



<http://ojs.iai-darussalam.ac.id/index.php/darussalam>

PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AL QUR'AN DI TPQ HIKMATUN BALIGHOH

Imam Subawaihin¹

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Mempawah/ Jln. Gusti Sulung Ielanang Desa Pasir Kec. Mempawah Hilir Kab. Mempawah/082148032220

Pos-el : Imamsubawaihin1@gmail.com¹⁾

Abstrak

Permainan ular tangga merupakan permainan klasik yang pada zaman India kuno hanya digunakan sebagai hiburan, namun memiliki dimensi filosofis. Permainan ini memiliki nilai pengetahuan dan menjadi populer pada abad ke-13 Masehi di kalangan anak-anak India kuno. Seiring berjalannya waktu, pesatnya kemajuan zaman dan teknologi, permainan ular tangga kini mulai ditinggalkan semua orang khususnya dikalangan anak-anak. Nilai pendidikan yang terdapat pada permainan ular tangga adalah mengajarkan persaingan kekalahan dan kemenangan, selain itu permainan ini mengajarkan untuk senantiasa memiliki kedermawanan, kerendahan hati, dan menghindari sifat buruk seperti amarah, nafsu, dan keserakahan. Apabila dikaitkan dalam proses pembelajaran, permainan ini cocok diimplementasikan pada usia anak-anak yang masih senang bermain. Penelitian ini merancang sebuah desain papan permainan dan memodifikasi aturan permainan yang diharapkan mampu sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik dan minat santri dalam belajar Al-Qur'an khususnya di TPQ Hikmatun Balighoh. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menarasikan situasi dan kondisi lapangan serta melalui studi literatur penelitian terdahulu. Dalam proses perancangan boardgame ini, menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan ular tangga mampu meningkatkan aspek kognitif dan antusias santri dalam belajar Al-Qur'an.

Kata kunci: Media Pembelajaran Al Qur'an, Permainan Ular tangga

Abstract

The game of snakes and ladders is a classic game that in ancient India was only used as entertainment, but has a philosophical dimension. The game has knowledge value and became popular in the 13th century AD among ancient Indian children. As time goes by, the rapid progress of the times and technology, the game of snakes and ladders is now starting to be abandoned by everyone, especially among children. The educational value contained in the snakes and ladders game is to teach the competition of defeat and victory, besides that this game teaches to always have generosity, humility, and avoid bad traits such as anger, lust, and greed. When associated with the learning process, this game is suitable to be implemented at the age of children who still love to play. This research designs a game board design and modifies the rules of the game which is expected to be able to serve as a learning medium to increase the attractiveness and interest of students in learning the Qur'an, especially at TPQ Hikmatun Balighoh. This research uses descriptive qualitative methods by narrating the situation and conditions in the field and through previous research literature studies. In the process of designing this board game, using the development method with the ADDIE model

(Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The results showed that the snakes and ladders game was able to improve the cognitive aspects and enthusiasm of students in learning the Qur'an.

Keywords: Snakes and Ladders Game, Learning Media Al Qur'an.

PENDAHULUAN

Permainan ular tangga yang dalam bahasa India Kuno adalah *Gyan Chaupar*, "*chaupar*/permainan pengetahuan/*jnana* atau *gyan*" adalah versi awal dari permainan papan Ular Tangga masa kini. Seperti permainan kuno *Chaupar*, *Gyan Chaupar* juga memiliki papan catur (Pethak, 2011). Namun, papan melintang *Chaupar* digantikan oleh papan persegi panjang di *Gyan Chaupar*. Kedua jenis permainan tersebut dapat dimainkan dengan dadu, cowrie digunakan sebagai dadu atau permainan *Chaupar* laki-laki dan tongkat dadu empat sisi.

Permainan ini dapat dimainkan oleh satu, dua, tiga, empat orang atau bahkan lebih. Perbedaan utama antara kedua permainan tersebut adalah bahwa alih-alih kotak polos *Chaupar*, kotak *Gyan Chaupar* melambangkan filosofi spiritual bersama dengan angka. Karena kata awalan "*gyan*" menandakan "pengetahuan" tentang ajaran moral dan spiritual, maka kata ini dituliskan di setiap blok atau kotak di papan.

Ajaran ini berkaitan dengan teori karma. Beda tahapannya, baik buruknya pengajaran spiritualitas dan filosofi kehidupan manusia. Dicat dan diukir di atas kain atau kertas, papan *Gyan Chaupar* biasa dibagi menjadi kotak-kotak kecil, yang menggambarkan prasasti dengan angka serta ular dan tangga. Terkadang benda lain, seperti lokapurusha, Manusia Kosmik, sosok manusia dan burung ditambahkan ke dalam permainan papan.

Jumlah kotak kecil di papan *Gyan Chaupar* sering kali bervariasi menurut versi permainannya: kotak minimum tetap tujuh puluh dua dan maksimum tiga ratus delapan puluh kotak yang diketahui sejauh ini. Permainan ini sangat populer di kalangan masyarakat yang beragam keyakinan agamanya pada abad kedelapan belas dan kesembilan belas.

Permainan ular tangga merupakan permainan klasik yang pada zaman India kuno hanya digunakan sebagai hiburan, namun memiliki dimensi filosofis. Permainan ini memiliki nilai pengetahuan dan menjadi populer pada abad ke-13 Masehi di kalangan anak-anak India kuno. Nilai pendidikan yang terdapat pada ular tangga adalah mengajarkan persaingan kekalahan dan kemenangan, selain itu permainan ini mengajarkan untuk senantiasa memiliki kedermawanan, kerendahan hati, dan menghindari sifat buruk seperti amarah, nafsu, dan keserakahan (Pethak, 2011).

Filosofi yang paling utama terdapat pada kotak terakhir yang menggambarkan sebuah pencapaian atau pembebasan dalam hal ini adalah surga. Sementara itu, pada permainan ular tangga terdapat simbol tangga yang

memberikan pesan bahwa perbuatan baik akan mempercepat membawa menuju tujuan akhir yaitu surga. Sedangkan simbol ular menggambarkan sebuah kejahatan yang akan membawa pada siklus awal kembali.

Selain itu, apabila dihitung jumlah tangga dan ular yang terdapat pada papan permainan memiliki perbedaan. Jumlah tangga justru lebih sedikit apabila dibandingkan dengan jumlah ular. Hal itu memiliki sebuah filosofi sebagai pengingat, bahwa dalam kehidupan memiliki jalan kebaikan yang lebih sulit dibandingkan jalan menuju keburukan atau dosa.

Pembelajaran didefinisikan sebagai bagian dari konsep teknologi pendidikan merupakan suatu usaha pengegelola lingkungan yang terkonsep dengan sengaja agar seseorang mendapatkan ruang untuk berkembang secara positif dalam berbagai situasi. Pembelajaran akan efektif apabila anak terlibat dalam berbagai aktivitas dengan memanfaatkan aneka sarana pembelajaran konkret sehingga memungkinkan anak untuk menarik kesimpulan dengan menggunakan nalar logis (Sukatni & Nugrahanta, 2023).

Pencapaian kriteria daya tarik, daya guna (efektivitas), dan hasil guna (efisiensi) harus dimiliki suatu program pembelajaran agar dapat dikatakan baik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses belajar adalah proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang melalui pengalaman yang dilewatinya. Perubahan yang terjadi dalam belajar menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) yang diperoleh karena adanya interaksi antara peserta didik dengan pengalaman dan sumber belajar.

Sementara itu, pembelajaran merupakan proses memfasilitasi belajar melalui pengalaman belajar yang dirancang dan dikembangkan sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran memiliki banyak kegunaan yang positif seperti meningkatkan kepekaan yang tinggi di dalam kelas dan merubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik. Media pembelajaran juga meningkatkan semangat belajar serta rasa penasaran dari peserta didik karena praktik dalam sebuah media melibatkan imajinasi dan kepekaan peserta didik terhadap pengalaman yang akan menambah wawasan dengan hal-hal baru melalui pemahaman yang akan dibangun dengan sebuah konsep (Wati, 2021).

Media yang berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media mengantarkan pesan seperti informasi belajar dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan pembelajaran di mana informasi yang terdapat dalam media pembelajaran harus melibatkan peserta didik baik intelektual maupun emosional serta dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga proses pembelajaran dapat terjadi (Kukuh Himawan Samudro, 2017).

Apabila dikaitkan dengan metode pembelajaran, desain pembelajaran perlu memiliki kualitas yang relevan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad-21 agar mampu bersaing secara global. Kompetensi yang relevan pada abad-21 antara lain *critical thinking and problem solving*, kreatif, komunikatif, kolaboratif, literasi dan kesadaran budaya dengan pembelajaran multikultural, serta kualitas karakter. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang (Aspar et al., 2020).

Pendapat lain menyatakan bahwa pendidikan yang baik juga memiliki tujuan untuk kebahagiaan. Dengan demikian, pembelajaran efektif dapat diringkas dalam sepuluh indikator yaitu variatif, stimulatif, menyenangkan, operasional konkret, mengembangkan *critical thinking* dan *problem solving*, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultural, serta mengembangkan *character of curiosity* (Nahdlatul & Blitar, 2022).

Peneliti terdahulu lebih banyak menggunakan model-model pembelajaran inovatif seperti discovery learning, problem based learning (PBL), dan *contextual teaching and learning* (CTL) (Efendi et al., 2023). Sedangkan penerapan ular tangga sebagai media pembelajaran numerasi pada penelitian terdahulu sangat membuat siswa antusias dan bersemangat dibanding dengan pembelajaran numerasi pada sebelumnya yang hanya menggunakan pembelajaran klasik atau metode ceramah oleh guru (Kusuma Ardi & Dessty, 2023).

Peneliti lain menyatakan bahwa permainan tradisional diakui membawa pengaruh yang signifikan bagi pendidikan karakter (Faturrahman & Ningsih, 2023). Peneliti terdahulu fokus pada beberapa variabel yaitu permainan tradisional, model pembelajaran, pendidikan karakter, dan perkembangan anak. Peningkatan hasil belajar melalui peningkatan antusiasme dan motivasi yang diterapkan dengan permainan tradisional belum ada yang secara eksklusif fokus pada karakter rasa ingin tahu (Daulay & Rambe, 2023).

Permainan tradisional yang menjadi bagian dari kekayaan tradisi nusantara belum diterapkan sebagai model pembelajaran untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu. Ular Tangga sebagai media dapat mengikutsertakan siswa ke dalam proses pembelajaran karena mereka tidak hanya diam namun juga berinteraksi (Rajab et al., 2023).

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang orientasi pemecahan masalahnya dilakukan dengan tendensi eksplorasi dan observasi (Rosyada, 2020). Pendekatan kualitatif menganalisis data non-numerik secara tidak terstruktur yang pada umumnya memanfaatkan wawancara, dokumen, dan observasi guna mendapatkan data (Thelwall & Nevill, 2021). Pengumpulan data menggunakan studi literatur konsep media pembelajaran dan observasi tingkat

antusias santri terhadap modifikasi dan pembaruan sebuah permainan sebagai media pembelajaran.

Proses pengolahan data meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau menyimpulkan data (Mudjiyanto, 2018). Teknik analisis yang digunakan adalah *in-depth analysis* yang berarti teknik analisis mendalam pada aspek pemahaman setiap masalah yang hendak diteliti. Pengambilan kesimpulan melalui pemahaman setiap masalah yang diteliti dengan menemukan solusi perbaikan dan inovasi dari permasalahan tersebut.

Riset ini berfokus pada pengembangan pembelajaran Al-Qur'an berbasis permainan tradisional untuk anak yang sedang belajar Al-Qur'an. Permainan tradisional ular tangga sengaja dipilih menjadi salah satu alternatif media pembelajaran Al Qur'an di TPQ Hikmatun Balighoh. Adapun pola pembelajaran Al Qur'an di TPQ Hikmatun Balighoh sebelum diterapkannya media permainan ini, lebih bersifat monoton dan sedikit membosankan seperti guru hanya menerangkan kemudian santri disuruh menulis dan menghafal sehingga santri merasa jenuh dalam belajar.

Alasan mendasar dipilihnya permainan ini yaitu ingin mengenalkan para santri tentang permainan tradisional orang-orang zaman dulu sebelum majunya teknologi dan diciptakan *gadget* atau *smart phone*. Selain itu, dengan adanya pengenalan permainan ular tangga yang sudah dianggap kuno ini, secara tidak langsung membuat ada sedikit pengurangan waktu bagi para santri untuk bermain *gadget*.

Santri TPQ Hikmatun Balighoh rata-rata di usia enam sampai 12 tahun, sehingga penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Al Qur'an yang menyenangkan menjadi daya tarik tersendiri baginya. Adapun yang membedakan permainan ular tangga ini dengan ular tangga pada umumnya yaitu adanya inovasi pada pola aturan permainannya sehingga hal ini membuat para santri lebih antusias dalam bermain dan belajar Al Qur'an.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil TPQ Hikmatun Balighoh

Taman Pendidikan Al Qur'an (TPQ) Hikmatun Balighoh adalah salah satu Taman Pendidikan Al Qur'an yang secara resmi terdaftar di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Mempawah. Taman pendidikan Al Qur'an ini beralamatkan di Desa Sungai bakau Besar Laut Rt. 08 Rw. 04 Gang. Keluarga Kecamatan Sungai Pinyuh Kabupaten Mempawah Provinsi Kalimantan Barat.

Taman Pendidikan Al Qur'an (TPQ) Hikmatun Balighoh dalam pembelajarannya mengajarkan iqro' dan Al Qur'an sebagai unsur utama kepada para santri. Iqro' dipilih karena dirasa paling mudah untuk dipelajari oleh santri jika dibandingkan dengan yang lain. Sedangkan untuk Al Qur'an, santri juga diajarkan ilmu alatnya yakni tajwid. Adapun gedung atau tempat pembelajaran merupakan

milik pribadi atau keluarga dengan jumlah santri sekitar seratus orang dan enam orang sebagai tenaga pengajar atau guru.

Selain diajar mengaji iqro' dan Al Qur'an atau baca tulis Al Qur'an, para santri juga diajak untuk mengerjakan sholat secara berjamaah. Hal ini untuk melatih para santri supaya menjadi terbiasa menjalankan ibadah sholat dalam kesehariannya. Sistem pembelajaran yang diterapkan di Taman Pendidikan Al Qur'an Hikmatun Balighoh juga tergolong lebih fleksibel. Disini santri tidak hanya diajarkan tentang mengaji iqro' dan Al Qur'an saja, akan tetapi ditekankan juga masalah pemahaman dan pendalaman keagamaan.

Pada pendalaman ilmu keagamaan, santri TPQ Hikmatun Balighoh selain diberikan pelajaran secara teori, ia juga dibimbing untuk praktek seperti berwudhu dan sholat yang sesuai tuntunannya. Kemudian semua santri juga diajarkan doa-doa keseharian seperti doa makan, akan dan bangun tidur, keluar masuk kamar mandi, serta ilmu-ilmu yang sifatnya digunakan dalam masyarakat seperti wirid setelah sholat, tahlil, dan praktek sholat jenazah, dan lain-lain.

Dari kesemua itu, tidak lupa juga dalam jiwa santri ditanamkan tauhid, akhlak, dan jiwa nasionalisme atau cinta tanah air sebagai contoh sebelum sholat asar berjamaah para santri biasanya menyanyikan lagu *Ya Lal Waton* secara bersama-sama.

Visi yang ditekankan di Taman Pendidikan Al Qur'an Hikmatun Balighoh yaitu mencetak insan yang berakhlakul karimah, berilmu, beriman dan bertakwa serta berpedoman pada Al Qur'an dalam berkehidupan. Adapun misinya yaitu Mendidik santri untuk berkarakter serta berbudi pekerti yang luhur kepada semua orang, Mengajarkan santri untuk bisa membaca, menulis, dan menghafal Al Qur'an, menanamkan rasa cinta kepada Allah SWT, Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga dan sahabatnya, mengajarkan amaliyah-amaliyah ibadah dalam kehidupan sehari-hari, serta menanamkan jiwa saling kasih sayang terhadap sesama.

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan program Taman Pendidikan al-Qur'an Hikmatun Balighoh, diantaranya ikut serta membangun negara dalam rangka menumbuh kembangkan sumber daya manusia yang sesuai dengan UUD 1945 dan Pancasila. Meningkatkan dasar ilmu keislaman dalam kegiatan proses pembelajaran yang berlegalitas resmi dari instansi terkait.

Memberikan pelayanan pendidikan khususnya pendidikan Agama (baca tulis al-Qur'an dan pengembangan pemahaman ilmu keislaman). Mendidik anak supaya menjadi anak yang sholeh dan sholehah yang berguna bagi nusa, bangsa, dan negara khususnya dalam urusan agama. Meningkatkan pemahaman santri terhadap ilmu agama, sehingga mampu menjaga dan membentengi dirinya yang sejalan dengan norma-norma agama dan mampu mengamalkan ilmunya dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

Keberadaan Taman Pendidikan Al Qur'an (TPQ) Hikmatun Balighoh beserta dengan seluruh program kegiatannya diharapkan adanya manfaat yang dapat

dinikmati oleh kaum muslimin khususnya masyarakat Desa Sungai Bakau Besar Laut dan sekitarnya antara lain, masyarakat khususnya wali santri bisa memberikan pendidikan agama kepada anak-anaknya melalui Taman Pendidikan Al Qur'an ini.

Selain itu terbentuknya generasi muda anak bangsa yang sejak kecil dibekali pondasi ilmu agama. Terciptanya suasana yang Islami dimasyarakat dengan adanya anak-anak belajar ilmu agama. Para santri akan memiliki jiwa kemandirian dalam kehidupannya dan tumbuhnya rasa tanggung jawab terhadap kehidupan dan kemakmuran tempat pendidikan keIslaman.

Sejarah TPQ Hikmatun Balighoh

Hikmatun Balighoh adalah sebuah nama lembaga pendidikan non formal yang bertempat di desa Sungai Bakau Besar laut tepatnya di Gang Keluarga Rt.08 Rw.04 Kecamatan Sungai Pinyuh Kabupaten Mempawah. Lembaga ini merupakan Taman Pendidikan Al Qur'an satu-satunya yang ada di Desa Sungai Bakau Besar laut.

Pada awalnya, jauh sebelum lembaga Taman Pendidikan Al Qur'an ini didirikan, memang dahulunya sudah ada aktifitas belajar ilmu agama di desa Sungai Bakau Besar laut ini. Menurut penuturan masyarakat sekitar dan beberapa keluarga bani H. Kadir, dahulu ada seorang alim yang pandai ilmu agama datang di desa Sungai Bakau Besar laut yang bernama H.Kadir. Konon beliau adalah orang pertama yang mensyiarkan agama Islam di desa Sungai Bakau Besar laut ini.

H.Kadir adalah seorang pendatang dari kota Banjarmasin. Dalam kehidupannya beliau terus berkeliling dari kota ke desa-desa untuk menyebarkan agama Islam kepada para penduduk. Mungkin tidak terhitung lagi berapa jumlah santri beliau, karna jika dirasa ilmu agama yang disampaikan sudah bisa diterima dan dikembangkan penduduk, maka beliau akan berpindah tempat lagi ke sebuah penduduk yang masih membutuhkan ilmu agama.

H. Kadir wafat di desa Sungai Bakau Besar laut. Setelah itu perjuangannya diteruskan oleh santrinya yang bernama H. Ibrahim. Tidak hanya santri, H.Ibrahim juga menjadi menantu H. Kadir karna dinikahkn sama anak perempuannya yang bernama Hj.Halijah. setelah H. Ibrahim wafat, tongkat estafet keilmuannya dalam mengajarkan ilmu agama dilanjutkan oleh anak cucunya hingga didirikannya Taman Pendidikan Al Qur'an Hikmatun Balighoh ini.

Nama Taman Pendidikan Al Qur'an (TPQ) Hikmatun Balighoh merupakan pemberian dari salah satu kiai dari Jombang Jawa Timur. Dengan istikhoroh' kiai tersebut, maka lahirlah nama Hikmatun Balighoh yang merupakan salah satu petikan dari ayat Al Qur'an Surat Al Qomar ayat kelima, kemudian diilhami oleh KH. Hakam Kholiq cucu dari Hadratussyaikh KH. Hasyim Asy'ari pendiri organisasi Nahdlatul Ulama beserta lambang yang dipakai di Taman Pendidikan Al Qur'an ini.

Taman Pendidikan Al Qur'an Hikmatun Balighoh pada mulanya memiliki santri delapan orang. Adapun tempat belajar pada saat itu masih didalam rumah. Kemudian seiring berjalannya waktu jumlah santri terus bertambah hingga sampai

saat ini berjumlah sekitar seratus orang santri. Akhirnya dari pihak keluarga memutuskan untuk mendirikan sebuah bangunan sebagai wadah untuk mendidik dan mengajari anak-anak belajar ilmu agama (mengaji).

Jadwal kegiatan pembelajaran rutin di Taman Pendidikan Al Qur'an Hikmatun Balighoh berlangsung selama enam hari sebagaimana terjadwal pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Agenda Kegiatan di TPQ Hikmatun Balighoh

No	Hari	Agenda Kegiatan	Waktu/Pukul
1	Senin	Mengaji (Iqro' dan al Qur'an) sesuai tingkatan TPQ	Sore/14.30-14.45 wib
		Shalat Asar berjamaah	Sore/14.45-15.45 wib
		Belajar agama sesuai kelas/tingkatan	Sore/15.45-16.30 wib
2	Selasa	Mengaji (Iqro' dan al Qur'an) sesuai tingkatan TPQ	Sore/14.30-14.45 wib
		Shalat Asar berjamaah	Sore/14.45-15.45 wib
		Belajar agama sesuai kelas/tingkatan	Sore/15.45-16.30 wib
3	Rabu	Mengaji (Iqro' dan al Qur'an) sesuai tingkatan TPQ	Sore/14.30-14.45 wib
		Shalat Asar berjamaah	Sore/14.45-15.45 wib
		Belajar agama sesuai kelas/tingkatan	Sore/15.45-16.30 wib
4	Kamis	Mengaji (Iqro' dan al Qur'an) sesuai tingkatan TPQ	Sore/14.30-14.45 wib
		Shalat Asar berjamaah	Sore/14.45-15.45 wib
		Belajar agama sesuai kelas/tingkatan	Sore/15.45-16.30 wib
5	Jum'at	LIBUR	-
6	Sabtu	Mengaji (Iqro' dan al Qur'an) sesuai tingkatan	Sore/15.00-16.00 wib
7	Minggu	Mengaji (Iqro' dan al Qur'an) sesuai tingkatan	Pagi/06.00-07.00 wib

Sumber: Arsip TPQ Hikmatun Balighoh

Implementasi Permainan Ular Tangga

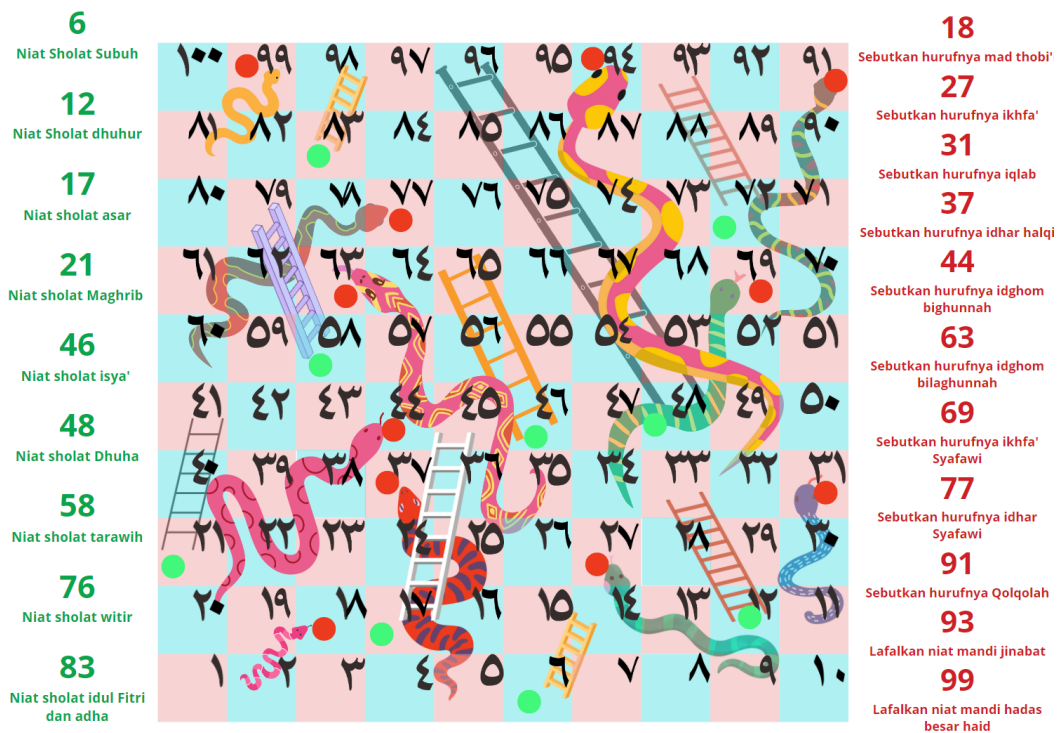
Subjek penelitian dalam penerapan *boardgame* ular tangga sebagai media pembelajaran Al-Qur'an adalah santri TPQ Hikmatun Balighoh yang masih sekolah di jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Mayoritas dari subjek penelitian tergolong di usia anak-anak yang masih bersekolah di Sekolah Dasar (SD) yang memiliki karakteristik suka bermain sambil belajar. Untuk itu santri TPQ Hikmatun Balighoh termasuk target yang tepat dalam pengimplementasian *boardgame* ular tangga sebagai media pembelajaran Al Qur'an dalam penelitian ini.

Literasi dan pembelajaran merupakan salah satu hal yang tidak menyenangkan bagi sebagian besar anak-anak yang dominan lebih suka bermain. Pembelajaran dan literasi Al Qur'an juga masih jarang diminati bagi anak-anak. Sehingga dibuatlah desain *boardgame* ular tangga sebagai media pembelajaran yang dirancang persis seperti ular tangga pada umumnya, namun dimodifikasi menjadi sebuah permainan yang sekaligus dapat memberikan tantangan berupa pengucapan perintah yang berhubungan dengan literasi Al Qur'an. Tujuan utama perancangan papan bermain ini adalah untuk meningkatkan minat dan memacu santri agar meningkatkan literasi Al Qur'an namun dengan cara yang menyenangkan.

Desain papan bermain ular tangga ini terdiri dari beberapa kotak yang berisikan urutan angka, mulai dari *start* (mulai) di angka satu hingga *finish* (selesai) di angka seratus (Maharani et al., 2023). Pada setiap angka yang terdapat tangga berarti pemain dapat naik ke angka yang dituju oleh tangga namun harus melaksanakan membaca perintah literasi Al Qur'an sesuai dengan **Gambar 1** dengan huruf berwarna hijau untuk santri kelas Al Qur'an dan **Gambar 2** untuk santri kelas Iqro'.

Sedangkan apabila pemain berhenti di kotak yang terdapat ular, maka pemain harus turun ke angka yang ditunjukkan pada ekor ular. Namun terdapat tantangan yang berhubungan dengan literasi Al Qur'an lagi yang harus dilafalkan tanpa membaca. Apabila pemain sanggup berhasil memenuhi tantangan tersebut maka tidak perlu turun ke ekor ular, namun apabila gagal maka pemain harus turun ke ekor ular. Adapun perintah literasi Al Qur'an yang dilafalkan tanpa membaca di angka yang terdapat kotak ular terlihat pada **Gambar 1** dengan huruf berwarna hijau untuk santri kelas Al Qur'an dan **Gambar 2** untuk santri kelas Iqro'.

Selain terdapat tantangan pada kotak yang berisikan tangga dan ular, papan permainan ini dirancang menggunakan angka arab agar santri lebih terbiasa membaca angka arab yang seringkali berguna untuk membaca Al Qur'an, seperti ketika mencari halaman, mencari juz, mencari ayat, dan mencari nomor surat. Adapun **Gambar 1** merupakan desain papan permainan yang hendak digunakan untuk kelas Al Qur'an.



Gambar 1. Desain Papan Bermain Ular Tangga untuk Kelas Al Qur'an.

Adapun **Gambar 2** merupakan desain papan permainan yang hendak digunakan untuk kelas Iqro'.



Gambar 2. Desain Papan Bermain Ular Tangga untuk Kelas Iqro'.

Pada permainan *boardgame* ular tangga yang dimodifikasi ini terdapat beberapa alat yang harus disediakan dan digunakan pada *boargame* ini, alat-alat tersebut antara lain papan permainan yang terdiri dari beberapa kotak angka dimulai dari *start* angka satu sampai dengan *finish* angka seratus bertuliskan arab yang mana di masing-masing tepi kotak terdapat beberapa teka-teki atau kotak pertanyaan. Selain itu ada dadu berupa kotak persegi dengan enam sisi yang berisi angka satu sampai enam di setiap sisinya. Dadu ini nantinya digunakan sebagai media dalam memulai permainan dengan cara dilempar.

Permainan ini berisikan aturan tambahan yang sedikit berbeda dengan aturan permainan ular tangga pada umumnya, dikarenakan ada sedikit modifikasi agar bisa dimasukkan upaya literasi Al Qur'an sebagai syarat naik tangga dan menghindari turun ke ekor ular. Aturan permainannya antara lain pemilihan pemain. Tentukan pemain yang akan bermain dengan syarat diperlukan dua orang atau lebih. Penentuan urutan siapa yang melempar dadu terlebih dahulu dilakukan dengan melakukan *hompimpa* apabila pemain lebih dari dua, dan suit apabila pemain hanya dua.

Setiap pemain melempar dadu untuk memulai permainan. Jika pemain mendapatkan angka enam, mereka harus menunggu giliran berikutnya untuk memulai. Jika pemain berhenti di kotak yang terdapat tangga atau kepala ular, mereka harus melaksanakan persyaratan agar dapat naik tangga dan agar dapat menghindari turun ke ekor ular. Ketentuan tersebut yakni apabila pemain berhenti pada kotak yang terdapat tangga, maka pemain dapat naik ke angka sesuai yang dituju oleh tangga. Namun dengan syarat pemain dapat melaksanakan perintah yang berhubungan dengan literasi Al Qur'an yang terdapat pada pilihan perintah sesuai angka.

Jika pemain mampu melaksanakan syarat tersebut maka pemain dapat naik ke angka yang dituju oleh tangga. Namun apabila pemain tidak dapat melaksanakan syarat tersebut, maka pemain tidak dibolehkan naik ke angka yang dituju oleh tangga dalam artian tetap berhenti di angka sesuai dengan pelemparan dadu terakhir.

Apabila pemain berhenti pada kotak yang terdapat kepala ular maka pemain harus turun ke angka yang dituju oleh ekor ular, namun hal itu dapat dihindari dengan cara pemain melaksanakan tantangan dengan melafalkan perintah yang berhubungan dengan literasi Al Qur'an tanpa membaca atau dalam kata lain adalah dengan cara menghafal. Sehingga apabila pemain dapat melaksanakan tantangan tersebut, pemain tidak perlu turun ke angka yang dituju oleh ekor ular. Namun apabila pemain tidak dapat melaksanakan tantangan tersebut, pemain harus turun ke angka yang dituju oleh ekor ular.

Pemain yang dapat mencapai angka seratus terlebih dahulu adalah pemenangnya, dan sebaliknya apabila pemain mencampai angka seratus sebagai pemain yang paling akhir, maka ia adalah pemain yang kalah. Dalam hal ini dapat

diciptakan sistem penghargaan (*reward*) dan hukuman (*punishment*) untuk meningkatkan motivasi pemain agar berupaya untuk menang. Sehingga akan belajar sungguh-sungguh dalam membaca dan menghafal doa-doa keseharian serta surat-surat yang terdapat dalam Al Qur'an serta memahami tajwid dan beberapa literasi lain yang berkaitan dengan Al-Qur'an yang terdapat pada pola permainan ular tangga yang sudah dibuat.

Evaluasi Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Al Qur'an

Setelah diimplementasikannya permainan ini, hasilnya cukup memuaskan. Karena santri-santri yang diajak bermain sambil belajar sangat antusias memainkan papan bermain ular tangga ini. Beberapa santri sangat berantusias dalam melakukan perintah-perintah pada permainan yang berhubungan dengan literasi Al Qur'an.

Terdapat sebuah filosofi dan makna hakikat pada modifikasi dan inovasi aturan permainan ular tangga pada penelitian ini yaitu mengajarkan bahwa untuk mendapatkan sebuah batu loncatan menuju sebuah kesuksesan, maka setiap umat manusia harus senantiasa berikhtiar untuk berhasil melewati ujian hidup.

Untuk melewati sebuah musibah atau ujian hidup, setiap umat manusia juga harus berikhtiar agar dapat terhindar dari kegagalan dan kerugian yang membuat ia menyesal. Selain itu hendaknya setiap umat manusia juga harus senantiasa berdoa kepada Sang Pencipta agar memperoleh keberuntungan dan keselamatan dalam hidupnya.

Sebagai bahan evaluasi, dilaksanakan wawancara dalam bentuk pemberian dan pengisian angket untuk melihat apakah modifikasi dan inovasi yang dilakukan dalam permainan ini dapat dipahami dengan mudah oleh pemain dalam hal ini santri di TPQ Hikmatun Balighoh. Hasil angket tersebut ditunjukkan dengan 6 (enam) indikator aturan yang terdapat dalam tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Indikator Tingkat Kemudahan Implementasi Modifikasi dan Inovasi Aturan Permainan

No.	Peraturan Permainan	Apakah Mudah Dipahami	
		Ya	Tidak
1	Menentukan terlebih dahulu siapa yang bermain dengan cara <i>Hompimpa</i>	20	0
2	Melempar dadu pada saat mulai permainan	20	0
3	Pemain menjalankan bidak sesuai urutan bermain	20	0
4	Jika pemain berhenti di kotak tangga, maka pemain dapat naik sesuai kotak yang ditentukan dengan syarat melaksanakan	20	0

	perintah literasi Al Qur'an yang telah ditentukan		
5	Jika pemain berhenti di kotak ular , maka pemain dapat turun sesuai kotak yang ditentukan namun dapat dihindari dengan melafalkan perintah yang berhubungan dengan literasi Al Qur'an yang telah ditentukan	20	0
6	Pemain yang mencapai kotak ke-100 merupakan pemenang dan berhak mendapat penghargaan (<i>reward</i>) dan pemain yang mencapai kotak ke-100 sebagai pemain yang paling terakhir merupakan pemain yang kalah yang mendapat hukuman (<i>punishment</i>)	20	0

Sumber: hasil penelitian

Dari enam aturan yang sudah diujikan kepada 20 santri, hasilnya setiap santri dapat memahami peraturan dalam modifikasi dan inovasi permainan ular tangga ini. Sehingga dari segi kelayakan, papan permainan ini sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Al Qur'an khususnya di Taman Pendidikan Al Qur'an Hikmatun Balighoh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat diambil kesimpulan pertama, di era saat ini yang semua serba canggih karena kemajuan teknologi, bukan berarti harus meninggalkan semua warisan nenek moyang dalam hal ini permainan tradisional ular tangga. Nyatanya dengan permainan ular tangga yang dianggap sudah kuno, masih bisa digunakan dan diambil manfaatnya untuk media belajar sambil bermain pada pembelajaran Al Qur'an yang memang dimodifikasi pada pola permainannya untuk menarik perhatian santri. Kedua, bahwa inovasi melalui permainan ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran Al Qur'an di Taman Pendidikan Al Qur'an (TPQ) Hikmatun Balighoh, dapat menarik minat literasi Al Qur'an dan menghafal para santri di Taman Pendidikan Al Qur'an ini lebih meningkat dan antusias, karena tampilan inovasi pembelajaran dan aturan permainan yang dimodifikasi, membuat para santri senang dan mudah untuk diimplementasikan serta dapat memberikan pengalaman belajar sambil bermain yang tidak membosankan dalam belajar Al Qur'an sehari-hari. Ketiga, secara tidak langsung manfaat lain dari pola permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi untuk media pembelajaran Al Qur'an di Taman Pendidikan Al Qur'an Hikmatun Balighoh ini yaitu dapat meningkatkan daya

berpikir dan ingat santri dalam menjaga hafalannya sehingga hal ini sangat baik untuk mengembangkan aspek kognitifnya.

DAFTAR RUJUKAN

Sumber Jurnal:

- Aspar, M., Muftaba, I., Mutiarani, & Putri, S. A. D. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–8. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/8064>
- Daulay, F. A., & Rambe, N. R. (2023). Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Tehoru. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1, 34–39. <https://doi.org/10.58835/ijtte.v3i1.196>
- Efendi, F. N., Warsono, W., & Cahyadin, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas XII. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 75. <https://doi.org/10.25157/jpb.v11i1.10175>
- Faturrahman, M. A., & Ningsih, K. (2023). Studi Literatur: Penerapan Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Journal on Education*, 6(1), 7262–7274. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3956>
- Kukuh Himawan Samudro. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF (ULTADU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI PUREN. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 4(1), 9–15.
- Kusuma Ardi, S. D., & Desstyia, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Maharani, E., Fatrilia, E. I., Khoiri, F., & Setiyawan, M. (2023). Implementasi Board Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Islam pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). *November*, 924–933. <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/82>
- Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Eksploratif Komunikasi. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 22(1), 65. <https://doi.org/10.31445/jskm.2018.220105>
- Nahdlatul, U., & Blitar, U. (2022). 2.3809 5. 6(1). <https://doi.org/10.28926/riset>
- Pethak, A. (2011). Gyan Chaupar: A Simple Way of Teaching. *International Journal of*

Living Heritgae, 5(2).

- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Rosyada, D. (2020). *Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Pendidikan* (Murodi (ed.); 1st ed.). Kencana. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=kXIREAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=Pengertian+penelitian+kualitatif+adalah+penelitian+yang+orientasi+pemecahan+masalahnya+dilakukan+dengan+tendensi+eksplorasi+dan+penemuan.+&ots=wfBJ1CpmFe&sig=V5NyKpkmd0rSMXCm-Dv4e>
- Sukatni, K., & Nugrahanta, G. A. (2023). Inovasi Pendidikan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Buku Pedoman Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 7(1), 20–32.
- Thelwall, M., & Nevill, T. (2021). Is research with qualitative data more prevalent and impactful now? Interviews, case studies, focus groups and ethnographies. *Library and Information Science Research*, 43(2), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2021.101094>
- 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://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>