



## **Inovasi Media Pembelajaran Ular Tangga Agama untuk Menumbuhkan Minat Anak dalam Studi Keagamaan**

**Robbi Hidayat<sup>1</sup>, Zulmi Aryani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>STKIP WidyaSwara Indonesia

Email: [1robihidayat583@gmail.com](mailto:robihidayat583@gmail.com), [2aryanizulmi@gmail.com](mailto:aryanizulmi@gmail.com)

---

### **Abstract**

Learning media are intermediary tools that help teachers convey learning material more effectively. One of these intermediary tools or teaching media is religious snakes and ladders. The religious snakes and ladders learning media is an adaptation of a traditional game modified with religious learning content, aimed at creating fun and meaningful learning for students. The main benefit of religious snakes and ladders media is increasing students' learning motivation through a learning while playing approach. Learning becomes more interactive because it involves active participation of students in games that contain elements of positive competition. Data was collected using observation techniques, interviews, questionnaires and learning outcomes tests. Data analysis uses a quantitative approach to measure media effectiveness and qualitative to describe student responses to the use of learning media. This research method uses Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model developed by Dick and Carey. The analysis stage includes analysis of religious learning needs at SDN 02 Sikumbang and student characteristics.

---

**Keywords:** *Learning Media, Snakes and Ladders of Religion, ADDIE model*

---

### **Abstrak**

Media pembelajaran adalah alat perantara yang membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Salah satu alat perantara atau media ajar tersebut adalah ular tangga agama. Media pembelajaran ular tangga agama merupakan adaptasi permainan tradisional yang dimodifikasi dengan konten pembelajaran agama, bertujuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Manfaat utama media ular tangga agama yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan belajar sambil bermain. Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena melibatkan partisipasi aktif siswa dalam permainan yang mengandung unsur kompetisi positif. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas media dan kualitatif untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan pembelajaran agama di SDN 02 Sikumbang dan karakteristik siswa.

---

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Ular Tangga Agama, model ADDIE*

---

## A. Pendahuluan

Media pembelajaran menurut **Arsyad (2021)** adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar, sementara itu menurut **Sudirman (2022)** menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, media juga dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu serta daya indera.

Dari pengertian para ahli di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara yang membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa melalui stimulasi berbagai indera, mengurangi pembelajaran yang bersifat verbal, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses belajar mengajar. Salah satu alat perantara atau media ajar tersebut adalah ular tangga agama.

Media pembelajaran ular tangga agama menurut **Hamalik (2023)** merupakan adaptasi permainan tradisional yang dimodifikasi dengan konten pembelajaran agama, bertujuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Sejalan dengan itu, **Djamarah (2023)** menekankan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran agama dapat membantu siswa memahami konsep-konsep keagamaan melalui aktivitas bermain yang terarah.

**Munadi (2023)**, konversi permainan ular tangga menjadi media pembelajaran agama melibatkan beberapa aspek, seperti penyesuaian konten, pengembangan aturan permainan yang mendidik, dan integrasi nilai-nilai keagamaan dalam setiap elemen permainan. Proses ini memerlukan perencanaan yang matang agar tetap mempertahankan unsur kesenangan sambil menyisipkan pembelajaran agama secara efektif.

**Sudjana (2023)** mengidentifikasi manfaat utama media ular tangga agama yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan belajar sambil bermain. Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena melibatkan partisipasi aktif siswa dalam permainan yang mengandung unsur kompetisi positif.

**Kustandi (2024)** menambahkan bahwa media ular tangga agama membantu mengembangkan aspek kognitif siswa melalui pertanyaan-pertanyaan keagamaan yang harus dijawab, sekaligus mengembangkan aspek afektif melalui nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan.

**Rahman (2024)** menekankan bahwa media ular tangga agama membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kejemuhan siswa dalam mempelajari materi keagamaan yang sering kali dianggap berat atau membosankan.

Penggunaan media ular tangga agama juga bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan motorik siswa, melatih konsentrasi, dan membangun kedekatan emosional antara guru dan siswa melalui aktivitas bermain yang edukatif.

## B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan pembelajaran agama di SDN 02 Sikumbang dan karakteristik siswa.

Tahap desain mencakup perancangan konten pembelajaran agama yang akan diintegrasikan ke dalam permainan ular tangga. Pada tahap pengembangan, media pembelajaran ular tangga agama dibuat dengan mempertimbangkan aspek visual, konten keagamaan, dan aturan permainan yang disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa SD.

Implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada kelompok kecil siswa untuk mengetahui efektivitas media, dilanjutkan dengan uji coba lapangan pada skala yang lebih besar. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk mengukur tingkat keberhasilan media dalam meningkatkan minat belajar agama siswa.

Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas media dan kualitatif untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 02 Sikumbang yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar validasi ahli, lembar observasi, angket respon siswa, dan tes hasil belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

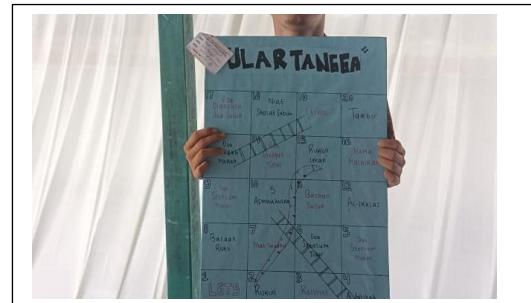
## C. Hasil dan Pembahasan

## **1. Konsep Media Pembelajaran Ular Tangga Agama Untuk Anak SD**

Nama media : Ular Tangga Agama

## Mata pelajaran : Agama Kelas 3

## Materi : Aqidah dan Akhlak



## **Tujuan Pembelajaran Ular Tangga Agama**

- 1) Membantu peserta didik memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama melalui aktivitas permainan yang menyenangkan.
  - 2) Siswa dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai lawan main, yang mendukung aspek sosial dalam pembelajaran agama.
  - 3) Dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran agama.

## 2. *Bahan dan Alat Untuk Membuat Media Pembelajaran Ular Tangga Agama*

## Bahan :

- a. Styrofom
  - b. Kertas Karton
  - c. Pensil
  - d. Spidol

**Alat :**

- a. Lem
- b. Gunting
- c. Penggaris

**3. Langkah-Langkah Pengrajan Media Pembelajaran Ular Tangga Agama**

Untuk membuat media pembelajaran ular tangga agama, dibutuhkan beberapa bahan dan alat yang mudah didapatkan.

Pertama, bahan utama yang diperlukan adalah kertas karton dan styrofon yang akan digunakan sebagai dasar permainan. Kertas karton ini bisa dipilih karena cukup kuat dan tahan lama, serta mudah dipotong dan digambar. Selain itu, pensil dan penggaris digunakan untuk menggambar kotak-kotak ular tangga dan garis pembatas, agar tampilan styrofon permainan rapi dan simetris. Kemudian, spidol atau cat warna digunakan untuk memberi warna pada kotak-kotak permainan, serta untuk menulis instruksi atau perintah sesuai dengan konsep agama yang diajarkan.

Gambar ular dan tangga di buat menggunakan pensil dan spidol warna . Selain itu, untuk permainan ini, dibutuhkan dadu kecil yang digunakan untuk menentukan langkah-langkah pemain.

Terakhir, potongan kertas kecil atau token yang mewakili setiap pemain bisa digunakan sebagai penanda posisi pemain di papan ular tangga.

**4. Metode Pemakaian Media Pembelajaran Ular Tangga Agama**

**a. Persiapan Sebelum Bermain**

Sebelum memulai permainan, penulis perlu mempersiapkan semua bahan yang dibutuhkan, seperti papan ular tangga, dadu, dan token pemain. Penulis juga harus memastikan bahwa papan permainan berisi informasi atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan nilai-nilai aqidah dan akhlak

Setiap kotak dalam ular tangga diisi dengan petunjuk tentang tindakan yang sesuai dengan ajaran agama, misalnya "berbuat baik kepada orang lain" atau "menghindari perbuatan dosa." Setelah semua siap, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau individu, kemudian memberikan penjelasan tentang aturan permainan.

**b. Cara Bermain**

Permainan dimulai dengan setiap pemain melempar dadu untuk menentukan langkah yang akan diambil pada papan ular tangga. Pemain bergerak sesuai dengan jumlah angka yang muncul di dadu. Setiap kali

pemain mendarat di kotak yang berisi pertanyaan atau perintah terkait ajaran agama, siswa harus menjawab atau melakukan tindakan sesuai dengan nilai yang tercantum. Jika jawaban atau tindakan pemain benar, mereka bisa melanjutkan langkah mereka; jika tidak, mereka akan diminta untuk kembali atau menjalani konsekuensi lain sesuai aturan yang telah disepakati. Pemain yang pertama kali sampai di kotak akhir papan ular tangga akan menjadi pemenang.

**c. Penekanan Pada Pembelajaran Agama**

Selama permainan berlangsung, penulis harus memastikan bahwa setiap interaksi dengan papan permainan mengandung elemen pembelajaran agama. Penulis memberikan klarifikasi atau penjelasan tambahan mengenai setiap ajaran agama yang diangkat dalam setiap

kotak, menjelaskan mengapa suatu tindakan atau nilai tersebut penting dalam kehidupan sehari-hari.

Misalnya, jika seorang pemain mendarat di kotak yang berisi pertanyaan tentang kejujuran, guru dapat menjelaskan pentingnya sikap jujur dalam kehidupan seorang muslim, kristiani, atau dalam konteks agama lainnya.

#### d. Diskusi Dan Refleksi Seletalah Bermain

Setelah permainan selesai, penulis bisa mengadakan sesi diskusi untuk merefleksikan pengalaman yang didapat selama bermain. Penulis meminta siswa untuk menceritakan pelajaran yang mereka dapatkan dari permainan dan bagaimana nilai-nilai agama yang mereka pelajari bisa diterapkan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih mendalami ajaran agama yang telah mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.



#### D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga agama merupakan alat yang sangat efektif untuk mengajarkan nilai-nilai keagamaan kepada siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan ini, siswa dapat mempelajari konsep-konsep moral dan

spiritual secara langsung, sambil bermain dan berkompetisi.

Hal ini membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama, sekaligus membangun sikap positif seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penggunaan media ular tangga agama juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan metode yang berbasis permainan, pembelajaran agama menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Hal ini sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam setiap topik yang diajarkan. Permainan ini juga memfasilitasi diskusi yang lebih terbuka antara guru dan siswa, memungkinkan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan berbagi pemikiran mereka mengenai nilai-nilai agama.

Melalui pengalaman belajar yang praktis dan reflektif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang ajaran agama, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif yang penting.

Dengan begitu, media pembelajaran ular tangga agama memberikan manfaat ganda: mengajarkan nilai-nilai agama secara menyeluruh dan membentuk karakter siswa menjadi lebih baik. Ini menjadikan metode ini sangat relevan dan bermanfaat dalam pendidikan agama di berbagai jenjang pendidikan.

#### E. Daftar Pustaka

Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Djamarah, S.B. (2023). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2023). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Kustandi, C. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Munadi, Y. (2023). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rahman, M. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sadiman, A.S. (2024). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2023). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sutanto, L. (2023). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Zaini, H. (2023). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.