

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN BERBASIS PERMAINAN: INOVASI ULAR TANGGA ISLAMI SEBAGAI STIMULUS MULTI-DOMAIN ANAK

Yeni Endiana^{1*}, Ni'matul Fauziyah²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

*Surel Penulis Koresponden: yeniendiana02@gmail.com

Riwayat Artikel:

Dikirim: 27/12/2025	Ditinjau: 29/06/2025	Diperbaiki: 30/06/2025	Diterima: 26/07/2025
---------------------	----------------------	------------------------	----------------------

Abstrak

Permainan ular tangga Islami merupakan inovasi media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar al-Qur'an pada anak-anak melalui pendekatan fun learning. Permainan ini menggabungkan unsur hiburan dan edukasi dengan menampilkan elemen visual menarik, seperti nama surah, arti, jumlah ayat, urutan, dan kota diturunkannya surah. Tujuan penelitian ini yakni mengidentifikasi permainan ular tangga Islami sebagai media interaktif dalam membangun insan Qurani di kalangan remaja. Peneliti akan menganalisis lebih dalam terkait bagaimana permainan ular tangga Islami sebagai media dalam belajar al-Qur'an, kelebihan dan kekurangan permainan serta aspek apa yang terstimulasi setelah memainkan game ini. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam membantu anak menghafal dan memahami isi al-Qur'an, meningkatkan motivasi belajar, serta melatih keterampilan sosial dan motorik. Kelebihan permainan ini mencakup desain yang interaktif, fleksibilitas, dan biaya yang ekonomis. Namun, permainan ini memiliki kekurangan, seperti durasi permainan yang lama dan keterbatasan materi yang dapat disampaikan. Dengan demikian, permainan ular tangga Islami dapat menjadi alternatif media pembelajaran kreatif yang relevan dan menyenangkan untuk mendukung pendidikan anak, khususnya dalam pembelajaran al-Qur'an. Dalam prosesnya, permainan ini mampu menstimulasi aspek afektif, bahasa, kognitif, dan psikomotorik anak.

Kata Kunci: permainan ular tangga Islami, media edukasi, generasi Qur'an

Abstract

The Islamic Snakes and Ladders game is an innovative learning media designed to increase children's interest in learning the Qur'an through a fun learning approach. This game



combines elements of entertainment and education by presenting visually engaging features such as the name of the surah, its meaning, the number of verses, its order, and the city where the surah was revealed. The aim of this research is to identify the Islamic Snakes and Ladders game as an interactive media in developing Qur'anic individuals among teenagers. The researcher will analyze in-depth how the Islamic Snakes and Ladders game serves as a medium for learning the Qur'an, its advantages and disadvantages, and which aspects are stimulated after playing this game. The research method used is descriptive qualitative. Data is collected through observation, interviews, and documentation. The research findings indicate that this game is effective in helping children memorize and understand the contents of the Qur'an, increasing learning motivation, and improving social and motor skills. The advantages of this game include its interactive design, flexibility, and cost-effectiveness. However, the game also has drawbacks, such as its long duration and limited material coverage. Therefore, the Islamic Snakes and Ladders game can be an alternative creative learning media that is relevant and enjoyable to support children's education, especially in Qur'anic learning. In its process, this game can stimulate children's affective, linguistic, cognitive, and psychomotor aspects.

Keywords: *Snake and Ladder Islamic game, learning media, Qur'an generation*

A. PENDAHULUAN

Membangun generasi Qur'ani sejak usia dini sangatlah penting, karena generasi muda adalah fondasi utama dalam membentuk peradaban suatu bangsa. Jika karakter generasi tersebut baik, maka peradaban yang terwujud pun akan baik. Oleh karena itu, pendidikan agama yang berlandaskan pada wahyu Allah sangat diperlukan untuk mendidik anak-anak. Dengan dasar pendidikan tersebut, akan dapat menciptakan generasi yang benar-benar Qur'ani, yaitu masyarakat yang anggotanya mencerminkan ajaran al-Qur'an dalam setiap aspek kehidupannya (Aslamiah dkk., 2024).

Kehidupan yang penuh dengan berbagai distraksi ini, menjaga minat dan semangat untuk belajar al-Qur'an menjadi hal yang sangat penting, terutama bagi remaja muslim. Masalah yang sering terjadi di era modern ini adalah kurangnya minat remaja dalam mempelajari al-Qur'an. Remaja menghadapi banyak gangguan yang membuatnya kurang bersemangat untuk mendalami dan memahami al-Qur'an (Febriani dkk., 2025). Ini menjadi tantangan besar dan masalah serius yang perlu segera mendapatkan perhatian dan solusi. Banyak remaja yang lebih tertarik pada dunia digital, beralih dari pembelajaran al-Qur'an ke hiburan yang lebih menyenangkan seperti *gadget*, media sosial, dan permainan *online* (Andri Yuningsih & Mahmudi, 2024).

Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian Ainin Munawaroh, dkk bahwa kurangnya minat remaja dalam belajar al-Qur'an disebabkan oleh canggihnya teknologi informasi terutama pada *gadget*. Selain itu, peran guru belum mampu memberikan pembelajaran dengan metode yang sesuai pada kemampuan siswa sehingga para siswa cenderung bosan (Munawaroh dkk., 2023). Peran pengajar al-Qur'an sangat dibutuhkan dalam mengajarkan al-Quran. Di era sekarang, para pengajar al-Qur'an telah banyak menggunakan metode belajar interaktif seperti, bermain rubik sambil muroja'ah hafalan, permainan lempar bola sambil melafalkan surah tertentu, permainan robot elektronik yang berisi murotal al-Qur'an, dan lain sebagainya (Solihin, 2020). Maka pada penelitian ini, peneliti menawarkan inovasi dalam mempelajari al-Qur'an. Melalui permainan ular tangga Islami yang diharapkan dapat menjadi media edukasi interaktif serta dapat menumbuhkan generasi Qur'ani di kalangan remaja.

Permainan ular tangga Islami termasuk sebuah permainan yang bersifat edukatif. Permainan ini didesain secara khusus dengan memadukan unsur-unsur dalam al-Qur'an, seperti pengetahuan terkait nama surah, nomor urut surah, arti surah, jumlah ayat dan tempat diturunkannya surah tersebut. Sehingga anak-anak tidak hanya menyelesaikan dan asyik dalam permainannya saja tetapi juga mengenal surah-surah dalam al-Qur'an. Semakin anak sering bermain maka semakin cepat pula menghafal surah-surah dalam al-Qur'an (Subawaihin, 2024).

Penelitian tentang media interaktif untuk belajar al-Qur'an ini telah ada sebelumnya. Di antara penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Al-Quran Berbasis Game untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran al-Qur'an berbasis *game* ini telah diuji dan sangat layak digunakan dalam menyampaikan konsep materi hukum bacaan mad. Media ini dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, serta meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Selain itu, karena berbentuk *game* atau permainan, siswa tidak akan cepat merasa bosan. Hal ini membuat siswa lebih senang dan tertarik untuk belajar, terutama dengan tampilan media yang menarik (Raudhatun Nisa dkk., 2024).

Penelitian berjudul "*Media Pembelajaran Al-Qur'an Untuk Anak Usia Din*". Disimpulkan bahwa orang tua cenderung lebih memilih dan

menggunakan media pembelajaran visual, seperti kitab, buku, *flashcard*, poster, mainan edukatif, dan sejenisnya, sebagai sarana untuk mengajarkan al-Qur'an kepada anak usia dini. Hal ini karena media tersebut terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian anak dan membuat anak lebih mudah fokus pada materi pembelajaran al-Qur'an (Ariashinta, 2024).

Penelitian ini tentu memiliki perbedaan dan kebaruan. Dari penelitian sebelumnya media yang digunakan berupa *game digital* untuk mempelajari hukum bacaan tajwid dan membahas media berupa buku, *flashcard*, media edukatif secara umum serta uji kelayakan dan daya tarik visual. Pada penelitian ini banyak aspek yang dibahas, mulai dari nama, arti, jumlah ayat, tempat turun dan urutan surah yang terkandung dalam *game* tersebut. Kemudian desain papan permainan ular tangga memuat tahapan dan tantangan, juga adanya pendekatan kinestetik dan sosial.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi permainan ular tangga Islami sebagai media interaktif dalam membangun insan Qurani di kalangan remaja. Peneliti akan menganalisis lebih dalam terkait bagaimana permainan ular tangga Islami sebagai media dalam belajar al-Qur'an, kemudian kelebihan dan kekurangan permainan ini serta aspek apa saja yang terstimulasi setelah memainkan *game* ini. Sehingga diharapkan setelah memainkan *game* ini mampu membantu anak dan menggugah semangat mengaji serta menghafal al-Qur'an lebih meningkat. Selain itu juga, *game* ini dapat dikenal dan dimainkan oleh seluruh umat muslim dari berbagai kalangan dan lembaga pendidikan lainnya.

B. METODE PENELITIAN

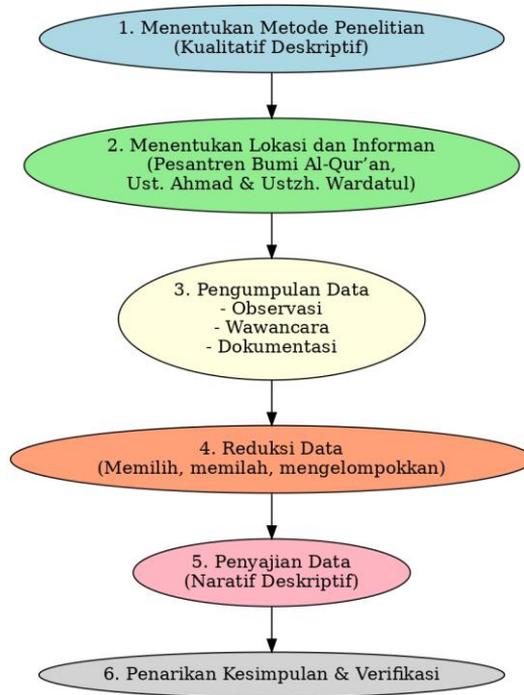
Metode yang dipakai peneliti dalam penulisan artikel ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena manusia atau sosial melalui penggambaran yang holistik dan kompleks dengan menggunakan narasi deskriptif untuk menyampaikan pandangan yang terperinci, yang diperoleh langsung dari informan, serta dilakukan dalam konteks alami. Penelitian kualitatif berorientasi pada eksplorasi mendalam terhadap permasalahan sosial dan kemanusiaan, berbeda dengan

pendekatan kuantitatif yang cenderung berfokus pada analisis permukaan dengan pendekatan positivistik. (Fadli, 2021, hlm. 35).

Peneliti menggunakan teknik *sampling purposive* untuk menentukan informan dalam penelitian ini. Teknik *sampling purposive* yaitu cara menentukan informan dengan memilih informan sesuai dengan kriteria dan kebutuhan peneliti dalam penelitian (Prasanti, 2018, hlm. 14). Adapun yang menjadi informan pada penelitian ini yaitu Ustadz Ahmad Ghozali Fadli, dan Ustadzah Wardatul Anifah. Penelitian ini dilaksanakan di Pesantren Alam Bumi Al-Qur'an, yang beralamat di Dusun Sumber, Desa Wonosalam, Kecamatan Wonosalam, Jombang, Jawa Timur.

Penelitian ini menerapkan tiga teknik pengumpulan data dari penelitian kualitatif yaitu observasi, wawancara dan analisis dokumen (Fadli, 2021, hlm. 50). Pada teknik observasi, peneliti melakukan survey atau terjun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dari lapangan. Teknik kedua wawancara, dengan teknik ini peneliti akan mendapatkan data yang lebih akurat yang tidak didapatkan saat observasi. Teknik terakhir dokumentasi, dipergunakan peneliti untuk mencari data-data fisik mengenai permainan ular tangga Islami.

Tahapan analisis data dalam penulisan artikel ini menggunakan analisis Miles dan Huberman yakni melalui tahapan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi (Sugiyono, 2017). Dalam tahap reduksi data, peneliti memilih, memilah dan mengelompokkan data yang akan dianalisis berupa hasil jawaban wawancara kepada narasumber serta menganalisis data hasil observasi dan dokumentasi. Kemudian tahapan penyajian data, peneliti menyajikan data yang telah dipilih dan dikelompokkan kemudian menyajikan data tersebut dalam bentuk deskriptif, yaitu menyajikan data dalam teks yang bersifat naratif, dan terakhir tahapan kesimpulan dan verifikasi, peneliti menarik kesimpulan dari temuan yang diperoleh di lapangan, sehingga penarikan kesimpulan data dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian.



Gambar 1. Alur Kegiatan Penelitian

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Permainan Ular Tangga Islami Sebagai Media Belajar Al-Qur'an

Permainan ular tangga merupakan permainan konvensional dengan cara bermainnya menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan oleh pemain (Khadijah dkk., 2022). Maka permainan ular tangga Islami merupakan permainan yang menggabungkan aspek permainan dan pembelajaran untuk mengajarkan nilai-nilai dan ajaran Islam kepada anak-anak.

Permainan ular tangga Islami ini hadir untuk menjawab persoalan terkait minat belajar al-Qur'an pada anak yang sangat kurang. Perlu adanya inovasi dalam rangka mendobrak metode pembelajaran. Adanya problematika tersebut, permainan ular tangga Islami ini akan membantu anak dalam mengaji dan menghafal al-Qur'an, tentunya dengan metode

yang *fun learning*. Sehingga anak tidak mudah jenuh, melainkan lebih tertarik dan lebih semangat bermain sambil belajar.

Dari hasil wawancara, Ahmad Ghozali menjelaskan lebih lanjut bahwa dunia anak adalah dunia permainan. Menurutnya, bermain sambil belajar bisa menjadi alternatif media pendidikan di era digital saat ini. Ular tangga merupakan permainan yang telah dikenal sepanjang zaman dan hampir seluruh orang tua pernah memainkannya. Oleh karena itu, ketika permainan ini dimodifikasi, akan lebih mudah bagi orang tua untuk memainkannya bersama anak-anaknya. Itulah alasan mengapa permainan ular tangga Islami ini diciptakan (A. Ghozali Fadli, 2022). Begitupula menurut penelitian Sirkku Lähdesmäki, dkk bahwa *digital pedagogy* yang efektif terintegrasi dengan permainan, menjadikan anak partisipan aktif dalam belajar di era digital (Lähdesmäki dkk., 2024).

Permainan ular tangga ini didesain secara khusus, interaktif dan edukatif. Pertama didesain secara khusus, maksudnya adalah *game* sederhana ini memiliki tampilan visual yang menarik. Terdapat aneka gambar yang menunjukkan nama surah dan artinya, jumlah ayat, nomor urut surah serta ada petunjuk di mana surah tersebut diturunkan, apakah Makiyyah atau Madaniyyah.

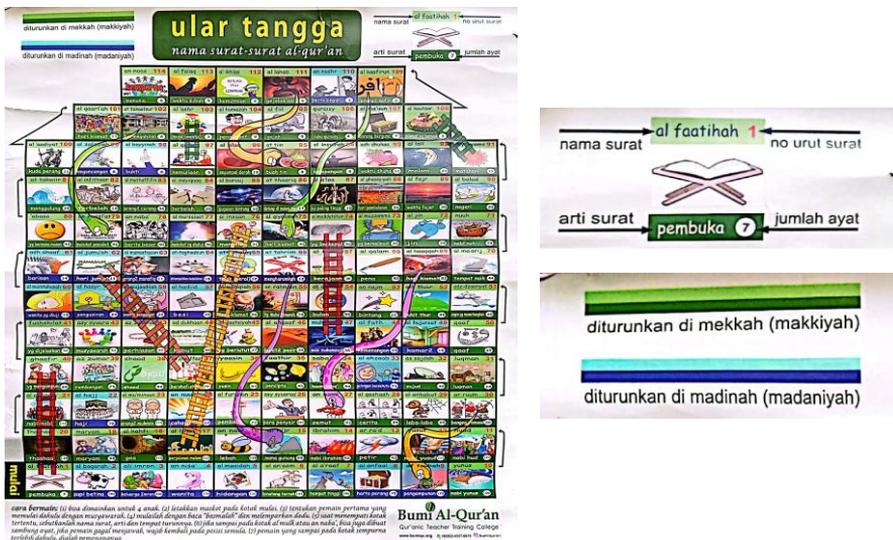
Dari hasil wawancara, dijelaskan bahwasannya warna hijau menunjukkan surah yang diturunkan di Mekkah, sedangkan warna biru menunjukkan surah yang diturunkan di Madinah (A. Ghozali Fadli, 2022).

Kedua, permainan ini didesain secara interaktif. Jadi, semua pemain dalam *game* ini dituntut untuk berperan aktif dalam memainkannya karena teknis dalam bermainnya pun sedikit berbeda dengan *game* ular tangga pada umumnya. Ketiga, permainan ini didesain secara edukatif. *Game* ini mampu menstimulus para penghafal al-Qur'an untuk mengingat kembali ayat-ayat yang telah dihafal serta menambah wawasan tentang nama-nama surah, nomor urut surah dalam al-Qur'an, jumlah ayat dalam setiap surah beserta artinya.

Dari hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa *game* bisa menjadi sarana hiburan yang bernilai edukatif bagi para santri di tengah kesibukan kegiatan pesantren. Para santri menjadi ketagihan memainkan *game* ini karena permainan tersebut mudah dimainkan dan menyenangkan (W.

Anifah, 2022). Begitupula menurut penelitian Maulida Rahma Susanti, dkk bahwa media ular tangga tajwid diterapkan di TPQ dan terbukti meningkatkan antusiasme santri dalam belajar hukum tajwid (nun mati & tanwin). Santri menunjukkan respons yang sangat positif dan tertarik, karena permainan tersebut menyenangkan dan mudah dimainkan (Susanti dkk., 2025).

Teknik permainan ular tangga Islami ini cukup mudah seperti pada umumnya. *Game* ini bisa dimainkan hingga empat pemain dan telah disediakan satu dadu dan empat maskot atau bidak disetiap permainannya. Jadi langkah bermainnya, yang pertama menyiapkan alat bermain. Setelah itu membentuk kelompok yang terdiri dari empat pemain. Lalu para pemain meletakkan maskot pada kotak pertama, memulai dengan membaca *basmallah*. Lalu melemparkan dadu secara bergantian dan menjalankan maskot sesuai angka dadu yang tertera. Saat pemain menempati kotak tertentu, pemain harus menyebutkan nama surah, arti, dan tempat turunnya. Kemudian jika sampai pada surah Al-Mulk atau An-Naba', melakukan sambung ayat. Jika pemain gagal menjawab, maka wajib kembali pada posisi semula. Pemain yang sampai pada kotak sempurna terlebih dahulu, maka dialah pemenangnya.



Gambar 2. Desain Papan Ular Tangga Islami

Pada permainan ular tangga Islami yang dimodifikasi ini terdapat beberapa alat yang harus disediakan dan digunakan pada permainan ini,

alat-alat tersebut antara lain papan permainan yang terdiri dari beberapa kotak angka dimulai dari *start* angka satu sampai dengan *finish* angka seratus empat belas. Selain itu ada dadu berupa kotak persegi dengan enam sisi yang berisi angka satu sampai enam disetiap sisinya. Dadu ini nantinya digunakan sebagai media dalam memulai permainan dengan cara dilempar.

Adapaun fitur atau elemen yang terdapat pada masing-masing kotak, diantaranya nama-nama surah dalam al-Qur'an, arti surah, nomor urut surah, jumlah ayat dan juga dilengkapi dengan garis berwarna hijau dan berwarna biru yang menandakan kota diturunkannya ayat tersebut. Pada gambar dijelaskan bahwasannya garis berwarna hijau menandakan ayat tersebut turun di kota Mekah dan termasuk golongan surah Makiyyah. Kemudian garis berwarna biru menandakan ayat tersebut turun di kota Madinah dan termasuk golongan surah Madaniyyah.

2. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga Islami



Gambar 3. Dokumentasi Anak-anak Sedang Bermain

Menurut Afandi dalam Affnyani, (2023) media pembelajaran ular

tangga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media ini antara lain, siswa dapat belajar sambil bermain, melibatkan kerja kelompok sehingga antar siswa tidak belajar secara individu, memudahkan pemahaman melalui gambar-gambar yang terdapat dalam permainan, serta tidak membutuhkan biaya yang tinggi untuk membuat media tersebut. Namun, media pembelajaran ular tangga juga memiliki beberapa kekurangan yaitu, sulit untuk menyelesaikan permainan dalam waktu yang terbatas, memerlukan waktu yang cukup lama untuk memberikan penjelasan kepada siswa, tidak semua materi pembelajaran dapat dikembangkan melalui permainan ini, kurangnya pemahaman siswa dapat memicu kekacauan, dan siswa yang belum menguasai materi dengan baik akan menghadapi kesulitan dalam bermain.

Menurut Zaratusar dkk., (2017) media pembelajaran ular tangga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media ini yakni, menarik minat siswa untuk belajar karena melalui media ini siswa dapat bermain sambil belajar, memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran sebagaimana yang dijelaskan oleh Fadila, (2024) bahwa permainan ular tangga mudah untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran karena instruksi yang digunakan sederhana dan menggunakan gambar yang mudah dipahami oleh anak maupun guru yang mengajar, ular tangga dapat digunakan untuk mendukung semua aspek perkembangan anak, mampu merangsang siswa memecahkan masalah sederhana tanpa disadari, serta fleksibel digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Dalam permainan ular tangga terdapat juga berapa kekurangan dalam penerapannya antara lain, sulit untuk diselesaikan dalam waktu yang terbatas, membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memberikan penjelasan kepada siswa, tidak semua materi pembelajaran dapat dikembangkan melalui permainan ini, kurangnya pemahaman siswa dapat memicu kekacauan selama proses pembelajaran, dan siswa yang belum menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Menurut Melsy dalam Cinthia dkk., (2022) kelebihan permainan ular tangga yaitu:

- a. Pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan.

- b. Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar.
- c. Melatih kerja sama
- d. Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan
- e. Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang pelajaran yang telah diberikan
- f. Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan
- g. Dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran ini
- h. Siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan
- i. Media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*

Sedangkan kekurangan dalam permainan ular tangga yaitu:

- a. Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran
- b. Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain
- c. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak
- d. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran
- e. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan
- f. Jika siswa turun tangga maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama

Dari hasil wawancara dan observasi bahwa kelebihan permainan ular tangga Islami ini diantaranya *fun learning* (bermain sambil belajar), belajar tentang al-Qur'an, permainan yang mudah dimainkan, meningkatkan

motivasi belajar dan melatih kemampuan sosial. Kemudian permainan ini juga memiliki kekurangan, salah satunya yakni dalam memainkan permainan ini membutuhkan waktu yang lama untuk mencapai kotak finish, maka kemudian akan berpotensi menyebabkan rasa bosan pada santri, lalu juga terdapat adanya keterbatasan materi yang disampaikan dalam permainan ini.

3. Aspek Terstimulasi (Afektif, Bahasa, Kognitif, Psikomotorik)

Selama ini, proses menghafal al-Qur'an memang cenderung konvensional atau dengan metode tradisional. Maka akan lebih baik jika diselingi dengan metode yang menyenangkan sehingga anak bisa cepat hafal sekaligus sulit lupa. *Game* ular tangga Islami ini bermanfaat untuk menjaga semangat para penghafal al-Qur'an, serta disatu sisi bisa menambah wawasan tentang nama-nama surah dalam al-Qur'an beserta artinya, dan letak surah itu diturunkan.

Terdapat empat aspek yang terstimulasi setelah anak memainkan *game* ular tangga Islami ini, yaitu aspek afektif atau emosi sosial, bahasa, kognitif, psikomotorik.

a) Aspek Afektif

Secara teori, menurut Indriasih, (2015) permainan ular tangga yang diintegrasikan untuk media pembelajaran dapat juga meningkatkan aspek afektif anak. Pernyataan ini dapat membuktikan bahwa permainan ular tangga mengandung nilai-nilai karakter, seperti ketaatan terhadap aturan, kejujuran, dan ketelitian. Selain itu, aspek afektif juga akan turut berkembang seiring dengan perkembangan karakter anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek yang terstimulasi setelah anak memainkan permainan ular tangga Islami yakni aspek afektif atau emosi sosial. Anak dapat mendekatkan hubungan dengan orang-orang di sekitarnya. Misalnya hubungan anak dengan orang tua, hubungan anak dengan guru dan hubungan anak dengan teman-temannya. Permainan ini mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, kesabaran, dan pentingnya bersosialisasi antar pemain, baik dengan teman maupun orang tua.

b) Aspek Bahasa

Secara teori menurut Nuha, (2024) media permainan ular tangga memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan bahasa peserta didik di sekolah. Semua peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk berbicara dalam bahasa Arab, meskipun dengan kalimat-kalimat sederhana. Kemampuannya dalam berbahasa semakin terlatih, sehingga penguasaan bahasa Arab peserta didik meningkat ketika diajak belajar menggunakan media permainan ular tangga.

Dari hasil penelitian, permainan ular tangga Islami ini memiliki dampak terhadap kemampuan bahasa anak. Permainan ini dapat melatih anak dalam membaca nama-nama surah dan melafalkan ayat-ayat al-Qur'an.

c) Aspek Kognitif

Aspek kognitif adalah kemampuan manusia untuk berpikir, menganalisis, dan mengembangkan kemampuan rasionalnya. Secara teori, menurut Badriah & Dwi Tresna Santana, (2021) pembelajaran menggunakan permainan ular tangga untuk mengembangkan kecerdasan logika anak sangat tepat diterapkan di lembaga pendidikan untuk merangsang perkembangan aspek kognitif. Diketahui bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak, seperti mempercepat pemahaman anak terhadap simbol bilangan

Menurut hasil penelitian, aspek yang terstimulasi setelah anak memainkan permainan ular tangga Islami yakni aspek kognitif. Anak dapat mengetahui dan menghafalkan nama-nama surah, arti surah, urutan serta jumlah ayat dalam tiap surah al-Qur'an, anak dapat membedakan surah yang turun di kota Makkah dan Madinah, selain itu anak juga dapat menghitung dan menjalankan bidak pada kotak-kotak yang tersedia.

d) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik adalah aspek yang mencakup perilaku gerakan, keterampilan motorik, dan kemampuan fisik seseorang. Menurut teori Wardani dkk., (2021) bahwa melalui dua belas langkah bermain

permainan ular tangga dapat meningkatkan psikomotorik anak. Salah satunya yakni, mulai dari mempersiapkan alat permainan ular tangga hingga melempar dadu, kemudian menghitung jumlah dadu yang didapat dan mulai melompat atau meloncat sesuai dengan aturan permainan.

Dari hasil penelitian, permainan ular tangga Islami ini memiliki dampak terhadap kemampuan psikomotorik anak. Dalam hal ini dapat melatih motorik tangan anak saat menggerakkan bidak dengan benar dan sesuai pada posisinya. Permainan ini menjadi antitesis dari game online, karena melibatkan semua panca indra pemain.

D. KESIMPULAN

Permainan ular tangga Islami merupakan inovasi edukatif yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar al-Qur'an pada anak-anak dengan menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran secara menyenangkan. Dilengkapi desain visual menarik yang memuat informasi penting seperti nama surah, arti, jumlah ayat, urutan, serta lokasi turunnya surah, permainan ini juga menyisipkan elemen interaktif seperti sambung ayat dan kuis. Kelebihannya terletak pada pendekatan *fun learning*, peningkatan motivasi dan keterampilan sosial anak, serta kemudahan penggunaan yang ekonomis dan praktis. Meski memiliki keterbatasan seperti durasi permainan yang panjang dan cakupan materi yang terbatas, permainan ini memberikan manfaat nyata pada aspek afektif, bahasa, kognitif, dan psikomotorik anak. Secara keseluruhan, ular tangga Islami menjadi media pembelajaran yang relevan dan efektif di era digital untuk membentuk generasi Qur'ani.

E. REFERENSI

- Affnyani. (2023). Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *La-Tabḥān: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 61–76. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v15i1.381>
- Andri Yuningsih & Mahmudi. (2024). Dampak Perilaku Fanatisme Game Online Terhadap Minat Membaca Al-Quran pada Siswa Sekolah Dasar. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(10). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i10.3188>
- Anifah, W. (2022, Desember). *Wawancara dengan Ustadzah Wardatul Anifah* [Komunikasi pribadi].
- Ariashinta, D. (2024). Media Pembelajaran Al-Qur'an Untuk Anak Usia Dini. *ADVANCES in Social Humanities Research*, 1(12).
- Aslamiah, A., Al-Faris, D. F., Akbar, M. F., Seftiawan, R., Nurhayati, S., Khodijah, S., Ramadani, S., Sari, L., & Dzakwan. (2024). Membangun Generasi Qur'ani Sejak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 2(2), 310–316. <https://doi.org/10.54832/judimas.v2i2.297>
- Badriah, N., & Dwi Tresna Santana, F. (2021). Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(2), 215.
- Cinthia, C., Fakhriana, A., Aini, L., Ramadani Ritonga, E., & Khadijah, K. (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Moral AUD Di Tk Bina Anaprasa Kencana. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4611>
- Fadila, S. N. (2024). Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Nilai Agama Anak Usia Dini. *JECE (Journal of Early Childhood Education)*, 6(1). <http://dx.doi.org/10.15408/jece.v6i1.40857>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1). <https://doi.org/0.21831/hum.v21i1.38075>
- Febriani, S., Saskia, A. Z., Aqila, Y., Prastivi, N. A., Mukhbita, A., & Fajrussalam, H. (2025). Penggunaan Media Digital dalam Mendekatkan Siswa Sekolah Dasar pada Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 9(3), 52–60.

- Ghozali Fadli, A. (2022, Desember). *Wawancara dengan Ustadz Ahmad Ghozali Fadli* [Komunikasi pribadi].
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137. doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015
- Khadijah, K., Sani, F., Sari, N., Rohali, A., & Harahap, S. A. (2022). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat di RA. Darul Fazri. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1344. https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1266
- Lähdesmäki, S., Maunumäki, M., & Nurmi, T. (2024). Play is the Base! ECEC Leaders' Views on the Development of Digital Pedagogy. *Early Childhood Education Journal*, 52(8), 1897–1910. https://doi.org/10.1007/s10643-023-01530-7
- Munawaroh, A., Munawir, & Isabella Pavytha, V. (2023). Kurangnya Minat Remaja Dalam Belajar Al-Qur'an Akibat Pengaruh Canggihnya Teknologi Informasi. *Al-Mau'izhoh*, 5(2), 460–475. https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7535
- Nuha, U. (2024). Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Penguasaan Maharah Al Kalam Pada Siswa Kelas XI MA Darul Qur'an Wonosari Gunungkidul. *AL-KATIB Journal of Arabic Linguistic Education*, 1(1).
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1). https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645
- Raudhatun Nisa, I., Endri Santi, N., Nazliati, Saptiani, Nursiti, Nursiti Khodijah, & Dedek. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Al-Quran Berbasis Game untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 9(1).
- Solihin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tahfidz Al-Quran di Sekolah Dasar. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(02), 154–163. https://doi.org/10.36769/asy.v21i02.108
- Subawaihin, I. (2024). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Al Qur'an di TPQ Hikmatun Balighoh. *Jurnal Darussalam; Jurnal Ilmiah Dan Sosial*, 25(01), 1–15.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.

- Susanti, M. R., Efendi, B., Lestari, T. P., Zariroh, F. A., & Muslimawati, N. (2025). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Tajwid Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Santri di TPQ Al-Barokah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(3), 78–82. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i3.114>
- Wardani, H., Astini, B. N., Rachmayani, I., & Astawa, I. M. S. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Suradadi Kecamatan Terara Kabupaten Lombok Timur Tahun 2020. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.29303/jmp.v1i1.2884>
- Zaratuzar, Z., Abidin, Z., & Endri Santi, N. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII di MTsS An- Nur Bugeng. *Iktibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 597–608.