



Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ular Tangga dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Muhammad Alvin Awalluddin^{*1}, Ainun Nadlif²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

E-mail: muhamadalvinz009@gmail.com, nadliffai@umsida.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-08-05 Revised: 2025-09-12 Published: 2025-10-06	The purpose of this study is to determine the effectiveness of using an interactive Snakes and Ladders game-based media in Islamic Religious Education (PAI) learning at SD Negeri Kramat Jegu 2. The study uses a qualitative method with observation and interview techniques for PAI teachers and class IV B students. The Snakes and Ladders media is modified so that each game square contains questions related to the learning material. The research results show that using this media is able to increase students' interactivity, enthusiasm, and participation in the learning process. The findings of researchers at Kramat Jegu 2 State Elementary School with the title of the use of interactive media based on snakes and ladders in learning pie. Learning pie class 4B at SDN Kramat Jegu 2 is still using the lecture method, in this case the snakes and ladders learning media is a novelty that exists at SDN Kramat Jegu 2 besides that the implementation of learning using this snakes and ladders media is a creative step for a teacher and student because in previous learning at SDN Kramat Jegu 2 it still uses the lecture method only, the results of interview data and the implementation of learning using this snakes and ladders media can be concluded from these data.
Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Snakes and Ladders;</i> <i>Interactive;</i> <i>Islamic Religious Education;</i> <i>Elementary School.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-08-05 Direvisi: 2025-09-12 Dipublikasi: 2025-10-06	Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif berbasis permainan ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri Kramat Jegu 2. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara terhadap guru PAI dan siswa kelas IV B. Media ular tangga dimodifikasi menjadi setiap kotak permainan memuat pertanyaan terkait materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan interaktivitas, antusiasme, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil temuan peneliti di SD Negeri Kramat Jegu 2 taman dengan judul penggunaan media interaktif berbasis ular tangga dalam pembelajaran pai. Pembelajaran pai kelas 4B di sdn kramat jegu 2 ini masih menggunakan metode ceramah, dalam hal ini media pembelajaran ular tangga ini merupakan kebaruan yang ada di sdn kramat jegu 2 disamping itu terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga ini merupakan Langkah kreativitas bagi seorang guru dan murid karena dalam pembelajaran sebelumnya di sdn kramat jegu 2 ini masih menggunakan metode ceramah saja, hasil dari data-data wawancara dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ular tangga ini dapat di simpulkan dari data data tersebut.
Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Ular Tangga;</i> <i>Interaktif;</i> <i>Pendidikan Agama Islam;</i> <i>Sekolah Dasar.</i>	

I. 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 [1]. Ajaran Islam penuh dengan konsep Pendidikan dan suatu ide yang bagus untuk beranggapan bahwa Islam dipilih sebagai pandangan dunia yang logis dalam ilmu Pendidikan [2]. 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 [3] 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 [4]. Apalagi di era digital ini, pendidik diharuskan untuk mampu menggunakan media pembelajaran tradisional serta media pembelajaran era teknologi. Beberapa temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sebagai komponen penting dari pembelajaran di kelas atau sebagai metode inti pembelajaran yang langsung memberikan efek positif [5]. Penggunaan media pembelajaran dalam cara berkomunikasi dan pembelajaran memiliki banyak manfaat. Ini termasuk standarisasi metode pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, waktu pembelajaran menjadi lebih singkat, hasil belajar menjadi lebih baik, waktu pembelajaran menjadi lebih fleksibel, dan peserta didik memiliki sikap yang lebih positif terhadap bahan yang mereka pelajari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat mengubah peran pendidik ke arah yang lebih fleksibel dan inovatif [6].

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 [7]. Dan di periode 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 [8].

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 [9]. Permainan ular tangga adalah permainan yang mudah dimainkan, menyenangkan, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif untuk dimainkan bersama. Sejarah permainan ular tangga mulai ditemukan di negara India pada abad ke-2 SM dengan nama Moksha Patam atau Leela atau Vaikuntapali, yang saat itu digunakan oleh pendeta Hindu untuk mengajarkan konsep Karma dan Kama (Takdir dan Keinginan) yaitu kebaikan dan keburukan. Kemudian permainan ini dibawa ke Inggris pada tahun 1892 dan ke Amerika pada tahun 1943 oleh Milton Bradley, yang kemudian dikenal dengan nama snakes and ladder. Yang dalam Bahasa Indonesia memiliki arti ular tangga [10]. Dalam permainan ular tangga, gambar tangga bersimbol kebaikan, sedangkan gambar ular bersimbol kejahatan. Permainan ini memiliki pelajaran moral yaitu adalah moksha, yakni dapat mencapai keselamatan tertinggi jika berhasil melalui semua perbuatan baik. Ternyata jumlah tangga lebih sedikit daripada jumlah ular. Itu menunjukkan bahwa jalan yang menuju kebaikan ternyata lebih sulit daripada jalan menuju keburukan [11]. Kemudian penelitian dengan menggunakan media ular tangga telah menarik perhatian, diantaranya [12] dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga sukses meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selanjutnya penelitian [13] menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). yang mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga di sekolah dasar IPAS kelas V. pengembangan penelitian mengadopsi Steam Model Inquiry Learning Berbantuan Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teori Kurt Lewin sebagai berikut (1) perencanaan (planning), (2) aksi atau tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga diteliti oleh [14] dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwasannya pemilihan media yang tepat dapat membantu siswa belajar.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan oleh guru dan menjadi perantara yang membantu mereka belajar.

Para peneliti terdahulu di atas menarik peneliti untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut di SDN KERAMAT JEGU 2 Taman. Penelitian yang akan dilakukan ini memiliki kebutuhan pada keaktifan siswa pada pembelajaran. Adapun penelitian lanjutan yang akan dilakukan yakni sebelum melaksanakan media pembelajaran berbasis ular tangga siswa diberikan pengertian singkat tentang permainan yang akan dimainkan supaya mengurangi waktu yang dipakai, dengan cara mempersiapkan dan mematangkan dalam perencanaan pembuatan media ular tangga, agar bisa merubah suasana kelas menjadi menyenangkan, kondusif, dan efisien. Adapun tujuan penelitian ini yakni, peneliti ingin menerapkan penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Kramat Jegu 2. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan kelayakan dari media permainan ular tangga pada minat belajar peserta didik sehingga guru diminta untuk kreatif lagi dalam meningkatkan kualitas dari pembelajaran didalam kelas ataupun diluar kelas. Dikarenakan media ular tangga ini sudah terkenal di seluruh dunia akan kemudahan dalam pembelajaran dan bermain. Media ular tangga menjadi salah satu media alternatif yang sederhana dan sangat efisien sebagai pengganti media berbasis teknologi dan sebagai alternatif untuk kekurangan sarana prasana yang ada di sekolah. Sehingga memudahkan para pendidik dalam menggunakan media yang sederhana ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang berupa materi yang disajikan dalam permainan ular tangga. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "penerapan pembelajaran interaktif berbasis ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kualitatif wawancara yang terjadi di lapangan, artinya ide-ide terbentuk setelah studi lapangan awal [15]. Yang memungkinkan untuk mengumpulkan informasi secara langsung dari responden baik dari individual maupun kelompok secara mendalam terkait objek yang akan diteliti [16]. 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. Kemudian peneliti mendokumentasikan hasil dari wawancara dan observasi berupa catatan, foto atau video.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

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.

B. Pembahasan

1. Pelaksanaan Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Di SD Negeri Kramat Jegu 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 soal bersama teman-teman. Agar berhasil mencapai garis finish.

Dengan memanfaatkan 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. Langkah pertama yang dilakukan guru yakni menjelaskan cara permainannya, kemudian guru memberikan pertanyaan seputar surah al-hujurat ayat 13 sebagai pemanasan, selanjutnya guru memberikan waktu 10 menit untuk murid mengulas Kembali materi tentang surah al-hujurat ayat 13 dan hadis tentang keberagaman, dikarenakan pada saat pelaksanaan menggunakan media pembelajaran ular tangga murid tidak diperbolehkan membuka buku, dan harus menggunakan daya ingatnya untuk mendapatkan jawabannya, Langkah kedua guru membagi murid menjadi 4 kelompok sesuai urutan bangku dari urutan depan ke belakang dengan jumlah total para muridnya yakni 25 murid, Langkah ketiga

setelah pembagian kelompok, guru menjelaskan rancangan pelaksanaan dan tata cara bermain menggunakan media ular tangga terlebih dahulu, yang dimana nanti tata cara pelaksanaannya siswa setiap kali sudah melangkah sesuai nomer yang dilemparkan menggunakan dadu, maka siswa kelompok tersebut akan diberikan pertanyaan dari guru tentang surah al-hujurat ayat 13 dan hadis tentang keberagaman.

Kemudian Ketika murid berhasil menjawab maka perwakilannya itu melangkah sesuai nomer yang tertera didadunya, akan tetapi bagi kelompok yang tidak bisa menjawab soal yang diberikan oleh guru, akan diberikan soal contoh dengan menggunakan barang barang yang ada disekitar kelas. Dikarenakan media ini merupakan hal yang baru bagi para murid, maka dari itu murid harus paham dahulu bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ular tangga. Permainan ini hanya diambil 1 juara saja dari 4 kelompok yang ada, yakni dengan mencapai garis finish terlebih dahulu kemudian kelompok yang sudah mencapai garis finish terlebih dahulu akan mendapatkan nilai tambahan dan jajan dari guru. Selanjutnya yakni pelaksanaan media pembelajaran ular tangga, guru memberikan soal sebanyak kotak yang ada di permainan ular tangga sebanyak 30 soal, berikut soal yang diberikan kepada siswa guna bisa menjawab dan bermain sesuai dengan semestinya.



Gambar 1. media pembelajaran ular tangga

Media pembelajaran ular tangga ini merupakan sarana tradisional dan sederhana namun membuahkan hasil bagi guru, dikatakan tradisional dan sederhana dikarenakan bahan-bahan yang digunakan sederhana, tapi

bisa membuat pembelajaran di kelas tidak membosankan dan murid menjadi sangat interaktif. Ketika pembelajaran sedang berlangsung, maka dari itu perlu adanya ke kreatifitasan dari guru di dalam pembelajaran di kelas supaya pembelajaran di kelas supaya pembelajaran di kelas mempunyai banyak macam varian saat pembelajaran di kelas.



Gambar 2. Dokumentasi penelitian kelas 4B

Setelah terlaksananya media pembelajaran ular tangga selanjutnya peneliti mewawancarai ke dua informan, yang pertama yakni wawancara kepada murid kelas 4B terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan wawancara dengan guru maple pai kelas 4B.

2. Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas 4B SD Negeri Kramat Jegu 2

Hasil wawancara siswa kelas 4B SDN kramat jegu melibatkan 25 siswa, dengan 12 siswa laki laki dan 13 siswa perempuan. Pertanyaan ini muncul karena adanya sebuah permasalahan dalam pembelajaran PAI ini. Permasalahan tersebut menghasilkan beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan oleh peneliti. Jawaban dari pertanyaan yang dilontarkan peneliti untuk siswa kelas 4B menjadi hasil dari wawancara peneliti dengan siswa, Adapun isi wawancara tersebut yakni:

a) Menurut adik-adik apakah pembelajaran PAI itu membosankan?

Jawaban ini langsung di ucapkan secara serempak bahwasanya pembelajaran pai itu tidaklah membosankan karena para siswa suka dengan pelajaran agama islam, menurut mereka pembelajaran agama islam adalah sebuah kewajiban bagi siswa di kelas 4B SDN Kramat Jegu. Mereka tidak ragu-ragu mengatakan bahwa pelajaran agama islam itu menyenangkan, disisi lain ada juga yang menjawab bahwa pelajaran agama islam ini harus bisa dan di pahami, kemudian ada satu murid yang menyeletuk

dengan berbicara kata ibu saya pak harus belajar tentang agama islam supaya nanti bisa masuk surga ucap salah satu siswa.

b) Apakah adik-adik sekalian merasakan kebosanan ketika pembelajaran pai itu hanya ceramah saja, menulis, dan menghafal?

Jaawaban dari para siswa sama secara serempak bahwasannya metode ceramah, menulis, dan menghafal itu tidak bosan karena media ceramah itu media sehari-hari mereka. Justru mereka para siswa merasa sedikit terkejut dan sedikit canggung ketika bapak guru menerapkan metode baru yang digunakan pak guru, jujur mereka awalnya masih belum biasa, karena dari dulu waktu mulai dikelas 2 pembelajarannya hanya menulis dan mendengarkan saja di mata pelajaran Pai ini, ujar salah seorang murid yang sangat bersemangat ketika menjelaskan.

c) Apakah adik adik sebelumnya sudah pernah belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga?

Para murid sontak menjawab secara serentak, belum pak. Dari jawaban para siswa peneliti menjabarkan bahwa pembelajaran menggunakan media ular tangga di SD negeri kramat jegu kelas 4B sebelumnya belum pernah digunakan atau diimplementasikan sebagai media pembelajaran dan seperti di wawancara nomor 2 bahwasannya di sekolah ini selalu menggunakan metode ceramah ketika pembelajaran di dalam kelas.

d) Apakah adik-adik sekalian suka ketika menggunakan media ular tangga?

Para siswa disitu menjawab dengan tegas dan lantang, sukaaa pakk, dan salah satu siswa dikelas pun berharap bahwa untuk lebih sering menggunakan media ular tangga saja ketika pembelajaran dikelas berlangsung, dan mereka pun memberikan saran kepada pak guru bahwasannya kalua bisa nomor nya diperbanyak lagi supaya bermainnya lebih puas, ujar salah seorang murid.

e) Menurut adik-adik nih media ular tangga ini mudah dipahami tidak?

Para siswa Sebagian menjawab permainnya sih gampang pak, yang sulit pertanyaannya mengucapkan itu sambil tertawa, dan ada yang Sebagian berbicara mudah sekali pak, dan dari pertanyaan ini peneliti bisa menangkap bahwasannya

tidak semua siswa itu memiliki daya tangkap atau daya ingat yang sama, Sebagian. ada yang cepat ada pula yang kurang cepat, dan bagi para siswa media ini adalah, media baru, dan sebelumnya belum pernah di terapkan di sebelum-sebelumnya, kalau bagi murid yang daya tangkapnya cepat maka mereka akan lebih mudah menerima hal-hal yang baru, begitu juga sebaliknya jika murid yang kurang cepat dalam menangkap maka mereka akan kesusahan untuk memahami hal yang baru bagi mereka dan ini dibutuhkan usaha lebih untuk memahami atau menanamkan hal baru kepada para siswa.

- f) Apa sih yang membuat adik-adik ini sedikit kesusahan ketika pembelajaran menggunakan media ular tangga?

Dalam hal ini Sebagian besar siswa tidak memiliki kendala, namun dikelas 4B ini ada 4 siswa mengalami kendala dalam bermain menggunakan media ular tangga ini, kemudian ketika peneliti menanyakan kenapa? Mereka ber 4 menjawab secara serempak "yahh gimana ya pakk, soalnya ini hal yang baru bagi kita, jadi agak sedikit membingungkan, tapi ketika melihat teman-teman bermain sampai dipertengahan baru kami sudah mulai faham" ujar mereka, nah dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwasannya memang tidak semua siswa itu memiliki keahlian yang sama dalam hal mengingat dan mempelajari hal-hal yang baru, akan tetapi mereka berusaha mencerna apa yang disampaikan bapak guru sehingga hasilnya memuaskan dikarenakan dari 26 siswa dikelas itu hanya beberapa saja yang memiliki kendala, dan masih selisihnya masih banyak yang faham akan media pembelajaran ular tangga.

3. Interaktifitas Pembelajaran PAI

Di dalam pembelajaran pai di perlukannya sebuah keaktifan didalam pembelajaran di kelas, interaktif ini berlaku bagi para murid dan guru, sebab keaktifan guru sangat diperlukan dikarenakan keaktifan guru dalam pembelajaran sangat mempengaruhi alurnya pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan, kreatif, dan inovatif. Sehingga para siswa terpicu didalam alam bawah sadar mereka untuk meningkatkan daya ingatnya, pemahaman secara mendalam, menumbuhkan rasa percaya diri dan meningkatkan

kemandirian siswa dalam belajar. Kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menyenangkan menjadi sebuah kunci untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memiliki kesan yang mendalam didalam diri para siswa. Sehingga murid tidak hanya memahami nilai-nilai dari agama, akan tetapi diharapkan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang relevan dan inspiratif. Dalam hal ini peneliti melibatkan salah satu informan, yakni guru PAI kelas 4B untuk mendapatkan sebuah informasi mengenai keaktifan siswa dalam pembelajaran pai dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga di kelas 4B, berikut wawancara kepada bapak bukhori selaku guru yang mengajar mapel pai dikelas 4B:

- a) Apakah sebelumnya bapak pernah mengajar menggunakan media pembelajaran ular tangga?

jawaban yang diperoleh peneliti dari pak bukhori yakni, belum pernah menggunakan media ini. Media ini juga hal yang baru saya kembangkan dan saya teliti kemudian baru dikelas 4B ini saja saya terapkan media pembelajaran ular tangga.

- b) Apakah waktu permainan menggunakan media ular tangga ini sudah efisien?

Beliau menjawab untuk waktu pembelajaran ini dilaksanakan masih kurang efisien, dikarenakan saya baru menggunakan media ular tangga ini, dan insyaallah untuk pembelajaran selanjutnya akan jadi sangat efisien.

- c) 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.

- d) Adakah kendala yang dihadapi bapak ketika mengajar menggunakan media ular tangga?

jawaban yang diterima peneliti dari pak bukhori guru kelas 4B yakni, kendala yang dihadapi mungkin dikarenakan ini baru pertama kali bagi mereka, maka Sebagian

murid masih bingung ketika menggunakan media pembelajaran ular tangga.

- e) Menurut bapak, apa saja factor yang mempengaruhi ke interaktifannya siswa ketika menggunakan media pembelajaran ular tangga?

Adapun jawaban yang peneliti dapat dari pak bukhori selaku guru kelas 4B yakni, factor nya yakni karena pembelajaran ini menggunakan permainan makanya anak-anak menjadi sangat antusias ketika pembelajaran berlangsung.

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

Beliau menjawab, iya 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.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil temuan peneliti di SD Negeri Kramat Jegu 2 taman dengan judul penggunaan media interaktif berbasis ular tangga dalam pembelajaran pai. Pembelajaran pai kelas 4B di sdn kramat jegu 2 ini masih menggunakan metode ceramah, dalam hal ini media pembelajaran ular tangga ini merupakan kebaruan yang ada di sdn kramat jegu 2 disamping itu terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga ini merupakan Langkah kreativitas bagi seorang guru dan murid karena dalam pembelajaran sebelumnya di sdn kramat jegu 2 ini masih menggunakan metode ceramah saja, hasil dari data-data wawancara dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ular tangga ini dapat di simpulkan dari data data tersebut.

Bahwasannya, para murid sangat menyukai pembelajaran pai di sekolah akan tetapi sangat disayangkan karena pembelajaran karena di pembelajaran pai selalu menggunakan metode ceramah saja, meskipun menggunakan metode ceramah saja murid-murid masih merasa senang dan baik-baik saja, ketika pembelajaran menggunakan metode ceramah, hal tersebut menjadi suatu kebiasaan dalam kegiatan belajar-mengajar

dikelas 4B, semakin sering nya suatu kegiatan dilakukan maka semakin terbiasanya kegiatan tersebut bagi para siswa. Sama halnya para siswa dengan penggunaan metode ceramah di sdn kramat jegu 2 ini, penggunaan metode ceramah tersebut setiap hari dilakukan saat pembelajaran pai, hasilnya para siswa merasa biasa saja atau monoton, dan ketika hadirnya media pembelajaran menggunakan ular tangga ini hadir di sdn kramat jegu 2 ini membuahkan 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 4a yakni menyebutkan bahwasannya media pembelajaran ular tangga ini adalah media pembelajaran yang kreatif, bisa membuat murid menjadi kompak, aktif dan melatih kekonsentrasian 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.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ular Tangga dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR RUJUKAN

Asari, A., Supriatna, A., Baedowi, M., Anurogo, D., Yahya, A. M., Kurdi, M. S., ... & Rizaq, M. (2023). Pendidikan Agama Islam. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/5448>

- A. I. Nadlif, *Ilmu Pendidikan Islam*. 2022. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-038-0>
- Agustina, R., Nur'aini, S., Nazla, L., Hanapiah, S., & Marlina, L. (2023). Era digital: Tantangan dan peluang dalam dunia kerja. *Journal of economics and business*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.61994/econis.v1i1.138>
- Andriani, R., Apriani, F., Damayanti, S., Satria, O., Aulia, Y., & Irmansyah, A. (2023, December). Game Ular Tangga: Media Edukatif dan Persuasif Dalam Memilih Jajanan Sehat Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1). <https://doi.org/10.61142/psnpm.v1.83>
- Enawati, E., Supardi, S., & Lubna, L. (2024). Dampak Evaluasi Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1710-1715. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2406>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11, 1-17. [https://www.academia.edu/download/65939887/Belajar dan Pendekatan Pembelajaran.pdf](https://www.academia.edu/download/65939887/Belajar_dan_Pendekatan_Pembelajaran.pdf)
- Firmansyah, M., & Masrun, M. (2021). Esensi perbedaan metode kualitatif dan kuantitatif. *Elastisitas: Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156-159. <https://elastisitas.unram.ac.id/index.php/elastisitas/article/view/46>
- Khadijah, K., Sani, F., Sari, N., Rohali, A., & Harahap, S. A. (2022). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat Bagi Anak. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1340-1351. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i4.1266>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2047293&val=13365&title=Pengaruh%20Game%20Online%20Terhadap%20Perkembangan%20Emosi%20>
- [dan%20Sosial%20Anak%20Sekolah%20dasar](https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-038-0)
- Prihatini, V. A., & Mursid, M. (2022). Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61-82. <https://scholar.archive.org/work/yzr7sne37bezpmjgu4qoerydie/access/wayback/https://journal.walisongo.ac.id/index.php/joecce/article/download/10346/pdf>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. (2023). Metode pengumpulan data melalui wawancara. *Sebuah Tinjauan Pustaka*, 1-89. [https://www.academia.edu/download/116532829/Metode Pengumpulan Data Melalui wawancara.pdf](https://www.academia.edu/download/116532829/Metode_Pengumpulan_Data_Melalui_wawancara.pdf)
- Tristiana, Vera, and Rusnilawati Rusnilawati. "Pendekatan Steam Model Inquiry Learning Berbantuan Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 4.2 (2024): 394-410. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.382>
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. "Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4.1 (2024): 134-140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73. <https://pdfs.semanticscholar.org/68d6/35863b33308a01c04f8eac75f6063ab5788f.pdf>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
<https://core.ac.uk/download/pdf/553283010.pdf>