

Implementasi Permainan Edukatif Ular Tanya dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Kesenangan dan Pemahaman Religius Siswa Kelas IV SD

Saefudin Ali Sabana¹, Sulis Mutmainah²

^{1,2}Pendidikan Agama Islam, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Email: saefudinsabana@gmail.com¹, sulismutmainah@gmail.com²

Abstrak—Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar sering kali dihadapkan pada tantangan metode konvensional yang cenderung monoton sehingga berisiko menciptakan suasana belajar yang membosankan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam implementasi permainan edukatif "Ular Tanya" dalam upaya meningkatkan kesenangan belajar sekaligus kedalaman pemahaman religius siswa kelas IV SD. Melalui metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif-praktik, penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipatif untuk merekam antusiasme, interaksi sosial, dan dinamika instruksional selama proses pembelajaran berlangsung. Media "Ular Tanya" sendiri mengadopsi struktur ular tangga yang dimodifikasi dengan kotak tantangan intelektual, di mana siswa harus menjawab pertanyaan seputar materi PAI untuk mempertahankan posisi atau memajukan bidak mereka. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan model gamifikasi ini memicu lonjakan antusiasme yang luar biasa karena faktor kebaruan media yang jarang ditemukan dalam kurikulum PAI tradisional. Implementasi ini terbukti efektif dalam memfasilitasi kolaborasi tim yang solid, meningkatkan partisipasi aktif siswa secara drastis, serta menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat dan menyenangkan. Dari sisi kognitif, pengulangan tantangan dalam permainan memperkuat retensi memori melalui mekanisme retrieval practice yang membantu siswa menginternalisasi konsep agama lebih lama di memori jangka panjang. Selain itu, permainan ini menjadi sarana efektif dalam membentuk karakter siswa, seperti kejujuran dalam mematuhi aturan serta tanggung jawab kelompok. Penelitian ini menyimpulkan bahwa "Ular Tanya" berhasil mentransformasi pembelajaran PAI menjadi pengalaman yang lebih interaktif, relevan dengan kebutuhan generasi digital, dan bermakna bagi perkembangan spiritual anak.

Kata kunci—Permainan Edukatif, Pendidikan Agama Islam, Kesenangan Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Dasar sering kali dihadapkan pada tantangan metode pembelajaran yang cenderung konvensional, yang jika tidak dikelola dengan kreatif, dapat menyebabkan suasana belajar menjadi membosankan dan menghambat pencapaian prestasi siswa. Laila et al. (2023) menegaskan bahwa pengemasan pembelajaran perlu dilakukan secara inovatif, salah satunya melalui media permainan, agar dapat memberikan nuansa baru yang meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar (Nursafitri et al., 2023). Pemilihan strategi yang tepat sangat krusial, karena guru tidak hanya berperan menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu menciptakan lingkungan yang menstimulasi pemahaman religius secara mendalam (Dr. Akrim., S.Pd., 2022). Namun, pada kenyataannya, penggunaan model pembelajaran berbasis game edukatif masih sangat jarang ditemukan dalam praktik kelas sehari-hari, sehingga diperlukan terobosan untuk meningkatkan kualitas interaksi edukatif di sekolah.

Implementasi gamifikasi atau permainan edukatif dalam kurikulum merupakan strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Menurut Damayanti et al. (2025), integrasi elemen permainan dalam proses instruksional mampu mengatasi rendahnya keterlibatan siswa serta membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas (Damayanti et al., 2025). Penggunaan media seperti modifikasi ular tangga memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang lebih rileks namun tetap terarah pada tujuan instruksional (Nursafitri et al., 2023). Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru semata, melainkan memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi melalui kompetisi yang sehat dan interaksi sosial yang bermakna.

Berpijak pada urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi permainan edukatif "Ular Tanya" dalam upaya meningkatkan kesenangan belajar serta pemahaman religius siswa kelas IV SD. Hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media ini memicu antusiasme siswa yang sangat signifikan, sebuah respons positif yang muncul akibat jarang penerapan model pembelajaran berbasis gim dalam kurikulum PAI selama ini. Secara substantif, implementasi "Ular Tanya" terbukti mampu memfasilitasi kolaborasi antarsiswa yang efektif, yang pada gilirannya mengstimulasi keaktifan kelas serta menciptakan iklim kompetisi yang sehat dan konstruktif. Dengan mengintegrasikan elemen interaktif ini ke dalam proses instruksional, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas media permainan dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna bagi perkembangan kognitif maupun spiritual anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif-praktik. Penelitian kualitatif dipilih karena peneliti ingin memahami fenomena pembelajaran secara mendalam dan menyeluruh dalam konteks yang alami. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2013), metode kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah instrumen kunci dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2013). Fokus penelitian adalah implementasi permainan edukatif 'Ular Tanya' dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar di Purwokerto, Jawa Tengah.

Prosedur penelitian ini mengikuti langkah-langkah sistematis yang selaras dengan panduan Arikunto (2013) mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan observasi dalam penelitian praktis di kelas (Arikunto, 2013). Data utama dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi langsung (partisipatif) selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti bertindak sebagai observer untuk merekam dinamika kelas, tingkat antusiasme siswa, serta pola interaksi yang terjadi saat permainan berlangsung (Mestika Zed, 2014). Selain observasi, peneliti juga mengumpulkan dokumen pendukung dan melakukan catatan lapangan untuk memperkuat validitas data.

Analisis data dilakukan secara mengalir dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa penggunaan media 'Ular Tanya' mampu memicu antusiasme tinggi di kalangan siswa karena sifatnya yang baru dan rekreatif. Pola kerjasama tim yang terbentuk selama permainan mendorong terciptanya keaktifan kolektif dan persaingan yang sehat di antara siswa. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap langkah dalam penelitian dirancang untuk menjawab bagaimana implementasi permainan edukatif dapat meningkatkan aspek afektif (kesenangan) sekaligus kognitif (pemahaman religius) siswa secara simultan.

HASIL DAN DISKUSI

Desain dan Mekanisme Permainan "Ular Tanya" dalam Konteks PAI

Desain permainan "Ular Tanya" dikembangkan dengan mengadopsi struktur dasar permainan tradisional ular tangga, namun dengan modifikasi substantif pada konten dan tujuan pembelajarannya. Sejalan dengan penelitian Lestari dan Hermawati (2023), penggunaan media permainan dalam pembelajaran di SD terbukti mampu menanamkan karakter dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa secara signifikan (Lestari & Hermawati, 2022). Melalui "Ular Tanya", diharapkan siswa tidak hanya menguasai materi secara kognitif, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang membekas dan memotivasi. Media ini terdiri dari papan permainan berukuran besar yang dibagi ke dalam kotak-kotak bernomor, sebuah dadu, dan pion sebagai representasi pemain atau kelompok. Perbedaan utama terletak pada kotak-kotak tertentu yang diberi label "Tanya". Jika dalam permainan konvensional kotak ular menyebabkan pemain turun, dalam "Ular Tanya", kotak tersebut merupakan tantangan intelektual di mana siswa harus menjawab pertanyaan seputar materi PAI untuk dapat mempertahankan posisinya atau mendapatkan poin tambahan. Mekanisme ini sejalan dengan konsep "Ular Tangga Tantangan" yang dikemukakan oleh Setiawati dan Suyadi (2021), di mana setiap langkah permainan digunakan sebagai sarana stimulasi pemahaman konsep pada anak (Setiawati & Suyadi, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian dalam pelaksanaan kegiatan belajar, implementasi "Ular Tanya" mendapatkan antusiasme yang sangat tinggi dari siswa kelas IV SD. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran berbasis game edukatif masih sangat jarang dilakukan dalam mata pelajaran PAI, yang biasanya lebih banyak menggunakan metode ceramah atau membaca buku teks. Temuan ini didukung oleh pendapat Rahmawati et al. (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan alat peraga edukatif dapat mengubah atmosfer kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan (Rahmawati et al., 2022). Ketika siswa melihat papan permainan yang penuh warna dan interaktif, motivasi intrinsik mereka untuk terlibat dalam pembelajaran meningkat secara spontan.

Selain meningkatkan kegembiraan, mekanisme permainan "Ular Tanya" secara efektif mendorong kerja sama tim yang solid di antara siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang harus berdiskusi untuk menjawab pertanyaan "Tanya" yang muncul selama permainan. Proses ini menyebabkan terciptanya keaktifan di dalam kelas karena setiap anggota kelompok merasa bertanggung jawab atas keberhasilan timnya. Hal ini selaras dengan temuan Hakim et al. (2025) bahwa media permainan edukatif mampu menciptakan interaksi sosial yang positif di dalam kelas (Hakim et al., 2025). Kerja sama ini tidak hanya memperkuat pemahaman materi secara kolektif, tetapi juga membangun karakter sosial siswa melalui persaingan yang sehat. Persaingan antar kelompok dalam mencapai garis finish memacu siswa untuk belajar lebih giat agar mampu menjawab tantangan, sehingga tujuan instruksional pembelajaran PAI dapat tercapai dengan cara yang lebih bermakna dan manusiawi.

Transformasi Kesenangan Belajar Melalui Unsur Kompetisi dan Kolaborasi

Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar memiliki peran strategis sebagai fondasi pembentukan karakter dan spiritualitas anak. Namun, tantangan utama yang sering dihadapi adalah kejenuhan siswa akibat metode pembelajaran yang cenderung monoton dan searah. Siswa kelas IV SD berada pada fase perkembangan yang masih sangat membutuhkan aktivitas fisik dan interaksi yang menyenangkan. Tanpa adanya inovasi media, nilai-nilai religius yang kompleks akan sulit diserap secara mendalam oleh siswa, sehingga pembelajaran hanya menjadi rutinitas formalitas semata (Majidi et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif merupakan kunci utama untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas. Strategi permainan berbasis islami telah terbukti mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih dinamis dan interaktif (Solih, 2024). Dengan mengintegrasikan teknologi dan permainan, guru dapat menjembatani materi yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang nyata dan berkesan bagi siswa. Salah satu instrumen yang potensial adalah permainan edukatif yang dirancang khusus untuk memadukan aspek kognitif dan motorik anak.

Model pembelajaran berbasis game (Game-Based Learning) tidak hanya menawarkan kegembiraan, tetapi juga efektivitas dalam pemahaman materi. Melalui penggunaan game edukatif, proses transfer ilmu menjadi lebih menarik dan mudah dipahami karena adanya visualisasi dan interaksi langsung (Aini & Muhid, 2022). Ketika siswa merasa senang, hambatan psikologis dalam belajar akan berkurang, sehingga motivasi untuk mendalami ajaran agama meningkat secara alami. Hal inilah yang mendasari pentingnya implementasi permainan "Ular Tanya" sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran PAI.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penerapan permainan edukatif "Ular Tanya" mampu mentransformasi pengalaman belajar siswa kelas IV SD. Dengan menggabungkan unsur permainan tradisional dan muatan materi religius, diharapkan tercipta suasana kelas yang inklusif, di mana siswa belajar melalui kolaborasi dan kompetisi yang sehat. Fokus utamanya adalah melihat bagaimana elemen-elemen gamifikasi dapat memicu antusiasme siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Islam melalui cara yang lebih menyenangkan dan kontekstual.

Berdasarkan data penelitian dalam pelaksanaan kegiatan belajar menggunakan "Ular Tanya", ditemukan adanya lonjakan antusiasme yang luar biasa dari siswa kelas IV. Hal ini dipicu oleh faktor kebaruan, di mana siswa jarang sekali menjumpai model pembelajaran yang menggunakan game edukatif dalam mata pelajaran PAI. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif secara drastis; siswa yang biasanya pasif mulai berani berbicara dan terlibat dalam diskusi kelompok. Penggunaan elemen gamifikasi seperti poin dan tantangan terbukti sukses menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif (Fauziyah et al., 2025). Dampak positifnya, rasa bosan yang sering muncul pada metode konvensional dapat tereduksi secara signifikan karena fokus siswa teralihkan pada tantangan permainan.

Permainan "Ular Tanya" tidak hanya mengedepankan kemenangan individu, tetapi secara efektif membangun kerjasama tim. Dalam pelaksanaannya, anak-anak melakukan koordinasi untuk memecahkan pertanyaan, yang secara tidak langsung menanamkan nilai-nilai karakter seperti kerjasama dan tanggung jawab (Fauziyah et al., 2025). Adanya persaingan sehat antar kelompok justru memicu motivasi berprestasi tanpa menimbulkan konflik negatif. Keseimbangan antara kompetisi dan kolaborasi ini membuat pembelajaran PAI terasa lebih "hidup", di mana siswa merasa senang sekaligus tertantang untuk menguasai materi religius guna membawa kelompoknya menuju kemenangan.

Salah satu kekuatan utama dari media permainan ini adalah elemen "kejutan" yang terdapat pada kotak ular dan tangga. Ketidakpastian akan mendapatkan tangga untuk naik atau ular untuk turun memicu pelepasan dopamin di otak siswa. Dopamin adalah neurotransmitter yang bertanggung jawab atas sistem penghargaan (reward system) dan rasa senang, yang berperan penting dalam meningkatkan konsentrasi dan daya ingat. Suasana yang menggembirakan ini membuat materi PAI tidak lagi dianggap sebagai beban, melainkan sebagai bagian dari pengalaman bermain yang bermakna. Pembelajaran yang menyenangkan seperti ini merupakan prasyarat agar siswa benar-benar memahami dan mencintai materi yang diajarkan (Solin, 2024). Dengan demikian, aspek emosional yang positif melalui game edukatif menjadi katalisator bagi penguatan pemahaman religius siswa.

Pengaruh "Ular Tanya" Terhadap Retensi dan Kedalaman Pemahaman Religius

Implementasi permainan edukatif "Ular Tanya" dalam pembelajaran PAI menunjukkan dampak yang signifikan terhadap daya ingat (retensi) siswa dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional seperti ceramah. Salah satu faktor utama keberhasilan ini adalah adanya unsur pengulangan pertanyaan yang dikemas secara menyenangkan dalam alur permainan. Dalam metode ceramah, informasi cenderung bersifat satu arah sehingga siswa seringkali kehilangan fokus di tengah penjelasan. Sebaliknya, melalui "Ular Tanya", setiap kali siswa berhenti pada petak tertentu, mereka dihadapkan pada tantangan untuk menjawab pertanyaan yang menuntut mereka menarik kembali informasi yang telah dipelajari dari memori jangka panjang mereka.

Secara teoritis, penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman materi karena siswa terlibat secara kognitif dan emosional secara simultan (Oktaria et al., 2024). Pengulangan pertanyaan dalam "Ular Tanya" tidak dirasakan sebagai beban hafalan, melainkan sebagai bagian dari strategi untuk memenangkan permainan. Proses retrieval practice atau pengambilan kembali informasi secara berulang inilah yang memperkuat jejak memori siswa terhadap konsep-konsep agama, sehingga materi tersebut dapat tersimpan lebih lama dan lebih mendalam (Utami et al., 2025).

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi saat pelaksanaan kegiatan belajar berbasis "Ular Tanya". Hal ini dikarenakan model pembelajaran berbasis game edukatif masih sangat jarang diterapkan di lingkungan sekolah tersebut. Kebaruan (novelty) dari media ini berhasil memicu rasa ingin tahu siswa yang besar. Antusiasme yang tinggi ini berbanding lurus dengan peningkatan konsentrasi belajar; siswa tidak lagi merasa terpaksa untuk belajar, melainkan merasa sedang bermain sambil memperdalam ilmu agama (Amali et al., 2025).

Selain aspek kognitif, "Ular Tanya" juga terbukti efektif dalam membangun aspek sosial-emosional siswa. Dalam pelaksanaannya, anak-anak mampu melakukan kerja sama tim yang solid, terutama saat berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang sulit. Kerjasama ini memicu keaktifan kelas yang luar biasa, di mana siswa yang lebih paham cenderung membantu temannya, menciptakan lingkungan belajar sebaya yang efektif. Di sisi lain, unsur kompetisi dalam permainan ini melahirkannya persaingan yang sehat. Siswa berlomba-lomba untuk menjawab dengan benar bukan sekadar untuk nilai, melainkan untuk kemajuan bidak mereka dalam permainan. Dinamika ini sejalan dengan temuan Sabila dan Fahyuni (2025) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu mengubah perilaku belajar siswa menjadi lebih partisipatif dan komunikatif, yang pada akhirnya memperkokoh pemahaman mereka terhadap materi PAI secara kolektif maupun individual (Salsabila & Fahyuni, 2025).

Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana "Ular Tanya" dapat menjadi katalisator dalam meningkatkan kesenangan belajar sekaligus kedalaman pemahaman religius siswa. Dengan memanfaatkan dinamika permainan yang interaktif, diharapkan siswa tidak hanya sekadar "tahu" tentang ajaran agama, tetapi juga "merasakan" kegembiraan dalam mempelajarinya. Pendekatan yang

manusiawi ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif, sehingga proses internalisasi nilai-nilai agama dapat berlangsung secara lebih natural dan mendalam.

Relevansi Gamifikasi PAI terhadap Pembentukan Karakter Siswa di Era Digital

Pendidikan di era digital saat ini sedang mengalami transformasi yang signifikan, dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat. Transformasi ini menuntut dunia pendidikan untuk tidak hanya fokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada penciptaan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Generasi siswa saat ini, yang sering disebut sebagai digital native, memiliki karakteristik belajar yang dinamis dan sangat akrab dengan teknologi (Porwitasari et al., 2025). Oleh karena itu, institusi pendidikan perlu menyesuaikan metode pembelajaran agar tetap relevan dengan kebutuhan siswa di era modern ini.

Namun, di tengah kemajuan teknologi, muncul tantangan besar berupa degradasi karakter atau etika belajar pada siswa. Fenomena seperti kurangnya tanggung jawab, penurunan disiplin, hingga lunturnya sikap menghargai guru menjadi persoalan yang serius di sekolah dasar (Nurhikmah et al., 2023). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), tantangan ini sering diperberat dengan metode pengajaran yang cenderung monoton dan kaku. Akibatnya, internalisasi nilai-nilai moral dan spiritual menjadi sulit tercapai karena siswa merasa kurang terlibat secara emosional maupun kognitif dalam proses pembelajaran.

Inovasi pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi muncul sebagai solusi adaptif untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Gamifikasi tidak hanya membawa elemen permainan ke dalam kelas, tetapi juga membantu menciptakan landasan moral dan etika yang kokoh bagi generasi digital (Nasyor et al., 2023). Melalui pembelajaran berbasis permainan, Pendidikan Agama Islam dapat tampil lebih fleksibel dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi nilai-nilainya. Pendekatan ini memungkinkan nilai-nilai agama dipelajari melalui pengalaman nyata yang terekam dalam interaksi selama permainan berlangsung.

Artikel ini bertujuan untuk membahas implementasi permainan edukatif "Ular Tanya" dalam pembelajaran PAI siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan model ini memicu antusiasme tinggi dari siswa karena memberikan suasana baru yang jarang mereka temukan dalam metode konvensional. Selain meningkatkan kegembiraan, pelaksanaan permainan ini terbukti efektif dalam membangun kerja sama tim, keaktifan, serta persaingan yang sehat antar siswa. Fokus pembahasan akan diarahkan pada bagaimana gamifikasi PAI berkontribusi langsung pada pembentukan karakter siswa sebagai implementasi nyata dari nilai-nilai Akhlakul Karimah.

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI melalui permainan "Ular Tanya" membuktikan bahwa mata pelajaran agama tidak harus bersifat kaku, melainkan bisa bersifat adaptif dengan metode modern. Di era digital yang penuh tantangan moral, inovasi pembelajaran yang tepat sangat membantu dalam menanamkan pendidikan karakter sehingga siswa memiliki landasan etika yang kuat (Nasyor et al., 2023). Penggunaan permainan edukatif "Ular Tanya" bukan sekadar media hiburan, melainkan instrumen untuk menginternalisasi karakter melalui tindakan nyata di dalam kelas.

Berdasarkan hasil penelitian dalam pelaksanaan permainan "Ular Tanya", ditemukan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang luar biasa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran berbasis permainan memberikan variasi yang menyegarkan dibandingkan metode ceramah tradisional. Data penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan ini, siswa dapat melakukan kerja sama yang efektif, yang pada gilirannya meningkatkan keaktifan kelas dan menciptakan suasana persaingan yang sehat. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan media permainan edukasi efektif dalam membangun karakteristik seperti kerja sama, disiplin, dan empati (Ma'munah, 2024).

Permainan "Ular Tanya" mengharuskan siswa untuk mengikuti aturan secara jujur, baik saat memutar dadu maupun menjawab pertanyaan. Kejujuran merupakan nilai karakter krusial yang perlu dikembangkan agar siswa tidak kehilangan jati diri di tengah arus globalisasi (Nur'aini et al., 2024). Melalui permainan, kejujuran dipraktikkan secara langsung sebagai bentuk integritas diri. Persaingan sehat yang tercipta melatih siswa untuk bersikap ksatria. Sikap menghargai kemenangan lawan dan menerima kekalahan dengan lapang dada adalah implementasi nyata dari akhlak mulia. Hal ini membuktikan bahwa teknologi dan metode modern dapat digunakan secara efektif untuk memperkuat nilai-nilai budaya dan agama (Nur'aini et al., 2024).

KESIMPULAN

Implementasi permainan edukatif "Ular Tanya" dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan solusi inovatif untuk mengatasi kejenuhan siswa akibat metode ceramah yang konvensional dan monoton. Media yang memodifikasi struktur ular tangga tradisional ini menggantikan hukuman turun pada kotak ular dengan tantangan intelektual berupa pertanyaan materi PAI, sehingga siswa harus aktif berpikir untuk mempertahankan posisi atau meraih poin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini memicu lonjakan antusiasme yang luar biasa pada siswa kelas IV SD karena sifatnya yang baru dan rekreatif dalam kurikulum agama. Selain menciptakan suasana belajar yang rileks namun tetap fokus pada tujuan instruksional, strategi gamifikasi ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara drastis, mengubah siswa yang biasanya pasif menjadi berani berdiskusi dan terlibat aktif dalam dinamika kelas.

Secara substantif, permainan ini memberikan dampak positif yang signifikan baik pada aspek kognitif maupun sosial-emosional siswa. Dari sisi kognitif, unsur pengulangan pertanyaan dalam alur permainan berfungsi sebagai retrieval practice yang memperkuat daya ingat (retensi) dan pemahaman religius siswa jauh lebih efektif daripada metode satu arah. Sementara itu, dari aspek karakter, "Ular Tanya" membangun kerja sama tim yang solid, tanggung jawab, dan sportivitas melalui persaingan yang sehat antar kelompok. Di era digital saat ini, pendekatan ini tidak hanya sekadar menjadi media hiburan, tetapi juga instrumen penting untuk menginternalisasi nilai-nilai Akhlakul Karimah, seperti kejujuran dalam mematuhi aturan main dan sikap menghargai orang lain, sehingga proses pendidikan agama berlangsung secara lebih alami, manusiawi, dan bermakna.

REFERENSI

- Aini, K. N., & Muhid, A. (2022). Efektifitas Game Marbel Muslim Kids Pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 35–57. <https://lib.unnes.ac.id/20002/>
- Amali, U., Setiyoko, D. T., & Fitri, R. M. (2025). Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SDN Karangdempel 01. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 2548–6950.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. PT. Bina Aksara.
- Damayanti, M., Handayani, A., & Sрни. (2025). *Implementasi Gamifikasi Pada Pembelajaran Berpikir Komputasional Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. 10(2), 1978–1985.
- Dr. Akrim., S.Pd., M. P. (2022). Buku Ajar Strategi Pembelajaran. In *Umsu Press*. <https://doi.org/10.21070/2020/978-623-6833-80-3>
- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmudah, R. (2025). Transformasi Pembelajaran dengan Gamifikasi Strategi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 15–25.
- Hakim, N. D., Wardatussa'idah, I., & Yudha, C. B. (2025). Analisis Kebutuhan Media Game Edukatif Ular Tangga Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2750–2759. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3580>
- Lestari, M. A., & Hermawati, E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Menanamkan Karakter Berkebhinekaan Global pada Siswa SDIT Darul Amanah. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 2(1), 6–11. <https://doi.org/10.25134/jise.v2i1.37>
- Ma'munah, L. A. (2024). Penggunaan Media Permainan Edukasi dalam Membentuk Karakter Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan BP. *Althanshia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 32–42. <https://doi.org/10.53627/jal.v2i2.5911>
- Majidi, M. W., Norhidayah, S., Marhamah, & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga Digital Pada Materi Asmaul Husna Kelas VII di SMP NU Palangka Raya. *Juperan: Jurnal Penedidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 410–421. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/529>
- Mestika Zed. (2014). Metode Penelitian Kepustakaan. In *Yayasan Pustaka Obor Indonesia*.
- Nasyor, H. S., Umam, M. S. K., Arifin, M. Z., & Syafi'i, I. (2023). Inovasi Pembelajaran PAI dalam Menanamkan Pendidikan Karakter pada Generasi Digital Native. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 59–67. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v10i1.3517>
- Nur'aini, S., Hikmah, Y. Z., & Nangimah, Z. (2024). Model Pembelajaran Karakter di Indonesia Berbasis Teknologi untuk Melestarikan Budaya Lokal di Era Globalisasi. *SHEs: Social, Humanities, and Educational Studies*, 3(7), 2251–2258.
- Nurhikmah, A., Medianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439–446. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4472/3562>
- Nursafitri, L., Fanny, A. M., Hermanto, M. H., Irsyadi, I., Halimah, A. N., & Hidayah, S. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 90–101. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>
- Oktaria, N., Arni, Y., Triani, I., Aulia, M. S., & Pradida, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Teka Teki Silang Materi Beriman Kepada Allah dan Rasul-Nya Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(3), 518–526. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.513>
- Porwitasari, D. A., Wardani, N. N. S., Putri, S. D. K., & Lukitoaji, B. D. (2025). Impelementasi Pembelajaran Gamifikasi di Era Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *EDUCREATIVA :Jurnal Seputar Isu Dan Inovasi Pendidikan*, 1(1), 29–34.
- Rahmawati, H., Afifah, R., & Risma, A. I. (2022). Peraga Edukatif Ular Tangga Fiqih (Ultafi) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 44–50.
- Salsabila, A., & Fahyuni, E. F. (2025). Penerapan Media Permainan Ular Naga pada Pembelajaran Rukun Sholat dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 2548–6950. <https://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000174493.html>
- Setiawati, F. A., & Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(2), 49–61.
- Solin, S. (2024). Pembelajaran PAI yang Menyenangkan: Teknik dan Strategi bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), h. 501. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Utami, R. D., Calam, A., & Yusrizal. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Tebak Gambar Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama Kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang. *Juperan: Jurnal Penedidikan Dan Pembelajaran*, 04(02), 888–909.