



Eksplorasi Penggunaan Media Ular Tangga Edu-Qur'an Sebagai Strategi Pembelajaran Literasi Qur'an

Erlin¹

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia;
erlinkapulogotengah123@gmail.com

Eka Safitri²

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia;
eksafitri12@gmail.com

Moh.Hafizh Abdulloh³

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia;
mhafizhabdulloh@gmail.com

Aida Wafiq Nahda⁴

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia;
aidawafiqnahda@gmail.com

Dika Bayu Sigit Prabowo⁵

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia;
dikabayu308@gmail.com

Dimas Arga Sadewa⁶

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia;
argasadewa133@gmail.com

Irfanda Kurniawan⁷

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia;
irfandakurniawan99@gmail.com

Metta audhya gotami⁸

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia;
mettaaudhya07@gmail.com

Putri Lestari⁹

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia;
putrilestari0158@gmail.com

Rafika Ferdiana Ristanti¹⁰

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia;
rafikaferdianaristanti@gmail.com

Sonia Rahma Laila¹¹

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia;
niasoniarahma@gmail.com

Eric Khanafi Ihsana¹²

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia; azhar4602@gmail.com

Fadillah Dea Ramadan¹³

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia;
rfadillahdea@gmail.com

Linda Ikawati¹⁴

Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia;
linda_imoet_bgt87@yahoo.co.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media Ular Tangga Edu-Qur'an dalam pembelajaran literasi Qur'an di kelas 4 SD Negeri Mranggen Tengah, Kecamatan Bansari, Kabupaten Temanggung. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan observasi dan wawancara terhadap siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini mendapat respon positif, dengan 8 siswa merasa sangat senang dan 4 siswa merasa senang. Pembelajaran berbasis permainan ini berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif mempelajari materi Qur'an, seperti huruf hijaiyah, tajwid, dan surah pendek. Siswa mengungkapkan keinginan untuk memainkan permainan ini lagi dan memberikan saran untuk memperbesar papan permainan, menambah jumlah pertanyaan, dan meningkatkan tingkat kesulitan. Penelitian ini menyarankan pengembangan media dengan penyesuaian tingkat kesulitan soal dan penambahan elemen penghargaan agar lebih efektif dalam meningkatkan literasi Qur'an di sekolah dasar.

Kata Kunci: eksplorasi, ular tangga, strategi, literasi qur'an.

Abstract. This study aims to explore the use of the Edu-Qur'an Snakes and Ladders media in learning Qur'an literacy in grade 4 of Mranggen Tengah Elementary School, Bansari District, Temanggung Regency. The method used is qualitative with observation and interviews with students. The results of the study showed that this media received a positive response, with 8 students feeling very happy and 4 students feeling happy. This game-based learning succeeded in creating a pleasant atmosphere, increasing students' motivation to be more active in learning Qur'an material, such as hijaiyah letters, tajwid, and short surahs. Students expressed a desire to play this game again and gave suggestions to enlarge the game board, increase the number of questions, and increase the level of difficulty. This study suggests the development of media by adjusting the level of difficulty of the questions and adding reward elements to be more effective in improving Qur'an literacy in elementary schools. Keywords: Bullying, Students, Impact, Achievement.

Keywords: exploration, snakes and ladders, strategy, qur'an literacy.

Submitted: 7th February 2025

Article History
Accepted: 12th April 2025

Published: 14th April 2025

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang sangat penting untuk membentuk jati diri bangsa. Dalam dunia pendidikan saat ini masih terdapat kesenjangan atau permasalahan yang terjadi di lapangan. Salah satu kesenjangan tersebut diungkap dalam penelitian (Nurrita, 2018) ialah lemahnya proses pembelajaran. Hal ini dapat terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih banyak belajar secara teoretis. Artinya, teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang dipelajari belum

sepenuhnya diterapkan dalam keseharian mereka. Hal itu membuat siswa kurang memahami secara mendalam materi yang diajarkan di sekolah. Pendapat tersebut senada dengan (Sari & Ekohariadi, 2021) yang menyatakan bahwa saat ini pembelajaran secara tradisional dirasa kurang menarik perhatian siswa di kelas. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal. Media pembelajaran merupakan unsur penting untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran dapat berupa alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi serta diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Adapun, pengertian dari media sendiri menurut (Permana, 2015) adalah sarana yang difungsikan untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada sasaran atau penerima pesan (siswa), sedangkan pembelajaran adalah usaha untuk memahami membelajarkan siswa. Dengan demikian, media Pembelajaran adalah sarana untuk membelajarkan siswa. Artinya, usaha yang dapat membuat seseorang bertambahnya pemahaman, pengetahuan, wawasan, dan keterampilan (Siti Fatimah, dkk, 2022)..

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media Ular Tangga Edu-Qur'an sebagai alat bantu dalam pembelajaran literasi Al-Qur'an (Ida Cholifah, 2021). Ular Tangga Edu-Qur'an adalah permainan edukatif yang menggabungkan konsep permainan tradisional ular tangga dengan materi pembelajaran Al-Qur'an, seperti pengenalan huruf hijaiyah, tajwid, terjemahan ayat, serta hafalan surah pendek. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga lebih interaktif dan mudah diterima oleh siswa. Media permainan edukatif seperti Ular Tangga Edu-Qur'an diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, mempercepat pemahaman mereka terhadap bacaan Al-Qur'an (Edi Nurhidin, 2022), serta meningkatkan kemampuan hafalan. Selain itu,

permainan ini juga dapat mendorong interaksi sosial antar siswa, sehingga mereka dapat belajar dalam suasana yang lebih santai dan kolaboratif (Rifqatul Husna, dkk, 2024). Karena dalam permainan ini tidak hanya sekedar bermain, tetapi terdapat misi yang harus pemain selesaikan, yaitu terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab, media ini tidak hanya melibatkan siswa tetapi guru atau pengajar juga terlibat aktif, dalam permainan ini guru atau pengajar memberikan arahan terkait benar salahnya jawaban dari siswa yang mendapat amplop pertanyaan.

Pendidikan agama Islam di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Salah satu aspek utama dalam pendidikan agama Islam adalah literasi Al-Qur'an (Ramli Sudirman&Nurleli, 2023), yang mencakup kemampuan membaca, memahami, dan menghafal ayat-ayat suci. Literasi Al-Qur'an bukan hanya sekedar kemampuan teknis membaca huruf Arab, tetapi juga pemahaman terhadap makna ayat serta pengamalan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang efektif dan menarik agar siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap Al-Qur'an secara optimal.

Di berbagai sekolah dasar, termasuk di SD Negeri Mranggen Tengah, Kecamatan Bansari, Kabupaten Temanggung, pembelajaran literasi Al-Qur'an masih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan yang bersifat monoton. Metode ini sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Kurangnya variasi dalam strategi pembelajaran juga berdampak pada rendahnya kemampuan membaca dan memahami Al-Qur'an (Ramli Sudirman& Nurleli, 2023), terutama bagi siswa yang masih dalam tahap awal pembelajaran. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam membaca Al-Qur'an dengan lancar, memahami makna ayat, serta menghafal surah-surah pendek. Salah satu faktor yang

menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar Al-Qur'an adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berdasarkan teori pembelajaran, siswa usia sekolah dasar lebih mudah memahami materi apabila diberikan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis permainan. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu pemahaman siswa dalam mempelajari Al-Qur'an (Maulana Akbar Sanjani, (2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media Ular Tangga Edu-Qur'an sebagai strategi pembelajaran literasi Al-Qur'an pada siswa kelas 4 SD Negeri Mranggen Tengah, Kecamatan Bansari, Kabupaten Temanggung. Fokus utama penelitian ini adalah menganalisis efektivitas media ini dalam meningkatkan kemampuan membaca, memahami, dan menghafal Al-Qur'an serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi inovatif dalam pembelajaran literasi Al-Qur'an yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif eksploratif (Creswell, 2002). untuk memahami bagaimana penggunaan media Ular Tangga Edu-Qur'an dapat meningkatkan literasi Qur'an siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mranggen Tengah, Kecamatan Bansari, Kabupaten Temanggung, dengan subjek penelitian yang terdiri dari 12 siswa kelas 4. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, di mana observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan siswa dalam permainan, wawancara dilakukan dengan siswa untuk memahami efektivitas media ini, serta dokumentasi dikumpulkan berupa foto, video, dan hasil evaluasi siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang

mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan melakukan triangulasi sumber untuk memastikan keabsahan data. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas media Ular Tangga Edu-Qur'an dalam meningkatkan literasi Qur'an serta memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis media edukatif yang inovatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas 4 SD Negeri Mranggen Tengah, Kecamatan Bansari, Kabupaten Temanggung, penggunaan media Ular Tangga Edu-Qur'an sebagai strategi pembelajaran literasi Qur'an mendapatkan respon yang sangat positif dari para siswa. Dari total siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini, sebanyak 8 siswa menyatakan merasa sangat senang, sementara 4 siswa lainnya merasa senang ketika menggunakan media ini dalam pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa permainan edukatif ini tidak hanya menarik perhatian mereka, tetapi juga berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Tidak ada siswa yang merasa kurang senang atau bosan, yang menunjukkan bahwa media ini mampu mengubah pendekatan pembelajaran yang cenderung formal menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mempelajari literasi Qur'an.

Selain itu, seluruh siswa yang terlibat dalam penelitian ini menyatakan keinginan yang kuat untuk memainkan permainan Ular Tangga Edu-Qur'an lagi pada sesi pembelajaran berikutnya. Mereka merasa bahwa pembelajaran menggunakan metode permainan ini jauh lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah atau hafalan yang terkesan membosankan. Mereka juga mengungkapkan bahwa dengan

adanya unsur permainan, mereka merasa lebih termotivasi untuk mempelajari dan memahami materi yang berkaitan dengan literasi Qur'an, seperti mengenal huruf hijaiyah, mempelajari hukum tajwid, serta menghafal surah-surah pendek. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat mengubah cara pandang siswa terhadap pembelajaran Qur'an menjadi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Ular Tangga Edu-Qur'an

Lebih jauh, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih mudah memahami materi melalui permainan ini, karena mereka dituntut untuk aktif menjawab pertanyaan sebelum dapat melanjutkan langkah dalam permainan. Dengan model pembelajaran yang menuntut partisipasi langsung seperti ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga mengasah pemahaman mereka tentang materi Qur'an dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat edukasi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi Qur'an.

2. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Ular Tangga Edu-Qur'an sangat selaras dengan prinsip teori pembelajaran berbasis permainan atau game-based learning, yang telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa

dalam proses belajar serta memperkuat pemahaman konsep-konsep yang diajarkan melalui pengalaman interaktif. Sebagaimana dijelaskan dalam beberapa teori pendidikan, siswa usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas fisik. Hal ini tercermin dalam penelitian ini, di mana hampir seluruh siswa menunjukkan respon positif dan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media permainan ini.

Salah satu temuan menarik lainnya adalah adanya keinginan siswa untuk meningkatkan kualitas dan kompleksitas permainan. Mayoritas siswa memberikan saran agar papan permainan diperbesar agar lebih nyaman digunakan dalam kelompok, terutama ketika permainan dilakukan di ruang kelas yang lebih besar. Ukuran papan yang lebih besar akan mempermudah siswa dalam melihat dan memahami pertanyaan serta jalur permainan dengan lebih jelas, sehingga mereka dapat bermain lebih leluasa. Siswa juga menyarankan agar jumlah pertanyaan dalam permainan ditambah, serta agar tingkat kesulitannya ditingkatkan. Mereka berharap permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menjadi tantangan yang dapat mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis dalam memahami materi Qur'an. Saran-saran ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati permainan, tetapi juga berkeinginan untuk terus berkembang dan meningkatkan pemahaman mereka dalam membaca serta memahami Al-Qur'an. Hal ini menjadi indikasi kuat bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menumbuhkan motivasi intrinsik pada diri siswa, di mana mereka belajar bukan hanya karena kewajiban, tetapi karena rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, guru yang mengajar juga memberikan pandangan positif mengenai penggunaan media ini. Guru merasa bahwa dengan adanya permainan ini, suasana kelas menjadi lebih

dinamis dan interaktif. Pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada satu arah, tetapi siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, serta saling membantu dalam menjawab pertanyaan yang ada di dalam permainan. Hal ini selaras dengan konsep cooperative learning, di mana pembelajaran berbasis permainan dapat memperkuat kerja sama antar siswa serta membangun suasana belajar yang lebih kolaboratif, yang penting untuk perkembangan keterampilan sosial dan akademik siswa.

Namun, meskipun permainan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan literasi Qur'an, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasi lebih lanjut. Salah satunya adalah penyesuaian tingkat kesulitan pertanyaan dengan kemampuan siswa. Agar permainan ini tetap menarik bagi siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda, penting untuk memastikan bahwa soal-soal yang disediakan memiliki tingkat kesulitan yang beragam. Dengan cara ini, siswa yang sudah lebih mahir dalam membaca Al-Qur'an tetap merasa tertantang, sementara siswa yang lebih pemula tetap dapat mengikuti permainan tanpa merasa tertekan.

Selain itu, penggunaan elemen reward atau penghargaan bisa menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penghargaan berupa poin, lencana, atau bentuk apresiasi lainnya bisa memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan menjawab pertanyaan dengan benar. Dengan adanya sistem penghargaan, diharapkan siswa akan merasa lebih dihargai atas upaya mereka dalam belajar, yang pada gilirannya akan mendorong mereka untuk lebih serius dalam meningkatkan literasi Qur'an mereka.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media Ular Tangga Edu-Qur'an sebagai strategi pembelajaran literasi Qur'an di kelas 4 SD Negeri Mranggen Tengah

terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi Qur'an. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang membuat siswa lebih aktif dan tertarik untuk mempelajari literasi Qur'an melalui pendekatan berbasis permainan. Siswa merasa senang dan lebih termotivasi untuk memahami huruf hijaiyah, tajwid, serta surah-surah pendek, dan mereka mengungkapkan keinginan untuk memainkan permainan ini lagi. Selain itu, siswa memberikan masukan untuk memperbesar papan permainan dan menambah jumlah serta tingkat kesulitan pertanyaan, menunjukkan antusiasme dan keinginan untuk terus belajar. Pembelajaran berbasis permainan ini juga menumbuhkan motivasi intrinsik dalam diri siswa, di mana mereka belajar karena rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap materi, serta memperkuat kerja sama antar siswa. Meskipun sudah efektif, diperlukan penyesuaian tingkat kesulitan soal dan penambahan elemen penghargaan agar permainan ini dapat lebih memotivasi siswa dan memenuhi kebutuhan belajar yang beragam. Dengan demikian, Ular Tangga Edu-Qur'an memiliki potensi besar untuk menjadi metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan literasi Qur'an di kalangan siswa sekolah dasar.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Cholifah, Ida. (2021). Penggunaan Media Ular Tangga Tematik (ULGATIK) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas IIA SDN 1 Landungsari. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 150.
- Fatimah, Siti, dkk. (2022). Pengembangan Media Belajar Pop Up Book Berbasis Literasi Qur'an Pada Materi Tata Surya Kelas VI. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 105.
- Lestari1, Myrna Apriany, Eli Hermawati. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Menanamkan

- Karakter Berkebhinekaan Global pada Siswa SDIT Darul Amanah. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 2(1), 9.
- Hapsari, Avika Septiana (2025). Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Games Book untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas 3 SD. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(1), 72.
- Husna, Rifqatul, dkk. (2024). Pendampingan Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Bagi Anak-Anak Dan Remaja Di Musholla Al-Fatah Bondowoso: Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Qur'ani Dan Spiritual. *IJCD: Indonesian Journal of Community Dedication*, 2 (3), 471.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurhidin,Edi. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kualitas Literasi Membaca Quran Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 6(1), 7.
- Sudirman, Ramli, Nurleli. (2023). Upaya Guru Agama Islam Dalam Meningkatkan Literasi Al-Qur'an Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal: Government and police (JGP)*, 3(2), 89.
- Salsabila, Anisa, dkk. (2024). Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Komik Dalam Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 3 Sd Negeri Krapyak Wetan. *E journal.naureendigiton.com*, 2(3), 326.
- Sanjani, Maulana Akbar. (2021). Pentingnya Strategi Pembelajaran Yang Tepat Bagi Siswa. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 10(2), 32.
- Wati, Anjelina. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal: Pendidikan guru sekolah dasar*, 2(1), 71..

- Sari, G. A. F. R., & Ekohariadi. (2021). Stadi Literatur Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Android Audio dan Komik Terhadap Pembelajaran. *Jurnal IT-EDU*, 5(2), 545–554.
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133–140.