

Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di MI Darut Taqwa Pasuruan

Kavita Nurroin, M. Jamhuri

¹²Universitas Yudharta Pasuruan

Email: kavitanurroin001@gmail.com, jamburi@yudharta.ac.id

Received: 15-05-2025

Revised: 17-06-2025

Accepted: 26-07-2025

Info Artikel

Abstract

Keywords: *Media, Learning, Snakes and Ladders, Aqidah Akhlaq*

This research is motivated by the low learning motivation of first-grade students at MI Darut Taqwa Sengonagung, Purwosari, Pasuruan, in the Aqidah Akhlaq (Islamic Faith and Morals) subject. This low learning motivation is caused by the limited use of engaging learning media that align with the characteristics of early childhood, who tend to enjoy playful activities. To address this problem, this study aims to: (1) describe the application of the Snakes and Ladders game in Aqidah Akhlaq learning, and (2) evaluate the effectiveness of this media in increasing student learning enthusiasm. This study used a qualitative descriptive approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The results show that the use of the Snakes and Ladders game in Aqidah Akhlaq learning can create a more enjoyable, engaging, and interactive classroom atmosphere. Students appear more enthusiastic, active, and highly engaged throughout the learning process. The Snakes and Ladders game also allows teachers to deliver material in a more enjoyable way, through questions placed on the game board. With this approach, the learning process becomes more dynamic and aligns with the characteristics of children who enjoy playful activities. The Snakes and Ladders game has been proven effective in increasing student enthusiasm for learning, reducing boredom, and encouraging greater self-confidence and participation in learning. In conclusion, this game is an innovative alternative worthy of implementation in teaching Aqidah Akhlaq (Islamic Faith) in lower grades.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya semangat belajar siswa kelas I di MI Darut Taqwa Sengonagung, Purwosari, Pasuruan dalam mata pelajaran Aqidah Akhlaq. Rendahnya motivasi belajar ini disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung menyukai kegiatan bermain. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq, dan (2) mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan

dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, serta menunjukkan keterlibatan tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan ular tangga juga memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan, melalui soal-soal yang ditempatkan pada papan permainan. Dengan pendekatan ini, proses belajar menjadi lebih dinamis dan sesuai dengan karakter anak-anak yang menyukai aktivitas bermain. Media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa, mengurangi kejenuhan, dan mendorong siswa untuk lebih percaya diri serta berani berpartisipasi dalam pembelajaran. Kesimpulannya, media ini merupakan alternatif inovatif yang layak diterapkan dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq di kelas rendah

Kata kunci: Media, Pembelajaran, Ular Tangga, Aqidah Akhlaq.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas manusia di lingkungan sekitarnya. Pendidikan juga merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan dengan cermat dan bijak, baik dalam konteks akademis maupun non-akademis. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terstruktur dalam menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Tujuannya agar peserta didik mampu membentuk kekuatan spiritual, menguasai pengendalian diri, memiliki kepribadian yang positif, kecerdasan intelektual, akhlak yang luhur, serta keterampilan yang relevan dan berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Dengan hal itu, manusia juga harus dapat mendidik baik dari diri sendiri maupun dalam masyarakat pada umumnya yang ada dilingkungan sekitar. Dengan demikian, seorang pendidik atau guru menjadi peran penting dalam dunia pendidikan.

Pendidikan menjadi peran penting dalam membentuk karakter dan moral generasi muda, terutama dalam kerangka pendidikan Islam. Pendidikan Islam fokus pada penanaman nilai-nilai moral dan spiritual yang menjadi dasar dalam pembentukan karakter yang baik dengan tujuan untuk menghasilkan generasi muda yang memiliki integritas dan akhlak yang baik. Upaya ini menjadi kunci dalam mewujudkan masyarakat yang lebih bermartabat.² Pendidikan Islam bertujuan untuk menciptakan keseimbangan dalam pertumbuhan berbagai aspek kehidupan bagi manusia yang meliputi spiritual, intelektual, dan emosional. Dengan hal tersebut, dapat mendukung perkembangan generasi muda secara menyeluruh.³ Pendidikan Islam dalam mengembangkan pendekatan intelektual yakni membimbing peserta didik untuk memahami ajaran agama serta ilmu pengetahuan, sehingga mereka siap menghadapi tantangan hidup dengan

¹ Hidayah.M.N dan Sholikhudin.A, "Implementasi Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka Untuk Memotivasi Minat Belajar Siswa Pada Materi Akidah Akhlak MI NU Miftahul Huda Pasuruan," *Jurnal Al-Absor: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2025): 150.

² Ia Rusiani, Rabiatal Jannah, and Sri Puji Rahayu, "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Generasi Muda," *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 3, no. 2 (2024): 221–26, <https://doi.org/10.23969/wistara.v1i2.11236>.

³ Syawwalayah Herzawati, "Pentingnya Pendidikan Agama Dalam Membangun Karakter Generasi Mellennia Di Era Globalisasi," *GUAU; Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2, no. 1 (2022): 515–20.

pengetahuan yang memadai, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah.⁴ Berikut dapat dijelaskan dalam al-Qur'an surah al-Baqarah (2:152)

فَاذْكُرُونِي أَذْكُرْكُمْ وَاشْكُرُوا لِي وَلَا تَكْفُرُونِ

Artinya: "Maka ingatlah kepada-Ku, niscaya aku akan ingat kepadamu dan syukurlah kepada-Ku dan janganlah kamu mengingkari-Ku".⁵

Ayat tersebut mengajak umat untuk selalu mengingat kepada Allah yang menjadi dasar spiritual dalam Pendidikan Islam dan menumbuhkan hubungan yang baik dengan Allah sebagai landasan hidup. Dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar merupakan hal yang penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Proses ini memerlukan metode, strategi, dan model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Selain itu, media pembelajaran juga diperlukan agar dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang berisi inti dari materi yang diajarkan.⁶ Media pembelajaran merujuk pada segala alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dan mendukung proses belajar mengajar. Media ini bisa berupa alat fisik seperti buku, poster, atau papan tulis, maupun media digital seperti video, audio, atau aplikasi. Tujuan utamanya adalah untuk mempermudah pemahaman siswa dan meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran.⁷ Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, keaktifan siswa dalam belajar akan meningkat. Hal ini disebabkan oleh peran aktif tidak hanya dari guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Akibatnya, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran yang memanfaatkan media permainan bertujuan memberikan peluang bagi siswa untuk menerapkan keterampilan yang telah mereka pelajari.

Di antara mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk akhlak dan perilaku siswa adalah Aqidah Akhlak. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai agama, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap dan perilaku positif pada individu. Namun demikian, dalam pelaksanaannya banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi Aqidah Akhlak. Kesulitan ini sering kali disebabkan oleh penggunaan metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik ataupun kurangnya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat menurunkan rasa semangat belajar siswa.⁸ Tujuan utama dari pelajaran tersebut adalah untuk menanamkan nilai-nilai akhlak yang baik dan aqidah yang benar sesuai dengan ajaran Islam. Namun, pengajaran Aqidah Akhlak di kelas I seringkali menghadapi tantangan, terutama dalam memotivasi siswa yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif dan psikologis yang baru mengenal sistem pembelajaran formal.⁹

⁴ Akhmad Rofik, Ashari Ashari, and Rudolf Crysoekamtoe, "Peran Guru Agama Dalam Mengembangkan Emosional Dan Spiritual Siswa Di SMP PGRI 2 Driyorejo," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 6 (2024): 94–115, <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i6.611>.

⁵ Kementerian Agama RI, *Hubungan Antar Umat Beragama (Tafsir Al-Qur'an Tematik)* (Jakarta: Aku Bisa, 2012).

⁶ Wiwit Aprilia et al., "Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif Nu Pandaan," *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 9, no. 4 (2023): 1442.

⁷ Hisny Fajrussalam et al., "Peran Pendidikan Aqidah Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 5, no. 4 (2024), <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i4.486>.

⁸ Riyo Asmin Syaifin, "Peranan Guru Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Akhlak Peserta Didik Di Madrasah Aliyah Ddi At-Taufiq Padaelo Kabupaten Barru," *AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2022): 67–79, <https://doi.org/10.30863/aqym.v5i1.2918>.

⁹ Miftahul Jannah, "Peran Pembelajaran Aqidah Akhlak Untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Siswa," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 2 (2020): 237, <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.326>.

Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan agar siswa tetap termotivasi dalam belajar serta meningkatkan semangat belajar, terutama pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Salah satu cara yang bisa diterapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Media yang menggabungkan unsur permainan ini dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa.¹⁰ Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Namun, selain media pembelajaran ada beberapa aspek lain yang juga perlu diperhatikan sebelum memilih media yang tepat, seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas, dan respons yang diharapkan untuk dikuasai siswa selama pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, salah satunya dengan meningkatkan keaktifan mereka dalam pembelajaran. Dalam Islam, pendidikan dan pembelajaran memiliki nilai yang sangat tinggi, dan ajaran Islam menekankan agar proses belajar dilakukan dengan cara yang mempermudah bukan memberatkan atau mempersulit. Berikut adalah dalil yang mendasari dalam Q.S al- Qamar ayat (40).

وَلَقَدْ يَسَّرْنَا الْقُرْآنَ لِلذِّكْرِ فَهَلْ مِنْ مُدَكِّرٍ

Artinya : “Dan Kami mudahkan al-Qur'an untuk pelajaran, maka adakah orang yang mengambil pelajaran?” (al- Qamar: 40).¹¹

Ayat ini menjelaskan bahwa proses pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami oleh semua orang. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis permainan bisa menjadi salah satu metode yang efektif untuk mempermudah proses belajar bagi siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam meningkatkan semangat belajar siswa adalah dengan menerapkan media pembelajaran permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang sudah sangat familiar di kalangan masyarakat dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Tidak hanya cocok untuk anak-anak, permainan ini juga efektif untuk kegiatan edukatif. Dengan menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran permainan ular tangga memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Konsep permainan yang sederhana ini bisa disesuaikan dengan materi Aqidah Akhlak, sehingga mudah dipahami dan menarik bagi siswa.¹²

Penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran Aqidah Akhlak bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar dan rasa semangat belajar yang menyenangkan serta merangsang perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.¹³ Melalui permainan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai akhlak yang diajarkan dan merasa lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pendidikan yang menekankan pentingnya pengembangan minat dan motivasi belajar siswa sejak usia dini. Proses belajar yang dijalani anak bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar mereka, yang dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran. Anak-anak berusia 5-6 tahun biasanya

¹⁰ Mundirol Lailatul Muawaroh, “Penerapan Media Game Sema Anti Korupsi Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Mi Miftahul Falah Bangkalan,” *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2020): 30–52, <https://doi.org/10.30863/attadib.v1i2.965>.

¹¹ Kementerian Agama RI, “Kementerian Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahan,” *Darus Sunnah*, 2015.

¹² I Hapsari.M, Sumari, dan Fitriyah, “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBANTUAN KARTU SOAL DAN STIKER JAWABAN PADA MATERI TANAH DAN KEBERLANGSUNGAN KEHIDUPAN,” *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya* 3, no. 8 (2020): 1, <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1>.

¹³ Elvina Maharani et al., “Implementasi Board Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Islam Pada Taman Pendidikan Al-Qur ' an (TPQ),” no. November (2023): 924–33.

memiliki antusiasme belajar yang besar, sehingga untuk mendukung perkembangan inovasi dan kreativitas mereka, diperlukan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Ini bertujuan agar pengalaman belajar menjadi lebih efektif.¹⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru Aqidah Akhlaq sebelum penelitian dimulai, guru tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan mempengaruhi kegiatan pembelajaran Aqidah Akhlaq, terutama dalam pembelajaran yang berbasis permainan. Guru tersebut juga menyampaikan bahwa suasana kelas akan lebih energik dan siswa akan lebih terlibat jika ada media pembelajaran yang dapat menarik perhatian mereka selama proses belajar. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq, yaitu dengan menggunakan permainan ular tangga. Media pembelajaran ular tangga ini diterapkan di salah satu kelas I MI Darut Taqwa Sengon Agung Purwosari Pasuruan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas I Di MI Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan”

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi secara sistematis, faktual, dan tepat dengan menghasilkan analisis yang disampaikan dalam bentuk kalimat lisan mengenai objek yang diteliti¹⁵. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil tempat penelitian di MI Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan. Peneliti tersebut dilakukan di kelas I B dengan siswa yang berjumlah 15. Dimana lembaga tersebut masih dibawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Ngalah. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan data primer dan data skunder. Data primer adalah data yang didapatkan dari sumber utama atau asli yang memuat informasi atau data penelitian¹⁶. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui siswa dan salah satu guru mata pelajaran Aqidah Akhlaq di MI Darut Taqwa, khususnya dalam penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Aqidah Akhlaq. Sedangkan data skunder dalam penelitian ini berisi tentang sejarah sekolah, visi dan misi sekolah, jumlah siswa, guru, serta karyawan sekolah, dan sarana prasarana sekolah yang ada di MI Darut Taqwa.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga cara, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap situasi yang terkait dengan fenomena yang diteliti. Wawancara juga merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan objek yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan secara terbuka dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan pendapat bebas untuk mengeluarkan pikiran atau ide¹⁷. Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penggunaan dokumen-dokumen yang relevan dan berkaitan dengan topik penelitian. Pada penulisan analisis data kualitatif, terdapat tiga tahapan yang harus dikerjakan dalam menganalisis penelitian yaitu:

¹⁴ Hadi.M.N Solichah.I, Jamhuri.M, “Efektifitas Media E-Book Smart Pada Pembelajaran Agama Islam Di RA Darussalam Pasrepan Pasuruan,” *An Najah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Agama* 02, no. 04 (2023): 72.

¹⁵ Sahir.S.H, *METODE PENELITIAN* (Medan: PENERBIT KBM INDONESIA, 2022).

¹⁶ Rahmadi, *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN* (Banjarmasin: Antasari Press, 2011).

¹⁷ Rahmadi.

reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan. Sugiono mengatakan bahwa analisis data kualitatif adalah proses mencari atau menyusun hasil data wawancara, catatan observasi lapangan, serta bahan-bahan lainnya untuk dapat mudah dipahami oleh orang lain¹⁸.

Hasil dan Pembahasan

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai perantara atau alat bantu dalam menyampaikan pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik.¹⁹ Dalam konteks pembelajaran modern, media tidak hanya dianggap sebagai alat bantu tambahan, melainkan sebagai komponen strategis yang mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menjembatani kesenjangan antara materi pelajaran yang abstrak dengan pengalaman konkret yang dapat dipahami peserta didik, serta merangsang berbagai indera sehingga tercipta pembelajaran yang lebih bermakna dan berkesan. Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti perantara atau penghubung.²⁰ Dalam konteks pembelajaran, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi pesan pembelajaran dari sumber (guru) kepada penerima (siswa) agar terjadi proses belajar. Media pembelajaran dapat berupa alat fisik seperti papan tulis, buku, proyektor, komputer, hingga aplikasi digital. Namun, dalam pengertian yang lebih luas, media juga mencakup lingkungan belajar yang diciptakan, simbol-simbol visual, audio, maupun kombinasi keduanya.²¹

Dalam sejarah perkembangan pendidikan, media pembelajaran telah mengalami transformasi dari bentuk tradisional menuju bentuk yang lebih modern dan interaktif. Pada masa lampau, guru banyak mengandalkan media konvensional seperti papan tulis, gambar statis, atau benda konkret. Namun seiring perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran kini semakin beragam, mulai dari media audiovisual seperti video pembelajaran, animasi, hingga media berbasis teknologi digital seperti platform e-learning, augmented reality, hingga artificial intelligence. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat. Pertama, media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Melalui tampilan visual yang menarik, suara yang menyentuh emosi, serta interaktivitas yang ditawarkan, media mampu membuat pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan. Kedua, media mampu memperjelas penyampaian informasi yang kompleks atau abstrak menjadi lebih mudah dipahami, terutama melalui representasi visual seperti diagram, grafik, atau simulasi. Ketiga, media juga memungkinkan terjadinya pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengakses materi kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhannya. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada fleksibilitas dan pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*).²²

Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam, dan dapat dikategorikan berdasarkan berbagai pendekatan. Menurut gerak dan daya rangsangannya, media dapat dibagi menjadi media audio (seperti radio, podcast), media visual (seperti gambar, poster, peta), serta media audiovisual

¹⁸ S Saleh, *ANALISIS DATA KUALITATIF*, ed. HAMZAH, *Pustaka Ramadhan* (BANDUNG, 2017).

¹⁹ Lili Suryati et al., "Dampak Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Prespektif Filsafat Konstruktivisme Pada Pendidikan Vokasi," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 7, no. 2 (2023): 197, <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.57408>.

²⁰ Muhaemin, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: Citra Media, 1996).

²¹ Muh. Hizbul Muflihin, "Memaksimalkan Kembali Peran Kepala Sekolah Sebagai Supervisor Pendidikan," *Edukasia Islamika* 3, no. 2 (2018): 249, <https://doi.org/10.28918/jei.v3i2.1691>.

²² Wiryanto Wiryanto et al., "Systematic Literature Review: Implementasi STEAM Di Sekolah Dasar Kelas Rendah," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2023): 1545–55, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4268>.

(seperti video, film edukatif, multimedia interaktif). Jika ditinjau dari segi teknologi, media dapat diklasifikasikan menjadi media cetak (buku, modul), media elektronik (slide, video), dan media berbasis komputer atau internet (e-learning, aplikasi edukatif, simulasi digital). Setiap jenis media memiliki kelebihan dan keterbatasan masing-masing, sehingga pemilihannya harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, materi ajar, serta ketersediaan sarana prasarana. Dalam implementasinya, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengikuti prinsip-prinsip pedagogis yang tepat. Media tidak boleh sekadar menjadi pajangan atau hiburan, melainkan harus terintegrasi secara menyeluruh dengan strategi pembelajaran dan tujuan instruksional. Guru sebagai fasilitator perlu memiliki kompetensi dalam merancang dan memanfaatkan media secara efektif, termasuk keterampilan dalam memproduksi media sederhana atau mengkurasi konten dari sumber yang relevan. Kemampuan ini akan mendukung transformasi pembelajaran dari yang berpusat pada guru (teacher-centered) menjadi berpusat pada siswa (student-centered), di mana siswa lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses belajar.²³

Dalam konteks pembelajaran daring atau hybrid, peran media pembelajaran menjadi semakin sentral. Media menjadi pengganti kehadiran fisik guru di ruang kelas, dan menjadi penghubung utama antara peserta didik dengan sumber belajar. Di sinilah peran teknologi digital menjadi sangat penting, karena mampu menghadirkan pembelajaran interaktif, kolaboratif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Namun, tantangan juga muncul, seperti kesenjangan digital, keterbatasan literasi media, dan kebutuhan pelatihan guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Kesimpulannya, media pembelajaran bukan sekadar alat bantu, melainkan merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Pengembangan dan pemanfaatan media yang tepat dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penting bagi seluruh pemangku kepentingan pendidikan, baik guru, siswa, maupun pengelola pendidikan, untuk memahami pentingnya media pembelajaran, serta terus berinovasi dalam mengintegrasikannya ke dalam praktik pendidikan yang adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman.²⁴

B. Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq

Mata pelajaran Aqidah Akhlaq merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) yang bertujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian peserta didik berdasarkan nilai-nilai keimanan dan moralitas Islam. Dalam kerangka pendidikan Islam yang menyeluruh, Aqidah Akhlaq tidak hanya mengajarkan aspek kognitif berupa pengetahuan tentang rukun iman, sifat-sifat Allah, dan ajaran-ajaran moral, tetapi juga menanamkan dimensi afektif dan psikomotorik, yakni sikap dan perilaku nyata yang mencerminkan nilai-nilai ketauhidan dan akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari. Secara istilah, kata *'aqidah'* berasal dari kata kerja *'aqada'* yang berarti mengikat atau menguatkan. Dalam konteks Islam, aqidah bermakna keyakinan yang kuat dan tidak tergoyahkan terhadap hal-hal yang bersifat gaib dan menjadi pokok-pokok keimanan, seperti keimanan kepada Allah, malaikat, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, dan takdir.²⁵

²³ Sulastris Harun, "Pembelajaran Di Era 5.0," *Ejurnal.Pps.Ung.Ac.Id* 2, no. November (2021): 265–76.

²⁴ Asmuni Asmuni, "Problematisasi Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dan Solusi Pemecahannya," *Jurnal Paedagogy* 7, no. 4 (2020): 281, <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>.

²⁵ Mardan Umar, Feiby Ismail, and Nizma Syawie, "Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Moderasi Beragama Pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 19, no. 1 (2021): 101–11, <https://doi.org/10.32729/edukasi.v19i1.798>.

Aqidah menjadi pondasi dasar dalam kehidupan seorang muslim, karena dari sanalah muncul motivasi spiritual yang mendorong manusia untuk menjalani hidup sesuai dengan petunjuk Ilahi. Sedangkan *akhlak* secara etimologis berasal dari kata *kebuluq* yang berarti perangai atau budi pekerti. Dalam pengertian yang lebih luas, akhlak adalah sikap dan perilaku yang lahir dari hati nurani yang bersih dan selaras dengan nilai-nilai yang diajarkan oleh Allah dan Rasul-Nya. Akhlak mencakup hubungan manusia dengan Allah (*hablun min Allah*), hubungan dengan sesama manusia (*hablun min an-nas*), dan hubungan dengan alam semesta (*hablun min al-'alam*). Dengan demikian, akhlak mencerminkan kualitas keimanan seseorang dalam bentuk perbuatan nyata yang tercermin dalam kehidupan pribadi, sosial, bahkan profesional.²⁶

Mata pelajaran Aqidah Akhlak memiliki peran strategis dalam membentengi generasi muda dari pengaruh negatif globalisasi dan krisis moral yang melanda masyarakat modern. Di tengah arus materialisme, hedonisme, dan individualisme yang kian menguat, Aqidah Akhlak hadir sebagai penyeimbang sekaligus benteng moral agar peserta didik tidak kehilangan arah dan jati dirinya sebagai seorang muslim. Melalui pemahaman aqidah yang benar dan pembiasaan akhlak yang mulia, peserta didik akan memiliki daya tahan spiritual, kesadaran etik, serta komitmen moral dalam menjalani kehidupan sebagai makhluk Allah dan khalifah di muka bumi.²⁷

Tujuan dari pembelajaran Aqidah Akhlak tidak sekadar untuk mengetahui konsep-konsep keimanan dan moralitas, tetapi lebih jauh untuk menanamkan nilai-nilai tersebut dalam hati peserta didik, membentuk karakter mereka menjadi pribadi yang beriman, bertanggung jawab, jujur, santun, toleran, dan berakhlak mulia. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak tidak bisa hanya bersifat teoritis, tetapi juga harus kontekstual, aplikatif, dan transformasional. Guru harus mampu mengaitkan materi dengan realitas kehidupan peserta didik dan menjadi teladan nyata dalam sikap dan perilaku. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran ini biasanya mencakup dua domain utama, yaitu:

1. Materi Aqidah – mencakup pemahaman terhadap rukun iman, sifat-sifat wajib dan mustahil bagi Allah dan rasul, makna syahadat, serta prinsip-prinsip keimanan dalam Islam. Materi ini bertujuan untuk membentuk dasar keimanan yang kokoh, yang menjadi fondasi bagi semua aspek kehidupan beragama.
2. Materi Akhlak – mencakup akhlak kepada Allah, kepada diri sendiri, kepada orang tua dan guru, kepada sesama, serta kepada makhluk hidup dan lingkungan. Materi ini mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, rendah hati, kasih sayang, kerja keras, serta kepedulian sosial.²⁸

Dalam proses pembelajarannya, mata pelajaran Aqidah Akhlak sangat membutuhkan metode yang bervariasi dan partisipatif, seperti diskusi, studi kasus, permainan edukatif, pembiasaan perilaku, keteladanan guru, serta integrasi nilai dalam kegiatan ekstrakurikuler. Penilaian pun tidak hanya berfokus pada aspek kognitif (seberapa jauh peserta didik memahami materi), tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik, yakni seberapa jauh mereka mampu menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang telah dipelajari. Di era digital saat ini, pengembangan media dan sumber belajar untuk mata pelajaran Aqidah Akhlak juga

²⁶ Acep Nurlaeli, "NOVASI PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA MADRASAH DALAM MENGHADAPI ERA MILENIAL," *Wabana Karya Ilmiah Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 622–44.

²⁷ Meyniar Albina and Mursal Aziz, "Hakikat Manusia Dalam Al-Quran Dan Filsafat Pendidikan Islam," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 02 (2022): 731–46, <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2414>.

²⁸ Jannah, "Peran Pembelajaran Aqidah Akhlak Untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Siswa."

perlu dilakukan secara inovatif. Pemanfaatan video inspiratif, platform pembelajaran daring, aplikasi islami, serta konten visual yang menggugah sangat membantu dalam menghidupkan suasana pembelajaran dan meningkatkan daya tarik siswa. Namun demikian, tantangan tetap ada, terutama dalam menjaga ruh keikhlasan dan kesungguhan dalam menanamkan nilai-nilai yang tidak bisa diukur secara instan, tetapi membutuhkan ketekunan, pembiasaan, dan keteladanan.²⁹

Mata pelajaran Aqidah Akhlak juga memiliki nilai strategis dalam mendukung visi pendidikan nasional, yaitu membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia.³⁰ Pendidikan yang hanya menekankan aspek kognitif tanpa disertai pembinaan karakter berisiko melahirkan generasi yang cerdas secara intelektual tetapi miskin moral. Oleh karena itu, Aqidah Akhlak sebagai mata pelajaran harus diberikan perhatian serius dalam hal kurikulum, kompetensi guru, pengembangan materi, hingga dukungan lingkungan sekolah dan keluarga. Singkatnya, mata pelajaran Aqidah Akhlak adalah ruh dari pendidikan Islam itu sendiri. Ia tidak hanya mengisi kepala peserta didik dengan ilmu, tetapi juga mengisi hati mereka dengan iman dan akhlak. Ia membentuk peserta didik menjadi manusia seutuhnya, bukan hanya sebagai insan yang cerdas, tetapi juga sebagai makhluk yang bertakwa dan berakhlak karimah. Maka dari itu, upaya untuk terus mengembangkan dan menguatkan posisi mata pelajaran Aqidah Akhlak harus menjadi prioritas dalam sistem pendidikan, agar cita-cita melahirkan generasi Qur'ani yang cerdas dan berakhlak dapat benar-benar terwujud.³¹

C. Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas I di MI Darut Taqwa

penerapan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq di MI Darut Taqwa yang dilakukan sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan teori pembelajar yang disampaikan oleh Mundar yang mengatakan bahwa proses pembelajaran harus diciptakan sedemikian rupa agar dapat mendorong kreativitas anak secara menyeluruh, dan dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam suasana belajar yang menyenangkan. Permainan ular tangga tersebut dapat berhasil dalam menciptakan siswa terlihat antusias, aktif, dan penuh semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran³². Media ular tangga adalah salah satu permainan edukatif yang dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Permainan ini biasanya terdiri papan permainan yang terdapat gambar ular dan tangga, dimana pemain akan melangkah maju atau mundur sesuai angka yang didapatkan dari lemparan dadu. Dalam dunia pendidikan, permainan ini dapat dimodifikasi dengan menambahkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran pada setiap kotak. Dengan cara ini, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan penuh interaksi. Hal ini membantu siswa lebih mudah memahami materi karena disampaikan dengan cara yang tidak membosankan.

Dalam penerepannya yang dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu mulai dari tahap perencanaan, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, sampai kegiatan penutup. Pada tahap

²⁹ Difa Zalsabella P, Eka Ulfatul C, and Moh Kamal, "Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Nilai Karakter Dan Moral Anak Di Masa Pandemi," *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (2023): 43–63, <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22808>.

³⁰ Muawaroh, "Penerapan Media Game Semai Anti Korupsi Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Di Mi Miftahul Falah Bangkalan."

³¹ Hambal Muhammad Shafwan, "KONSEP AL- QUR ' AN TENTANG KECERDASAN (Studi Analisis Tematik Surat Luqman Ayat 12-19)," *Staim Journal* 4, no. 2 (2021): 128–41.

³² Gusnarib Wahab and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran, Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, vol. 3 (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021).

perencanaan, penyusunan media permainan ular tangga ini dilakukan dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung proses kegiatan pembelajaran. Media ini disesuaikan dengan materi pelajaran Aqidah Akhlaq yang diajarkan dikelas I. Komponen dalam permainan tersebut terdiri dari papan permainan yang dibuat dengan berwarna agar menarik perhatian siswa, dadu untuk menentukan langkah permainan, bidak sebagai penanda posisi pemain atau kelompok, kartu soal berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi, serta lembar kerja siswa untuk menulis jawaban yang mereka kerjakan. Papan permainan tersebut terdiri dari kotak-kotak yang didalamnya terdapat soal-soal, perintah atau tantangan yang berkaitan dengan nilai-nilai Aqidah Akhlaq. Tujuan dari perencanaan ini adalah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, memotivasi siswa dalam semangat belajar, dan meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai akhlaq melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Pada tahap kegiatan inti, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberi kesempatan untuk memainkan media ular tangga yang telah dimodifikasi dengan adanya materi Aqidah Akhlaq. Setiap kotak dalam papan permainan tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi Aqidah Akhlaq, seperti adab sehari-hari, hidup sehat menurut Islam, dan contoh teladan Rasulullah SAW. Dalam permainan ini tidak hanya melatih kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal, tetapi juga mendorong siswa untuk saling berdiskusi, bekerjasama, dan berinteraksi satu sama lain. Dalam proses pembelajarannya suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan, karena siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori belajar Vigotsky yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis *ryleac* melalui kelompok kecil. Peserta didik saling berdiskusi dalam memecahkan masalah dengan saling bertukar ide dan temuan, sehingga hasil diskusi yang telah dilakukan dapat dijadikan sebagai kesimpulan. Dalam proses ini, guru hanya membantu dalam proses penemuan jawaban jika terjadi suatu kesulitan yang dialami oleh peserta didik³³. Pada tahap kegiatan penutup yang dilakukan selama 10 menit. Peneliti melakukan refleksi bersama siswa sebagai bentuk evaluasi ringan terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui respon dan kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga. Beberapa siswa menunjukkan respon positif. Tanggapan ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berhasil menarik minat siswa terhadap materi Aqidah Akhlaq. Kegiatan penutup ditutup dengan ucapan salam dan do'a bersama.

C. Evaluasi Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas I di MI Darut Taqwa Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa

Pada awal pelaksanaan, pembelajaran Aqidah Akhlaq di kelas I MI Darut Taqwa ini masih menggunakan metode ceramah, dimana guru lebih banyak berbicara sementara siswa hanya menjadi pendengar. Pembelajaran seperti ini terasa monoton dan kurang melibatkan keaktifan siswa, sehingga suasana kelas menjadi tidak menarik. Hal ini membuat siswa cepat kehilangan konsentrasi dan minat mereka terhadap pembelajaran menurun. Namun, setelah penggunaan media berupa permainan ular tangga pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq kelas I di MI Darut Taqwa ini menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mampu untuk meningkatkan semangat belajar, serta penggunaan permainan ular tangga ini menghasilkan dampak positif terhadap perilaku dan antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Deci dan Ryan, motivasi belajar bisa berkembang dari dalam diri siswa, terutama ketika mereka merasa senang, puas, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Permainan ular tangga

³³ Tirtawaty Abdul, *Model Pembelajaran Ryleac*, Politeknik Gorontalo (Gorontalo, 2019).

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih rileks dan termotivasi untuk belajar tanpa merasa tertekan. Pernyataan ini sejalan dengan teori kebutuhan dasar belajar oleh Abraham Maslow yakni salah satu kunci motivasi belajar dengan adanya rasa aman dan nyaman dalam proses belajar. Dengan pendekatan bermain seperti permainan ular tangga ini siswa merasa pembelajaran bukan sebagai beban, akan tetapi sebagai aktivitas yang menyenangkan membuat siswa lebih berani, percaya diri, dan termotivasi untuk belajar ³⁴.

Media ini juga dapat membangun interaksi sosial antar siswa. Siswa tersebut belajar bekerja sama dalam kelompok, saling mendukung, dan belajar dalam membuat keputusan bersama. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran yang aktif dan interaktif sangat dibutuhkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan mendukung terciptanya tujuan pembelajaran. Permainan ular tangga tidak hanya membantu siswa dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan aktif selama pembelajaran. Dengan ini, media permainan ini cocok digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang kreatif. Piaget, mengatakan bahwa anak-anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dan keterlibatan dengan lingkungan sekitar. Dalam hal ini, penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat memberi peluang bagi siswa untuk belajar secara aktif. Dengan cara ini, siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar ³⁵. Vygotsky juga berpendapat bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Melalui permainan ular tangga, siswa tidak hanya belajar sendiri tetapi juga bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sekelompoknya. Kegiatan ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa ³⁶. Jadi, media pembelajaran berbasis permainan ular tangga terbukti efektif dalam menumbuhkan semangat belajar siswa karena mampu menghadirkan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan.

Kesimpulan

Dalam dunia pendidikan, terutama pada jenjang anak usia dini dan sekolah dasar, aktivitas bermain menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar. Guru yang kreatif perlu mampu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu inovasi yang terbukti efektif dalam pembelajaran Aqidah Akhlak adalah penerapan media permainan ular tangga sebagai alat bantu edukatif. Media permainan ular tangga merupakan bentuk permainan tradisional yang dimodifikasi sedemikian rupa agar dapat menyisipkan materi pelajaran di dalamnya. Dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak, papan permainan ini diisi dengan soal-soal atau tantangan yang berkaitan dengan nilai-nilai keimanan dan akhlak mulia. Misalnya, ketika siswa menginjak kotak tertentu, mereka harus menjawab soal seperti “Sebutkan rukun iman!” atau “Apa contoh akhlak terpuji kepada orang tua?” Sebagai hasilnya, proses pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga melibatkan interaksi sosial, emosional, dan kinestetik.

³⁴ Dkk Herwati, Arifin.M.M, Rahayu.T, *MOTIVASI DALAM PENDIDIKAN, Sustainability (Switzerland)* (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023).

³⁵ Edward Harefa et al., *Buku Ajar: Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia Redaksi, 2024).

³⁶ Najwa Rika Faradina et al., “Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (2025): 866–74.

Penerapan media permainan ular tangga dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis. Pertama, tahap perencanaan, yaitu ketika guru menyiapkan rancangan pembelajaran, menyusun soal-soal atau tugas pada papan permainan, serta menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Kedua, kegiatan pendahuluan, yang dilakukan untuk mempersiapkan siswa secara mental dan emosional agar siap menerima materi. Guru bisa memulai dengan apersepsi, motivasi, serta pengenalan aturan permainan.

Ketiga, kegiatan inti, di sinilah pembelajaran berbasis permainan benar-benar berlangsung. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, lalu secara bergiliran melempar dadu dan mengikuti petunjuk permainan pada papan ular tangga. Ketika berhenti di kotak soal, mereka harus menjawab pertanyaan yang telah disiapkan. Dalam proses ini, peserta didik tidak hanya belajar materi Aqidah Akhlak secara aktif, tetapi juga dilatih untuk bekerjasama, berpikir kritis, berani mengemukakan pendapat, serta menghargai pendapat teman. Keempat, kegiatan penutup, guru memberikan umpan balik, menyimpulkan pembelajaran, dan merefleksikan kegiatan hari itu bersama siswa. Tahap ini penting agar siswa dapat memahami apa yang telah mereka pelajari, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya nilai-nilai aqidah dan akhlak dalam kehidupan mereka. Penggunaan media permainan ular tangga ini terbukti memberikan dampak positif terhadap semangat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hal antusiasme belajar, keberanian bertanya dan menjawab, serta kemampuan bekerja dalam tim. Bahkan, siswa yang sebelumnya pasif dan kurang percaya diri mulai menunjukkan perubahan sikap yang lebih aktif dan antusias.

Salah satu keunggulan dari media ini adalah kemudahannya untuk diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, dengan penyesuaian tingkat kesulitan soal sesuai usia peserta didik. Media ini juga tidak memerlukan biaya besar, dapat dibuat secara manual atau digital, dan memungkinkan fleksibilitas penggunaan baik di kelas maupun di luar kelas. Lebih dari sekadar permainan, penerapan ular tangga dalam pembelajaran Aqidah Akhlak menjadi wujud integrasi antara aspek kognitif dan afektif, yang mampu membangun pemahaman konseptual sekaligus pembentukan karakter siswa. Nilai-nilai keimanan dan akhlakul karimah yang diajarkan tidak hanya berhenti sebagai teori, melainkan menjadi bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan dan membekas dalam ingatan anak. Dengan demikian, media permainan ular tangga merupakan alternatif pembelajaran yang tidak hanya efektif dan efisien, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, partisipasi aktif, serta pembentukan karakter mulia. Penggunaan media ini menjadi contoh nyata bagaimana pembelajaran Aqidah Akhlak dapat dikemas secara inovatif tanpa mengurangi substansi nilai-nilai luhur yang ingin ditanamkan kepada peserta didik.

Daftar Pustaka

- Abdul, Tirtawaty. *Model Pembelajaran Ryleac. Politeknik Gorontalo*. Gorontalo, 2019.
- Akhmad Rofik, Ashari Ashari, and Rudolf Crysoekamtoe. "Peran Guru Agama Dalam Mengembangkan Emosional Dan Spiritual Siswa Di SMP PGRI 2 Driyorejo." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 6 (2024): 94–115. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i6.611>.
- Albina, Meyniar, and Mursal Aziz. "Hakikat Manusia Dalam Al-Quran Dan Filsafat Pendidikan Islam." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 02 (2022): 731–46. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2414>.
- Aprilia, Wiwit, M Jamhuri, Achmad Yusuf, and Muhammad Nur. "Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif Nu Pandaan." *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 9, no. 4 (2023): 1442.

- Asmuni, Asmuni. "Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dan Solusi Pemecahannya." *Jurnal Paedagogy* 7, no. 4 (2020): 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>.
- Fajrussalam, Hisny, Alifia Nur Azizah H.A, Firra Dwi Nur'ani, and Hilma Innayah Putri4Ranisa Devi. "Peran Pendidikan Aqidah Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 5, no. 4 (2024). <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i4.486>.
- Faradina, Najwa Rika, Athifah Fauziyyah, Ina Mutmainah, Alya Az Zahra, and Arie Rakhmat Riyadi. "Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (2025): 866–74.
- Hapsari.M, Sumari, dan Fitriyah, I. "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBANTUAN KARTU SOAL DAN STIKER JAWABAN PADA MATERI TANAH DAN KEBERLANGSUNGAN KEHIDUPAN." *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya* 3, no. 8 (2020): 1. <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1>.
- Harefa, Edward, Achmad Ruslan Afendi, Perdy Karuru, Sulaeman, and Alice Yeni Verawati Wote. *Buku Ajar: Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia Redaksi, 2024.
- Harun, Sulastri. "Pembelajaran Di Era 5.0." *Ejurnal.Pps.Ung.Ac.Id* 2, no. November (2021): 265–76.
- Herwati, Arifin.M.M, Rahayu.T, Dkk. *MOTIVASI DALAM PENDIDIKAN. Sustainability (Switzerland)*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Herzawati, Syawwaliah. "Pentingnya Pendidikan Agama Dalam Membangun Karakter Generasi Mellennia Di Era Globalisasi." *GUAU; Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2, no. 1 (2022): 515–20.
- Ia Rusiani, Rabiatul Jannah, and Sri Puji Rahayu. "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Generasi Muda." *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 3, no. 2 (2024): 221–26. <https://doi.org/10.23969/wistara.v1i2.11236>.
- Jannah, Miftahul. "Peran Pembelajaran Aqidah Akhlak Untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Siswa." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 2 (2020): 237. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.326>.
- Kementerian Agama RI. *Hubungan Antar Umat Beragama (Tafsir Al-Qur'an Tematik)*. Jakarta: Aku Bisa, 2012.
- Maharani, Elvina, Elisa Intan Fatrilia, Fadlan Khoiri, and Muhammad Setiyawan. "Implementasi Board Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Islam Pada Taman Pendidikan Al-Qur' an (TPQ)," no. November (2023): 924–33.
- Muawaroh, Mundirol Lailatul. "Penerapan Media Game Semai Anti Korupsi Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Di Mi Miftahul Falah Bangkalan." *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2020): 30–52. <https://doi.org/10.30863/attadib.v1i2.965>.
- Muflihini, Muh. Hizbul. "Memaksimalkan Kembali Peran Kepala Sekolah Sebagai Supervisor Pendidikan." *Edukasia Islamika* 3, no. 2 (2018): 249. <https://doi.org/10.28918/jei.v3i2.1691>.
- Muhaimin. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Citra Media, 1996.
- Nurlaeli, Acep. "NOVASI PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA MADRASAH DALAM MENGHADAPI ERA MILENIAL." *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 622–44.
- Rahmadi. *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN*. Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- RI, Kementerian Agama. "Kementerian Agama RI, Al-Qur'an Dan Terjemahan." *Darus Sunnah*, 2015.
- Sahir.S.H. *METODE PENELITIAN*. Medan: PENERBIT KBM INDONESIA, 2022.
- Saleh, S. *ANALISIS DATA KUALITATIF*. Edited by HAMZAH. *Pustaka Ramadhan*. BANDUNG, 2017.

- Shafwan, Hambal Muhammad. "KONSEP AL- QUR ' AN TENTANG KECERDASAN (Studi Analisis Tematik Surat Luqman Ayat 12-19)." *Staim Journal* 4, no. 2 (2021): 128–41.
- Sholikhudin.A, Hidayah.M.N dan. "Implementasi Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka Untuk Memotivasi Minat Belajar Siswa Pada Materi Akidah Akhlak MI NU Miftahul Huda Pasuruan." *Jurnal Al-Absbor: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2025): 150.
- Solichah.I, Jamhuri.M, Hadi.M.N. "Efektifitas Media E-Book Smart Pada Pembelajaran Agama Islam Di RA Darussalam Pasrepan Pasuruan." *An Najah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Agama* 02, no. 04 (2023): 72.
- Suryati, Lili, Nizwardi Jalinus, Rizal Abdullah, and Sri Rahmadhani. "Dampak Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Prespektif Filsafat Konstruktivisme Pada Pendidikan Vokasi." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 7, no. 2 (2023): 197. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.57408>.
- Syaifin, Riyo Asmin. "Peranan Guru Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Akhlak Peserta Didik Di Madrasah Aliyah Ddi At-Taufiq Padaelo Kabupaten Barru." *AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2022): 67–79. <https://doi.org/10.30863/aqym.v5i1.2918>.
- Umar, Mardan, Feiby Ismail, and Nizma Syawie. "Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Moderasi Beragama Pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 19, no. 1 (2021): 101–11. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v19i1.798>.
- Wahab, Gusnarib, and Rosnawati. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. Vol. 3. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021.
- Wiryanto, Wiryanto, Mohammad Fauziddin, Suprayitno Suprayitno, and Budiyo Budiyo. "Systematic Literature Review: Implementasi STEAM Di Sekolah Dasar Kelas Rendah." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2023): 1545–55. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4268>.
- Zalsabella P, Difa, Eka Ulfatul C, and Moh Kamal. "Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Nilai Karakter Dan Moral Anak Di Masa Pandemi." *Journal of Islamic Education* 9, no. 1 (2023): 43–63. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22808>.