



IMPLEMENTASI PERMAINAN ULAR TANGGA PAI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KETERLIBATAN BELAJAR SISWA SD TLAHAB KIDUL

Bima Putra Prasetya, Khasna Maulida Nur Habibah, Mariska Setiani,
Nabila Putri

UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

Email ahmadbima1702@gmail.com, maulidakhasna107@gmail.com,
mariskastiani@gmail.com, nabilaputribaru277@gmail.com

Abstract

Learning in elementary schools often faces challenges due to low student motivation caused by monotonous and one-way teaching methods. This study aims to increase student interest, participation, and understanding by implementing the educational game Snakes and Ladders Islamic Religious Education (PAI), which contains questions and exemplary values from the Prophet Muhammad (peace be upon him). The method used in this study was a qualitative approach, through observation, interviews, and documentation of 23 third-grade students at SDN 2 Tlahab Kidul. The results showed that the educational game can increase student enthusiasm, strengthen group cooperation, and foster sportsmanship and an understanding of Islamic Religious Education values such as honesty, trustworthiness, and hard work. Overall, the Snakes and Ladders Islamic Religious Education game proved effective as an interactive and enjoyable learning method, and can support the achievement of learning objectives both cognitively and affectively.

Keywords: Learning motivation, educational games, exemplary values, Islamic Religious Education

(*) Corresponding Author:

PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar seharusnya tidak hanya memberikan informasi secara tertulis, tetapi juga berfokus pada pengembangan minat, partisipasi, dan karakter anak didik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa metode pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di berbagai sekolah dasar masih lebih banyak mengandalkan ceramah satu arah. Hal ini mengakibatkan banyak siswa menjadi tidak aktif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi terutama pada bagian seperti sejarah Islam dan nilai-nilai teladan yang bersifat naratif dan abstrak. Situasi ini mencerminkan adanya ketidaksesuaian antara harapan ideal (pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna) dengan realita di dalam kelas.

Berbagai penelitian sebelumnya telah meneliti pemanfaatan permainan edukatif, seperti Ular Tangga, sebagai alat belajar di sekolah dasar. Dalam studi yang dilakukan mengenai Pengembangan Media Ular Tangga untuk Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar di Lampung Timur, ditemukan bahwa permainan ular tangga ini efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran PAI. Di sisi lain, penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pelajaran IPS secara signifikan berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Walaupun temuan tersebut menunjukkan potensi yang besar, ada beberapa kekurangan dan area yang perlu diperhatikan dalam literatur: penggunaan media ular tangga umumnya lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran umum seperti IPS, IPA, atau matematika sedangkan penerapannya dalam konteks pembelajaran PAI yang mengandung nilai moral atau keteladanan masih sangat minim. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana permainan edukatif ini dapat mendukung internalisasi nilai-nilai PAI sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa di dalam kelas.

Berdasarkan adanya kekurangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan media Ular Tangga yang digabungkan dengan soal-soal dan nilai-nilai teladan Nabi Muhammad SAW dalam pembelajaran PAI di kelas III SDN 2 Tlahab Kidul. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai apakah metode ini mampu meningkatkan minat, motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi serta nilai moral. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran PAI berbasis permainan edukatif yang mencakup aspek kognitif dan afektif sebuah inovasi yang masih relatif jarang diteliti.

KAJIAN TEORI

1. Pembelajaran pada Jenjang Sekolah Dasar

Proses belajar di tingkat Sekolah Dasar perlu disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa. Menurut Piaget (Suparno, 2019), anak-anak di tingkat SD berada dalam fase operasional konkret, sehingga pemahaman konsep akan lebih baik jika diperoleh melalui aktivitas langsung, pengalaman pribadi, dan penggunaan visual. Metode pengajaran yang bersifat ceramah tunggal biasanya kurang efektif untuk mendukung perkembangan seperti itu.

Menurut Penelitian (A. M. Sardiman, 2017) menunjukkan bahwa siswa cenderung memiliki semangat belajar yang lebih tinggi ketika metode pembelajaran menarik, interaktif, dan memberikan peluang untuk berpartisipasi aktif. Hal ini menjadi landasan penting dalam penerapan media permainan selama belajar PAI.

2. Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran

2.1 Hakikat Permainan Edukatif

Permainan edukatif dirancang sebagai alat untuk menciptakan tujuan pembelajaran melalui kegiatan bermain. (Muhammad Fathurrohman dan M. Sutikno, 2011) berpendapat bahwa permainan bisa membantu menciptakan

pengalaman belajar yang bermakna, karena siswa memperoleh konsep dari pengalaman langsung.

Pendapat dari (Ahmad Susanto, 2020) yang menambahkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, interaksi sosial, dan mempermudah pemahaman materi, terutama untuk siswa di usia sekolah dasar.

2.2 Teori Experiential Learning (Kolb)

Model pembelajaran experiential yang diajukan (David A. Kolb, 2014) terdiri dari empat tahap: pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Permainan Ular Tangga PAI mencakup semua tahap ini saat siswa berpartisipasi dalam permainan, mendiskusikan jawaban, memahami konsep nilai PAI, dan menerapkannya dalam aktivitas bermain seperti kerja sama dan sikap jujur.

3. Konstruktivisme dalam Aktivitas Bermain

Teori konstruktivisme menurut Piaget menekankan bahwa siswa menciptakan pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi. Permainan Ular Tangga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan observasi, berdiskusi, dan mengambil keputusan secara mandiri.

Vygotsky menambahkan bahwa pembelajaran berlangsung melalui scaffolding dan interaksi dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Dalam permainan kelompok, guru dan teman sebaya berperan sebagai pendukung yang lebih kompeten yang membantu siswa dalam memahami materi PAI, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar.

4. Teori Belajar Sosial

Menyatakan bahwa siswa belajar lewat observasi dan peniruan. Dalam konteks permainan Ular Tangga PAI, siswa dapat mencontoh perilaku positif seperti kejujuran, sportivitas, dan kerja sama, serta mempelajari nilai-nilai teladan Nabi Muhammad SAW yang terkandung dalam soal permainan.

5. Pembelajaran Aktif (Active Learning)

Bonwell menegaskan bahwa pembelajaran aktif memerlukan keterlibatan fisik dan mental siswa selama proses belajar. Permainan Ular Tangga merupakan contoh pembelajaran aktif yang melibatkan partisipasi, interaksi sosial, penyelesaian masalah, dan kompetisi yang sehat, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

6. Implementasi Media Permainan dalam Pembelajaran PAI

Pembelajaran PAI seharusnya tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan pengembangan karakter.) Menekankan pentingnya metode yang kreatif dan menyenangkan agar nilai-nilai Islam dapat dipahami secara menyeluruh. Penggunaan media permainan yang menggabungkan teladan Nabi Muhammad SAW menjadi strategi yang efektif untuk mencapai tujuan ini.

7. Penelitian Terdahulu yang Relevan

7.1 Penelitian dari (T. Ayu et al., 2021)

Menyimpulkan bahwa permainan edukatif bisa meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa di tingkat SD. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan yang disebabkan oleh perbedaan karakter siswa (aktif-pasif) dan kesiapan guru. Temuan ini sejalan dengan situasi lapangan

dalam penelitian ini, yang menunjukkan bahwa permainan Ular Tangga PAI menawarkan solusi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan belajar.

7.2 Penelitian dari (G. Ayu et al., 2022)

Penelitian ini mengungkapkan bahwa permainan pendidikan dapat menciptakan atmosfer belajar yang positif secara emosional serta memperkuat pemahaman mengenai nilai moral. Temuan ini mendukung hasil yang menunjukkan bahwa permainan Ular Tangga PAI dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta menanamkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama.

Sintesis Penelitian Terdahulu

Temuan dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan pendidikan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman mengenai nilai-nilai moral. Penelitian ini melengkapi hasil sebelumnya dengan memberikan konteks khusus mengenai pembelajaran PAI yang mengedepankan keteladanan Nabi Muhammad SAW, serta penggunaan permainan Ular Tangga sebagai media yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa SD.

8. Kerangka Berpikir

Berdasarkan teori dan hasil penelitian sebelumnya, permainan Ular Tangga PAI diyakini dapat:

- 1) meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar.
- 2) meningkatkan partisipasi dan aktifitas saat belajar.
- 3) memperdalam pemahaman mengenai keteladanan Nabi Muhammad SAW.
- 4) menstimulus perilaku jujur, bertanggung jawab, dan kerja sama.
- 5) menciptakan atmosfer belajar yang menarik dan interaktif.

Dengan demikian, permainan Ular Tangga PAI bukan hanya sekadar permainan tradisional tetapi permainan ini menjadi pilihan media pembelajaran yang relevan dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan PAI di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Peneliti memilih lokasi penelitian di SD Negeri 2 Tlahab Kidul, Dusun Kemojing, Desa Tlahab Kidul, Kecamatan Karangreja, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah. Praktik permainan dilaksanakan pada Selasa 18 November 2025.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang dilakukan di kelas, terlihat bahwa subjek yang dituju dalam kegiatan ini adalah para siswa yang sedang mempelajari materi sejarah Islam, khususnya tentang masa pra-Islam dan masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW. Selama proses pembelajaran, guru berupaya menghadirkan suasana belajar yang menarik dengan menggunakan permainan edukatif sebagai media pendukung. Penggunaan permainan ini terbukti mampu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa, terutama saat mereka menghadapi materi sejarah yang sering dianggap abstrak dan sulit untuk dipahami secara mendalam. Temuan tersebut semakin menguat bahwa penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran tidak hanya relevan secara teori, tetapi permainan ini juga efektif secara praktis ketika diimplementasikan di kelas.

Berdasarkan pemahaman tersebut, integrasi permainan ular tangga ini tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis

yang memiliki landasan teoritis kuat. Secara pedagogis, (Jaya, 2014) permainan dapat menjadi stimulus yang membantu siswa memproses informasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

- 1) Permainan menciptakan active learning environment di mana siswa berperan langsung dalam menggali informasi. Keterlibatan aktif ini sangat berpengaruh terhadap peningkatan daya ingat dan pemahaman konsep. Materi pra-Islam dan masa kanak-kanak Nabi yang biasanya bersifat naratif dan faktual dapat menjadi lebih konkret melalui pengalaman belajar yang interaktif (Azis, 2025).
- 2) Permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial, seperti komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Terlihat bahwa siswa saling bertukar informasi dan berdiskusi untuk menyelesaikan tantangan permainan, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial.
- 3) Permainan juga membantu menciptakan suasana belajar yang positif. Dalam teori pembelajaran konstruktivistik, kondisi emosional siswa sangat mempengaruhi penerimaan materi. Ketika siswa merasa senang, tertantang, dan bersemangat, maka kemampuan mereka untuk memahami dan mengingat materi menjadi lebih optimal. Hal ini tampak jelas selama kegiatan berlangsung (Arini & Umami, 2019).

Hal ini sejalan dengan konsep *Game Based Learning* (GBL) yang menempatkan permainan ini sebagai bagian dari proses pembelajaran. Menurut (Nisa et al., 2025) GBL merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen serta mekanika permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk melengkapi metode pembelajaran yang tradisional atau hanya metode yang berbasis ceramah.

Melalui permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, tampak bahwa mereka menjadi lebih aktif dalam mengikuti alur materi. Saat permainan berlangsung, siswa terlihat antusias dalam menyusun potongan informasi sejarah, menjawab pertanyaan, hingga berdiskusi dengan teman kelompoknya. Interaksi yang terjadi tidak hanya membuat suasana kelas lebih hidup, tetapi juga membantu siswa memahami konteks kehidupan masyarakat pra-Islam serta tahapan penting dalam masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW.

Selain itu, permainan ini juga membantu siswa mengingat detail materi dengan lebih baik karena mereka terlibat langsung dalam proses pencarian dan pengolahan informasi. Terlihat jelas bahwa metode ini mampu meminimalkan kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penerapan permainan edukatif seperti ular tangga dalam pembelajaran sejarah, khususnya materi masa pra-islam dan masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW tidak hanya menjadikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga terbukti secara empiris dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, partisipasi, dan kemampuan berpikir siswa. Hal ini sekaligus mendukung pendekatan pendidikan

yang berpusat pada siswa dan pengalaman siswa (*student centered dan experiential learning*).

Dari observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif menjadi strategi efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, yaitu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, menyenangkan, dan bermakna.

Permainan edukatif ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas kolaboratif dan kompetitif yang menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam lima kelompok, masing-masing beranggotakan empat hingga lima anak. Pembagian kelompok bertujuan agar setiap siswa dapat berperan aktif sesuai tugas yang ditentukan (Azis, 2025).

Setiap anggota dalam kelompok mendapatkan peran yang berbeda, yaitu sebagai pelempar dadu, penggerak pion, dan penyelesai soal. Pembagian peran ini membantu menciptakan suasana permainan yang terstruktur sekaligus mendorong kerja sama tim. Permainan dimulai dengan setiap kelompok memiliki modal 50 poin. Poin ini akan bertambah atau berkurang berdasarkan hasil permainan dan kemampuan kelompok dalam menjawab soal yang tersedia.

Papan permainan dirancang dengan konsep ular tangga. Ketika pion sebuah kelompok berhenti pada kotak yang ditempati ular, kelompok tersebut akan mendapatkan "hukuman" berupa pertanyaan. Jika jawaban salah, poin kelompok berkurang sebesar 5 poin, namun apabila benar maka poin tidak berubah. Sebaliknya, ketika pion naik ke tangga, kelompok juga akan mendapatkan soal. Jika mereka mampu menjawab dengan benar, maka mereka memperoleh tambahan 5 poin, namun jawaban yang salah tidak mengurangi poin. Permainan berlangsung selama 60 menit (2 JP). Pada akhir permainan, kelompok yang memiliki poin tertinggi dan yang sampai angka 100 ditetapkan sebagai pemenang. Setelah permainan ular tangga selesai, kegiatan dilanjutkan dengan penggunaan papan refleksi sebagai instrumen akhir untuk mengukur pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, desain mekanisme permainan ini tidak hanya melatih pengetahuan akademik siswa melalui soal-soal yang disiapkan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, serta sportivitas dalam kompetisi yang sehat. Dengan demikian, permainan edukatif ini menjadi media pembelajaran komprehensif yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam kegiatan yang terstruktur, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi pada peserta didik, wawancara kepada guru dan dokumentasi sebagai sumber data utama. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang lebih detail dan mendalam mengenai proses pembelajaran yang berlangsung secara alami, serta bisa mengimplementasikan permainan edukatif ini didalam kelas. Observasi ini dilakukan untuk melihat perilaku siswa secara langsung selama kegiatan pembelajaran, sedangkan wawancara guru dilakukan untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru tersebut, serta harapan guru terhadap penerapan media pembelajaran yang baru di dalam kelas.

Peneliti memilih lokasi ini berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa cenderung rendah ketika guru menggunakan metode ceramah atau metode satu arah. Pola pembelajaran tradisional tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan hanya berperan sebagai penerima informasi. Kondisi ini diperkuat lagi oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa siswa mudah hilang fokus dan minat belajar yang tidak melibatkan aktivitas yang bersifat interaktif. Selain itu, sekolah ini menunjukkan keterbukaan terhadap inovasi pembelajaran, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengimplementasikan permainan edukatif secara terstruktur dalam proses belajar mengajar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN 2 Tlahab Kidul yang terdiri dari 23 anak dengan karakteristik beragam. Melalui teknik ini, peneliti berharap dapat mengungkap sejauh mana permainan edukatif mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dari permainan edukatif yang telah peneliti praktikkan, sehingga model pembelajaran tersebut dapat dikembangkan menjadi lebih efektif dan berkelanjutan dalam konteks pembelajaran di masa mendatang. (Siswa & Dasar, 2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan ular tangga yang mengajarkan nilai jujur, amanah, dan kerja keras melalui sikap keteladanan Nabi Muhammad SAW serta sikap berani, antusias, dan penuh tanggung jawab. Langkah-langkah permainan:

1. Membuat 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 anak
2. Setiap anak mendapat perannya masing-masing yaitu:
 - Pelempar dadu
 - Menjalankan pion
 - Selebihnya mengerjakan soal yang disediakan
3. Masing-masing kelompok point awalnya 50, apabila terkena ular maka diberi hukuman diberi soal dan point akan berkurang 5 jika jawaban salah jika benar point akan tetap, bila naik tangga dan menjawab soal jika benar point ditambah 5 jika salah point tidak akan berkurang.
4. Dalam penentuan pemenang yaitu yang menang adalah kelompok yang mendapatkan point terbanyak, sedangkan yang kalah adalah kelompok yang mendapatkan point paling sedikit .
5. Durasi permainan yaitu 60 menit (2JP)

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan permainan edukatif ular tangga berbasis nilai-nilai keteladanan Nabi Muhammad SAW, ditemukan sejumlah temuan penting yang menggambarkan bagaimana siswa merespons kegiatan pembelajaran tersebut. Secara umum, permainan ini memberikan pengaruh signifikan terhadap dinamika belajar siswa di kelas.

Temuan pertama yang tampak jelas adalah tingginya antusiasme siswa dalam mengikuti permainan. Sejak awal kegiatan, siswa menunjukkan ekspresi gembira dan semangat untuk terlibat dalam setiap tahap permainan. Mereka tampak aktif berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Antusiasme ini juga tercermin dalam usaha mereka untuk

memperoleh poin setinggi mungkin, yang terlihat dari strategi kelompok dalam menjawab soal dan menyusun langkah permainan.

Selanjutnya, observasi juga mengungkap bahwa kerja sama kelompok terbentuk dengan sangat baik. Pembagian peran dalam setiap kelompok menyebabkan masing-masing siswa merasa memiliki tanggung jawab tertentu yang harus dijalankan. Mereka saling membantu ketika menjawab soal, berdiskusi untuk memastikan jawaban yang benar, dan memberikan dukungan bagi anggota kelompok yang sedang menjalankan perannya. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan berhasil menumbuhkan sikap kolaboratif dan menegaskan pentingnya peran setiap individu dalam mencapai tujuan bersama.

Dalam proses menjawab soal-soal yang tersedia, ditemukan pula adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pendidikan Agama Islam (PAI). Pada saat menjawab soal, banyak siswa yang mampu memberikan contoh sikap jujur, amanah, dan kerja keras dalam kehidupan sehari-hari. Mereka juga dapat menjelaskan bagaimana Nabi Muhammad SAW menunjukkan sikap teladan tersebut sepanjang masa kanak-kanaknya. Kemampuan siswa dalam mengaitkan teori dengan praktik nyata menunjukkan bahwa permainan edukatif ini membantu memperdalam pemahaman dan internalisasi nilai moral.

Temuan berikutnya adalah munculnya sikap sportivitas dan perilaku positif yang menjadi perhatian. Ketika kami observasi yang dimana Ketika kelompok mengalami penurunan poin akibat kesalahan jawaban atau terkena kotak ular, mereka menerima konsekuensinya dengan lapang dada. Tidak tampak adanya konflik antar siswa, justru sebaliknya, mereka saling memberikan dukungan ketika kelompok lain memperoleh poin lebih tinggi. Sikap saling menghargai dan menerima hasil permainan dengan kesadaran penuh menunjukkan bahwa permainan ini efektif menanamkan karakter sportif dan sikap saling menghormati.

Temuan terakhir adalah munculnya interaksi kelas yang sangat dinamis. Guru berperan aktif memberikan arahan, menjawab pertanyaan, dan memberikan penguatan yang relevan. Para siswa juga terlibat aktif dalam bertanya, berdiskusi, serta memberikan tanggapan. Interaksi antar kelompok pun berjalan dengan baik, menciptakan suasana kelas yang hidup dan kondusif untuk belajar. Keaktifan ini menjadi bukti bahwa permainan edukatif mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dibanding pembelajaran konvensional.

Jadi secara keseluruhan bahwa permainan edukatif yang kami terapkan Ketika observasi termasuk efektif karena adanya keterlibatan siswa dengan guru. Dimana siswa semangat Ketika guru menjelaskan materi dengan diselingi ice breaking dan beberapa permainan, metode yang kami gunakan ini untuk membantu siswa agar lebih memahami materi yang dijelaskan tanpa adanya rasa bosan dan jenuh.

Pelaksanaan permainan edukatif ular tangga bernilai keteladanan Nabi Muhammad SAW dapat dianalisis melalui berbagai perspektif teori pembelajaran yang relevan. Analisis ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang memiliki landasan teori kuat dalam dunia pendidikan.

Kegiatan pembelajaran ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang diajukan oleh Piaget dan Vygotsky, di mana siswa mengembangkan

pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung. Dalam aktivitas permainan, mereka aktif terlibat dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta membuat keputusan, sambil mengaitkan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam seperti kejujuran, amanah, dan kerja keras dengan pengalaman nyata mereka. Interaksi antar siswa juga memperlihatkan adanya proses pendukung belajar seperti yang dijelaskan oleh Vygotsky.

Permainan ini juga sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura, yang menekankan pentingnya belajar melalui observasi. Siswa belajar tentang sikap sportivitas, kebersamaan, dan tanggung jawab dari perilaku teman-teman mereka. Contoh teladan dalam soal, termasuk perilaku Nabi Muhammad SAW, berfungsi sebagai panutan moral yang bisa ditiru, sehingga pembelajaran terjadi tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga melalui contoh nyata.

Dari perspektif teori Pembelajaran Experiential Kolb, permainan ini menawarkan siklus pembelajaran yang utuh: pengalaman konkret (bermain dan menjawab pertanyaan), refleksi (mendiskusikan jawaban dan makna poin), konseptualisasi (memahami arti dari nilai-nilai moral), dan penerapan (berusaha untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari). Dengan cara tersebut, permainan ini sangat efektif dalam memperkuat pemahaman dan penerapan nilai moral di diri siswa. Selain ketiga teori tersebut, pelaksanaan permainan ini selaras dengan konsep active learning yang menekankan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Melalui permainan, siswa terlibat secara fisik (bergerak memindahkan pion, bergiliran melempar dadu), secara kognitif (menjawab soal, berdiskusi mencari jawaban), dan secara emosional (merasa senang, bersemangat, atau tegang dalam situasi kompetitif). Tingginya keterlibatan ini terbukti mendukung pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi PAI. Konsep active learning menegaskan bahwa ketika siswa terlibat secara intens dari berbagai aspek, maka proses belajar menjadi lebih efektif dan berkesan.

Secara keseluruhan, analisis teori-teori tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif ular tangga bukan hanya sekadar aktivitas rekreatif, tetapi merupakan metode pembelajaran yang kaya makna, efektif, dan berdasarkan prinsip pedagogis yang kuat. Permainan ini mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan moral siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai keteladanan Nabi dalam pembelajaran PAI.

Penerapan permainan edukatif ular tangga berbasis keteladanan Nabi Muhammad SAW terbukti sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah ditetapkan. Pelaksanaan praktik ini berhasil mengubah suasana kelas yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. Permainan edukatif dalam pembelajaran PAI dapat mempermudah pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran yang dapat dicapai melalui permainan edukatif ular tangga ini yang pertama :

Mempermudah Pemahaman Konsep Sejarah Islam. Permainan ini berhasil menjembatani kesenjangan antara materi sejarah Islam yang abstrak (kondisi masyarakat pra-Islam dan masa kanak-kanak Nabi SAW) dengan gaya belajar siswa sekolah dasar yang membutuhkan aktivitas konkret dan visual. Melalui

keterlibatan langsung dalam permainan, siswa tidak lagi menjadi pendengar pasif, melainkan peserta aktif yang membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menyusun informasi sejarah, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi dengan antusias.

Kedua, Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. Tujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar tercapai dengan jelas. Diantaranya :

- a. Antusiasme Tinggi: Siswa menunjukkan ekspresi gembira, semangat, dan aktif berdiskusi sejak awal kegiatan.
- b. Aktivitas Belajar: Suasana kelas menjadi sangat dinamis, dengan siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan memberikan tanggapan, yang menunjukkan bahwa metode ini mampu meminimalkan kebosanan.

Ketiga, Internalitas Nilai-Nilai Keteladanan (Aspek Afektif dan Sosial). Permainan ini secara khusus dirancang untuk menanamkan nilai-nilai PAI seperti jujur, amanah, berani, antusias, kerja keras, dan penuh tanggung jawab melalui keteladanan Nabi Muhammad SAW. Diantaranya :

- a. Pemahaman Nilai: Siswa mampu memberikan contoh nyata dari sikap jujur, amanah, dan kerja keras dalam kehidupan sehari-hari, serta menjelaskan bagaimana Nabi SAW menunjukkannya.
- b. Penguatan Keterampilan Sosial: Tujuan untuk memperkuat kemampuan sosial seperti kerja sama tim dan komunikasi efektif tercapai. Pembagian peran dalam kelompok menumbuhkan rasa tanggung jawab, kolaborasi yang kuat, dan dukungan antar anggota kelompok.
- c. Sportivitas dan Karakter: Permainan berhasil menanamkan sikap sportivitas dan saling menghormati. Siswa menerima konsekuensi pengurangan poin akibat kesalahan dengan lapang dada dan saling memberikan dukungan, tanpa adanya konflik antar siswa.

Menurut metode dari (Nurhayani & Hidayanti, 2021) berhasil mengubah suasana kelas yang sebelumnya pasif karena metode ceramah menjadi lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan ditandai dengan antusiasme tinggi siswa dalam berdiskusi dan berpartisipasi. Selain keberhasilan kognitif dalam mempermudah pemahaman materi sejarah Islam yang abstrak, permainan ini secara kuat mendukung aspek afektif dengan menanamkan dan menginternalisasi nilai-nilai karakter PAI, seperti kejujuran, amanah, dan kerja keras, melalui teladan Nabi Muhammad SAW. Keterlibatan aktif ini juga memperkuat keterampilan sosial, seperti kerja sama tim dan sportivitas, yang tercermin dari kesediaan siswa menerima konsekuensi poin dengan lapang dada.

Maka jika di simpulkan Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mengoptimalkan perkembangan kognitif (pemahaman materi), afektif (internalisasi nilai moral), dan sosial siswa (kerja sama dan sportivitas). Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dialami langsung, meninggalkan kesan yang mendalam dan bermakna bagi siswa (Wandini et al., 2021).

KESIMPULAN

Praktik permainan edukatif, khususnya model ular tangga berbasis nilai keteladanan Nabi Muhammad SAW, merupakan strategi yang sangat efektif

untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Tujuan utama praktik ini, yaitu menciptakan proses belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, telah tercapai secara optimal. Permainan ini berhasil menjembatani materi sejarah Islam yang sering dianggap abstrak dengan gaya belajar siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman konkret dan visual.

Temuan utama menunjukkan tingginya antusiasme, kerja sama kelompok yang kuat, dan munculnya sikap sportivitas di kalangan siswa. Secara pedagogis, kegiatan ini didukung oleh teori konstruktivisme, teori belajar sosial (Bandura), dan pembelajaran berbasis pengalaman (Kolb), yang menegaskan bahwa siswa aktif membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dan modeling perilaku positif. Implikasinya, permainan ini tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif siswa terhadap materi tetapi juga berhasil menanamkan dan menginternalisasi nilai-nilai karakter PAI, seperti jujur, amanah, kerja keras, dan tanggung jawab, yang tercermin dalam sikap mereka selama dan setelah permainan berlangsung. Dengan demikian, permainan edukatif ular tangga ini terbukti menjadi metode yang kaya makna dan mampu mengoptimalkan perkembangan kognitif, afektif, dan sosial siswa secara menyeluruh.

SARAN

Berdasarkan pengalaman mengajar, terdapat tiga kelompok rekomendasi. Pertama, untuk guru, penting untuk melakukan pemeriksaan awal pada alat teknologi seperti proyektor dan kabel agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Pengelolaan kebersihan kelas bisa ditingkatkan melalui partisipasi siswa dalam jadwal kebersihan, sementara guru disarankan untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang aktif serta menggunakan permainan edukatif agar suasana belajar menjadi lebih menarik.

Kedua, untuk pihak sekolah, pemeliharaan rutin terhadap fasilitas teknologi sangat penting untuk mendukung pembelajaran berbasis media. Kebersihan ruang kelas harus dirawat secara berkala, dan sekolah sebaiknya menyediakan lebih banyak pelatihan mengenai inovasi dalam pembelajaran serta pemanfaatan media agar mutu pendidikan meningkat.

Ketiga, untuk penelitian selanjutnya, peneliti disarankan untuk memperluas jumlah sampel atau level kelas guna mengevaluasi efektivitas permainan dalam pembelajaran. Beragam bentuk permainan, termasuk yang berbasis digital atau interaktif, dapat dikembangkan untuk membandingkan hasil. Penelitian mendatang juga perlu menambahkan alat ukur terkait aspek afektif dan sosial siswa serta dilakukan dalam jangka waktu yang lebih lama untuk memperoleh data yang lebih mendalam mengenai perkembangan belajar.

REFERENSI

- A. M. Sardiman. (2017). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Susanto. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Arini, A., & Umami, H. (2019). *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Pembelajaran Konstruktivistik Dan Sosiokultural Aida Arini 1 , Halida Umami 2* 1. 2, 104–114.
- Ayu, G., Setiani, K., Ayu, I. G., Agustiana, T., & Puteri, D. A. (2022). *Permainan Ular*

- Tangga : Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 27(2), 262–269.
<https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Ayu, T., Dewi, P., & Sadjiarto, A. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 1909–1917.
<https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1094>
- Azis, A. (2025). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Active Learning Tipe Problem Solving*.
- David A. Kolb. (2014). *Experiential learning : experience as the source of learning and development* (Issue 1984). Pearson Education.
- Jaya, S. I. (2014). *Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada*. 2(1), 25–38.
- Muhammad Fathurrohman dan M. Sutikno. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Refika Aditama.
- Nisa, K., Ali, S., & Laili, A. (2025). *Efektivitas Game Based Learning Sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Perguruan Mu* 02(01), 236–245. <https://doi.org/10.33752/mjsi.v2i01.7700>
- Nurhayani, N. S., & Hidayanti, M. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pendidikan Agama Islam*. 3(1), 49–56.
- Siswa, B., & Dasar, S. (2025). *Dampak Penggunaan Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 1, 52–59.
- Suparno. (2019). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Grasindo.
- Wandini, R. R., Sukma, E., Damanik, D., Daulay, S. H., Iskandar, W., Islam, U., & Sumatra, N. (2021). *The Effect Of Snake And Ladder Game On Student Learning Outcomes In Studying Of Islamic History “ Fathu Mecca ” At The students need tools to assist learning , such*. 13(1). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v13i1.637>