
IMPLEMENTASI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MELATIH KEMAMPUAN MENGHAFLAN MATERI AGAMA UNTUK ANAK USIA DINI DI TPQ NURUL ISLAM DESA KEPATIHAN TIRTOYUDO-MALANG

Ucik Fitri Handayani ^{1*}, Anggita Oktaviana Putri ²

^{1*} Program Studi Pendidikan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang

² Program Studi Pendidikan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang
ucik@alqolam.ac.id, anggita@alqolam.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima : 20-April-2022

Disetujui : 1-Mei-2022

Kata Kunci :

Permainan Ular Tangga,
Melatih, Hafalan Agama

ABSTRAK

***Abstract:** Islamic religious of education plays an important role in children's lives from an early age. However, in reality there are some children who have not memorized short letters and have not understood the religious materials that have been studied. This study aims to train children to read and memorize letters and religious material through the game of snakes and ladders so that they can be practiced in daily life and to foster children's learning motivation in memorizing letters and religious materials that have been studied. The research was carried out on 25 children at the TPQ Nurul Islam in Kepatihan Tirtoyudo Village. Qualitative research method (cassus study) Data collection is done through observation and interviews. The results showed that the game of snakes and ladders can train and motivate children in learning religion and memorizing short letters in a more fun way. In addition, the application of the snake and ladder game method is followed by PAUD age children enthusiastically and happily*

Abstrak: Pendidikan agama islam berperan penting dalam kehidupan anak sejak dini. Akan tetapi pada kenyataannya terdapat beberapa anak-anak yang belum hafal surat-surat pendek dan belum memahami materi-materi agama yang sudah dipelajari. Penelitian ini bertujuan melatih anak-anak untuk membaca dan menghafal surat dan materi agama melalui permainan ular tangga sehingga dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari dan menumbuhkan motivasi belajar anak-anak dalam menghafal surat dan materi agama yang telah dipelajari. penelitian dilaksanakan pada anak-anak usia dini sebanyak 25 anak pada TPQ Nurul Islam di Desa Kepatihan Tirtoyudo. Metode penelitian kualitatif (*study cassus*) Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat melatih dan memotivasi anak dalam mempelajari agama dan menghafal surat-surat pendek dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu penerapan metode permainan ular tangga yang diikuti oleh anak-anak usia PAUD dengan antusias dan senang.

PENDAHULUAN

Pendidikan agama islam berperan penting dalam kehidupan anak. Hal ini dikarenakan ilmu agama dan Al-Qur'an menjadi pedoman tiap manusia dalam kehidupan. Pada lingkup keluarga pendidikan agama menjadi dasar perkembangan pribadi anak (Nasruddin. et.al., 2021). Bahri, dkk (2021) menjelaskan bahwa pendidikan agama islam merupakan sebuah pondasi dalam membentuk perilaku dan moral anak-anak untuk mengetahui hal yang baik dan tidak baik. Selain itu, peran pendidikan agama sangatlah kuat untuk menciptakan karakter anak (Fahmi & Susanto, 2018). Artinya, pendidikan karakter sangat berkaitan erat dengan pendidikan agama. Akan tetapi, pada kenyataannya saat ini masih terdapat generasi muda yang tidak di bekali ilmu agama sejak dini.

Terdapat beberapa pengaruh internal maupun eksternal yang menyebabkan kurang optimalnya ilmu agama anak sejak dini. Baharun (2016) menjelaskan bahwa kurang maksimalnya masing-masing anggota keluarga dalam melaksanakan perannya juga akan memicu permasalahan seperti pengaruh gadget, dan permainan game secara online. Salah satu pengaruh buruk yang ditimbulkan dari game *online* yakni kecanduan (Septriyeni, dkk., 2021). Selain itu, kurangnya pendidikan agama juga tak luput dari pengaruh beberapa tayangan TV (Fahmi & Susanto 2018). Oleh karena itu orang tua berperan penting dalam menanamkan pendidikan agama kepada anak-anak sejak dini. Salah satu langkah yang dapat dilakukan orang tua untuk mengatasi kurangnya ilmu agama anak sejak dini adalah dengan memasukkan anak-anak pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). TPQ merupakan sebuah lembaga pendidikan dan pengajaran Islam untuk anak-anak usia PAUD yang target utamanya adalah anak-anak dapat membaca Al-Qur'an (Retnasari, Suyitno, & Hidayah 2019). Dengan demikian, mengikuti kegiatan yang ada di TPQ setidaknya dapat mengurangi anak-anak dari kecanduan *gadget*, karena menggunakan waktu luangnya untuk mengikuti kegiatan pada TPQ.

Lembaga pendidikan agama islam yang terfokus pada anak-anak usia 4-5 thn di TPQ Nurul Islam Tirtoyudo-Malang masih katakan belum optimal. Masih terdapat beberapa anak-anak yang belum hafal surat-surat pendek dan belum memahami materi-materi agama yang telah dipelajari. Dalam melatih kemampuan agama anak-anak usia dini diperlukan sebuah media permainan agar mereka tertarik. Rahmadiani (2018) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar apa yang disampaikan dapat segera terserap oleh anak-anak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Ular tangga merupakan salah satu permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Nelliraharti & Suri (2020) menambahkan bahwa permainan ular tangga dapat dijadikan salah satu media pembelajaran dalam pendidikan. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Alat yang digunakan adalah papan kotak-kotak yang dilengkapi dengan tangga dan ular. Permainan ular tangga dapat dimainkan oleh anak di semua jenjang sekolah salah satunya adalah PAUD. Rahmadiani (2018) dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan ular tangga merupakan salah satu permainan dengan peraturan sederhana serta mempermudah anak-anak dalam memperlakukan (Setiawati, Desri, & Solihatulmilah 2019).

Tujuan penelitian ini adalah melatih anak-anak untuk membaca dan menghafal surat dan materi agama melalui permainan ular tangga sehingga dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari dan menumbuhkan motivasi belajar anak-anak dalam menghafal surat dan materi agama yang telah dipelajari. Sedangkan, manfaat penelitian ini adalah memberikan informasi dan wawasan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak dan dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini khususnya dalam bidang pendidikan agama islam.

METODOLOGI PENELITIAN

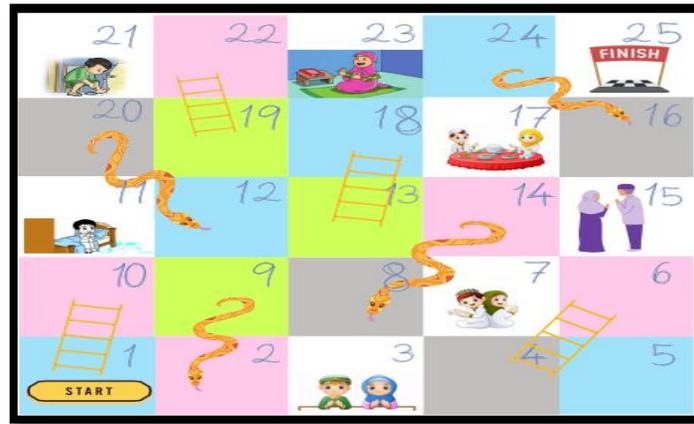
Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif sebagai bentuk penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif yang pada prinsipnya ingin menerangkan dan menggambarkan suatu peristiwa interaksi sosial dalam masyarakat. Peneliti menemukan makna dalam konteks sesungguhnya.. Sumber data pada penelitian ini yakni 25 anak usia dini di TPQ Nurul Islam terdapat di lokasi Desa Kepatihan, Kecamatan Tirtoyudo, dan Kabupaten Malang. Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Menurut Moleong (2018) mengemukakan tentang penelitian kualitatif mengidentifikasi suatu kondisi objek yang bersifat alamiah. Dimana, peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Data diperoleh melalui pengurus, tenaga pengajar di TPQ, dan peserta didik. Bentuk kegiatan penelitian dilaksanakan menggunakan media permainan ular tangga sebagai inovasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran.

Media ular tangga yang digunakan terbuat dari *banner* bergambar kotak-kotak dilengkapi dengan gambar ular dan tangga. langkah-langkah permainan berdasarkan bentuk media dengan menggunakan penomoran yang di mulai dari angka 1 sampai 25, berlanjut pada tiap nomor berisi pernyataan atau pertanyaan terkait materi agama yang telah dipelajari anak-anak. Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 6-7 orang per kelompok. Terdapat beberapa aturan pada permainan ular tangga yang akan dimainkan, diantaranya ketika nomor dadu keluar, maka harus naik tangga apabila nomornya jatuh pada tangga, dan harus turun pada saat nomor dadu yang keluar jatuh pada ekor ular. Selanjutnya, anak-anak wajib menjawab ataupun mempraktekkan jawaban atau perintah yang ada pada kotak dadu tersebut. Permainan akan selesai apabila anak-anak sudah melewati 25 nomor. Pemenangnya adalah anak yang dapat sampai pada nomor 25 paling cepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2022 pada salah satu TPQ Nurul Islam di desa Kepatihan Tirtoyudo-Malang. Kegiatan ini diikuti oleh 25 anak usia dini. Media permainan ular tangga yang digunakan yakni dengan mencetak desain permainan ular tangga pada *banner* berukuran 2m x 2m yang berisi 25 kotak. Pada setiap kotak terdapat berbagai macam perintah yang berbeda. Perintah-perintah tersebut harus dilaksanakan atau dipraktekkan oleh anak-anak yang ikut bermain ular tangga. Selain itu, pada permainan ular tangga disesuaikan dengan

tingkat kemampuan anak usia dini dalam teknik menghafal dengan menggunakan dadu sebagai acuan permainan untuk melangkahnya dan mengetahui tugas yang harus diselesaikan oleh anak. Terlihat gambar 4.1 tentang desain *banner* permainan ular tangga, sebagai berikut :



Gambar 4.1 Desain Permainan Ular Tangga

Kegiatan penelitian diawali dengan mengumpulkan anak-anak dalam satu ruangan. Kemudian, menginformasikan terkait aturan permainan ular tangga yang akan dilaksanakan. Terdapat beberapa guru TPQ yang mengikuti kegiatan dengan harapan kegiatan permainan ini dapat dilanjutkan dilain waktu dan kesempatan. Selanjutnya anak-anak dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan 6-7 anak per kelompok. Setelah dibagi menjadi kelompok maka permainan ular tangga dapat dimulai secara bergantian. Permainan dimainkan oleh 2 kelompok yang berbeda secara bersamaan. Kegiatan ini diawali dengan melempar dadu dan melangkah sesuai nomor yang tertulis pada dadu. Terlihat pada gambar 4.2 tentang desain keterangan nomor pada permainan ular tangga, sebagai berikut :



Gambar 4.2 Desain Keterangan Nomor Pada Permainan Ular Tangga

Setiap anak setelah melempar dadu akan melangkah pada kotak-kotak ular tangga sesuai nomor dadu. Pada setiap kotak terdapat perintah yang harus dilakukan atau dipraktekkan. Aturan pada permainan ular tangga yang akan dimainkan, diantaranya ketika nomor dadu keluar, maka harus naik tangga apabila nomornya jatuh pada tangga, dan harus turun pada saat nomor dadu yang keluar jatuh pada ekor ular. Selanjutnya anak-anak wajib menjawab ataupun mempraktekkan

jawaban atau perintah yang ada pada kotak dadu tersebut. Pada dasarnya permainan ular tangga memiliki ciri khas yakni selalu ada gambar ular dan tangga atau gambar lain yang sesuai (Setiawati et al., 2019).

Perintah-perintah pada permainan ular tangga diantaranya mengenai pendidikan agama secara dasar dan hafalan surat-surat pendek. Bagi anak yang tidak dapat melakukan perintah maka tidak diperbolehkan untuk lanjut dan harus menunggu gilirannya lagi untuk bermain. Anggota kelompok yang sampai pada kotak *finish* terlebih dahulu, maka kelompok tersebut yang menang. Kemudian kegiatan ini diakhiri dengan penyerahan hadiah pada kelompok yang menang sebagai motivasi karena telah ikut berpartisipasi dalam kegiatan. Terlihat pada gambar 4.3 proses kegiatan permainan ular tangga, sebagai berikut :



Gambar 4.3 Kegiatan Permainan Ular Tangga

Berdasarkan kegiatan 4.3 yang dilakukan masih terdapat beberapa anak yang belum dapat melaksanakan perintah yang ada pada kotak ular tangga. Diantaranya ketika anak-anak diminta untuk membacakan do'a sebelum masuk toilet dan setelah keluar toilet, menyebutkan nama-nama malaikat, dan menyebutkan asma'ul husna. Terdapat 8 anak dari 25 anak yang belum dapat menjawab pertanyaan atau mempraktikkan pernyataan dengan baik dan benar. Akan tetapi secara keseluruhan anak-anak dapat melaksanakan perintah yang tertulis dalam permainan ular tangga.

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa anak-anak tidak dapat mempraktekkan perintah yang ada pada permainan ular tangga dikarenakan memang belum hafal, lupa karena grogi bahkan ada yang memang belum mengerti. Selain itu juga diperoleh informasi bahwa anak-anak merasa antusias dan senang dalam belajar hafalan dengan mengikuti kegiatan permainan ular tangga. Anak-anak mengikuti kegiatan permainan dengan sangat antusias dan senang dikarenakan belum pernah diadakan permainan ini dalam rangka melatih kemampuan agama anak. Seperti yang disampaikan Fransisca, Wulan, & Supena (2020) dalam penelitiannya yang menyebutkan bahwa anak-anak sangatlah antusias dalam bermain ular tangga. Permainan ular tangga yang menyenangkan dapat melatih kemampuan siswa serta memotivasi dalam belajar. Selain itu, anak-anak juga mengikuti melaksanakan permainan secara tertib dan kondusif.

Permainan ular tangga berjalan lancar tak lepas dari partisipasi anak-anak dan guru-guru dalam melaksanakan langkah-langkah dengan sesuai (Fransisca et al., 2020).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat melatih dan memotivasi anak dalam mempelajari agama dan membantuk dalam mengembangkan kemampuan menghafal surat-surat pendek yang sesuai dengan tahapan usia dini melalui metode permainan secara lebih menyenangkan. Selain itu, permainan ular tangga di ikuti semua peserta didik. Permainan ini dapat dilaksanakan oleh para guru di lain waktu dengan mengganti atau menyesuaikan perintah-perintah yang terdapat pada permainan ular tangga sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada anak-anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Baharun, H. (2016). *Pendidikan Anak Dalam Keluarga: Telaah Epistemologis*. Probolinggo : IAI Nurul Jadid *Jurnal Pedidikan* 3(2):96–107. Diakses 10 Maret 2022 (online) <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/126/106>
- Bahri, S, Amirudin, and Muzaki, I.A (2021). *Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga Dan Masyarakat. Jawa barat : Universitas Singaperbangsa Karawang. Al-Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan* 6(2):149–57. Diakses 10 Maret 2022, (Online) <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/alyasini/article/view/4347>.
- Fahmi, Nahdi.M and Susanto, S. (2018). *Implementasi Pembiasaan Pendidikan Islam Dalam Membentuk Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar*. Ngawi : STKIP Modern Ngawi *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 7(2):85–89. Diakses, 11 Maret 2022 (online) <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1592>.
- Fransisca, R. Wulan. S. and Supena. A. (2020). *Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):630–38. Diakses, 11 Maret 2022. (Online) <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/405>
- Moleong Lexy.J., (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasruddin, M. Sriwinarsih, E. Rukhiyah, Y. Supriyanti, and Khasanah. N. (2021). *Pengaruh Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Terhadap Perilaku Anak Di Rumah Studi Kasus TK Aisyiyah 5 Kota Magelang*. Universitas Cokroaminoto Yogyakarta. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(1):75–88. Diakses, 11 Maret 2022(Online) <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/4592>
- Nelliraharti, and Suri.M. (2020). *Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Melatih Kemampuan Agama Anak Di TPA Baitul Munawwarah Gampong Tibang Banda Aceh*. Universitas Ubudiyah . *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(1):14–20. Diakses, 11 Maret 2022. (Online) <https://jurnal.uui.ac.id/index.php/jpkmes/article/view>

/833.

- Rahmadiani, Septiananda. (2018). *Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang*. Skripsi : Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Diakses, 15 Maret 2022 (Online) <http://eprints.radenfatah.ac.id/3236/1/SEPTIANANDA%20RAHMADIANI%20%2814210220%29.pdf>
- Retnasari. L, Suyitno, and Hidayah.Y. (2019). *Penguatan Peran Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ) Sebagai Pendidikan Karakter Religius*. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan *Jurnal SOLMA* 8(1):32–38. diakses 15 Maret 2022 (Online) <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/solma/article/view/2968>
- Septriyeni, Nindi. I, Zuhaini, and Mailani.I (2021). *Pengaruh Perilaku Bermain Game Online Terhadap Agama Islam Di SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan*. Riau : Universitas Islam Kuantan Singingi. *JOM FTK UNIKS* 2(2):44–50. Diakses, 15 Maret 2022. (Online) <http://ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/1916>
- Setiawati.E, Desri, and Solihatulmilah.E. (2019). *Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*. Banten : STKIP Setia Budhi Rangkasbitung. *Jurnal Petik* 5(1):85–91. Diakses, 16 Maret 2022. (Online) <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/494>.