.
- Wahyuni, Dewi. "Pengembangan Media Ular Tangga Tematik Pada Tema 4 Subtema 1 ' Jenis-Jenis Pekerjaan' Di Sd Negeri 5 Sekayu." 1, No. 4 (2022): 1–23.
- Wati, Anjelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, No. 1 (2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.
- Zhou,, Zhiwei, Haiying Li,, And Yang Jia. "Engaruh Penyuluhan Melalui Media Dan Ular Tangga Edukatif Terhadap Pengetahua Sayur Dan Buah Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Gizi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Penyuluhan Melalui Media Animasi Dan Ular Tangga Edukatif Terhadap Peningkatan." *Sustainability (Switzerland)* 11, No. 1 (2019): 1–14.