

## **Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Addie untuk Pembelajaran Madrasah Diniyyah di Pesantren Al-Farros**

**Indah Istiqomah**

**Universitas Hasyim Asy'ari Jombang, Indonesia**

[indahistiqomah@mhs.unhasy.ac.id](mailto:indahistiqomah@mhs.unhasy.ac.id)

**Umu Intan Aulia**

**Universitas Hasyim Asy'ari Jombang, Indonesia**

[Umuintan41@gmail.com](mailto:Umuintan41@gmail.com)

**Sayyidah Rahmah Annabila**

**Universitas Hasyim Asy'ari Jombang, Indonesia**

[rahmahannabila@gmail.com](mailto:rahmahannabila@gmail.com)

**Abriel Ainani Musyafa**

**Universitas Hasyim Asy'ari Jombang, Indonesia**

[abrielainani2@gmail.com](mailto:abrielainani2@gmail.com)

**Khoirotul Idawati**

**Universitas Hasyim Asy'ari Jombang, Indonesia**

[khoirotulidawati@unhasy.ac.id](mailto:khoirotulidawati@unhasy.ac.id)

**Hanifudin**

**Universitas Hasyim Asy'ari Jombang, Indonesia**

[hanifudin@unhasy.ac.id](mailto:hanifudin@unhasy.ac.id)

---

**DOI:** <https://doi.org/10.52593/pdg.07.1.08>

**Submitted:** 2025-12-16, **Revised:** 2026-01-29, **Accepted:** 2026-01-30, **Published:** 2026-01-31

---

### **Abstract**

*This study aims to analyse the integration of the Snakes and Ladders game as an innovative strategy in Diniyyah learning in Islamic boarding schools. The research background is based on the need for contemporary 21st-century learning that is more interactive, engaging, and effective in increasing student involvement in understanding religious material. The type of research used is R&D (Research and Development), by adopting the ADDIE development model to produce learning media products. The results show that integrating the Snakes and Ladders game with several Diniyyah lessons, such as Tajwid, Nahwu, Shorof, and Fiqh, can increase learning motivation, strengthen the understanding of basic religious and scientific concepts, and foster positive interactions between students. This media integration is also in line with the gamification approach that emphasises active and collaborative learning experiences. Thus, the snakes and ladders game can be used as an alternative, creative learning medium that is relevant to improving the quality of Diniyyah learning in Islamic boarding schools.*

**Keywords:** *ADDIE Models, Boarding Schools, Diniyyah, Games-Based Learning, Islamic Snakes and Ladders.*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis integrasi media permainan ular tangga sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran Diniyyah di pondok pesantren. Latar belakang penelitian didasari oleh kebutuhan pembelajaran kontemporer abad 21 yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan santri dalam memahami materi keagamaan. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development), dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan produk media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan ular tangga yang diintegrasikan dengan beberapa pelajaran Diniyyah seperti Tajwid, Nahwu, Shorof, dan Fikih mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep dasar keilmuan agama, serta menumbuhkan interaksi positif antarsantri. Integrasi media ini juga sejalan dengan pendekatan gamifikasi yang menekankan pengalaman belajar aktif dan kolaboratif. Dengan demikian, permainan ular tangga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran kreatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Diniyyah di pondok pesantren.

**Kata Kunci:** ADDIE model, Games Based Learning, Madrasah Diniyah, Pondok Pesantren, Ular Tangga

### **A. Pendahuluan**

Paradigma pendidikan abad 21 telah mengubah standar keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa. Dahulu keterampilan yang harus dimiliki siswa sebatas membaca, menulis, atau mengoperasikan aritmatika dasar namun saat ini siswa harus memiliki keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, collaboration, and communication*). Perubahan paradigma ini selanjutnya diikuti oleh perubahan proses pembelajaran. Model-model pembelajaran monoton seperti ceramah yang dahulu sering digunakan oleh guru kini berganti menjadi model-model pembelajaran baru yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa sehingga dapat melatih keterampilan abad 21 tersebut (Sri Wahyuning 2022).

Salah satu model pembelajaran tersebut adalah *Games Based Learning (GBL)*, yaitu pembelajaran dengan menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus membantu proses pembelajaran. Metode *Game-Based Learning* memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dimana mengasah keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi kelompok, dan pengambilan keputusan secara tepat (Wibawa dkk. 2020).

Amrini Shofiyani dan Erma Muti'ah dalam penelitian mereka yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Pondok Pesantren An-Nashriyah Tambak Beras Jombang” menyatakan bahwa penerapan media permainan ular tangga sebagai salah satu model pembelajaran GBL, efektif dalam meningkatkan motivasi dan belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa arab (Amrini Shofiyani dan Erma Muti'ah 2021). Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Ulin Nuha, Media pembelajaran ular tangga juga mampu meningkatkan kemampuan *maharah al-kalam* peserta didik kelas XI MA Darul Qur'an Wonosari, Gunungkidul (Ulin Nuha 2024).

Pada dua penelitian di atas dapat dipahami bahwa permainan ular tangga terfokus pada satu jenis mata pelajaran dan dalam lembaga formal, yakni sekolah. Maka dari itu, pada penelitian kali ini peneliti menguji coba permainan ular tangga dengan mengembangkannya tidak hanya untuk satu pelajaran saja, akan tetapi diintegrasikan dengan pelajaran lain (Nahwu, Shorof, Tajwid, Fikih) dan juga pengimplementasiannya di lembaga non formal, yakni Madrasah Diniyah. Tujuan akhir penelitian adalah menghasilkan media pembelajaran ular tangga yang sesuai dengan pembelajaran kontemporer abad 21 dengan keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, collaboration, and communication*) tanpa meninggalkan nilai-nilai kepesantrenan. Penelitian ini menjadi penting sebab memberikan kontribusi pada pelestarian permainan tradisional dengan menambahkan dimensi edukatif yang relevan di era modern seperti sekarang ini.

## **B. Teori/Konsep**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar. Arsyad (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan kualitas interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat abstrak atau konseptual (Smaldino et al., 2019). Dalam pembelajaran Diniyyah di pesantren, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung untuk membantu santri memahami materi keagamaan seperti tajwid, nahwu, shorof, dan fikih secara lebih konkret dan menarik.

## **2. Media Permainan dalam Pembelajaran (*Game-Based Learning*)**

Media permainan dalam pembelajaran dikenal dengan istilah *game-based learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Prensky (2007), pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar karena melibatkan peserta didik secara aktif melalui tantangan, aturan, dan umpan balik.

Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar (Piaget, 1972). Permainan edukatif memungkinkan santri belajar melalui interaksi sosial, diskusi, dan pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

## **3. Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran**

Permainan ular tangga merupakan permainan papan tradisional yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran dengan memodifikasi isi, aturan, dan tujuan permainan. Menurut Susanto (2016), permainan edukatif dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang.

Dalam konteks pendidikan, permainan ular tangga dapat diintegrasikan dengan soal-soal atau instruksi pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Media ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta menumbuhkan interaksi sosial antarpeserta didik (Hamalik, 2014). Oleh karena itu, permainan ular tangga relevan digunakan sebagai media pembelajaran Diniyyah di pesantren.

## **4. Pembelajaran Diniyyah di Pesantren**

Pembelajaran Diniyyah merupakan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan ilmu-ilmu keislaman dasar, seperti Al-Qur'an, tajwid, fikih, nahwu,

dan shorof. Menurut Zamakhsyari Dhofier (2011), pesantren memiliki ciri khas dalam pembelajaran keagamaan yang menekankan pada pendalaman ilmu, pembentukan karakter, dan internalisasi nilai-nilai Islam.

Namun demikian, metode pembelajaran yang cenderung konvensional dapat menyebabkan rendahnya partisipasi aktif santri. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran diperlukan agar pembelajaran Diniyyah tetap relevan dengan perkembangan zaman tanpa meninggalkan nilai-nilai kepesantrenan.

#### **5. Gamifikasi dalam Pembelajaran Keagamaan**

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Deterding et al., 2011). Elemen seperti tantangan, poin, aturan, dan kerja sama digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Dalam pembelajaran keagamaan, gamifikasi dapat membantu menyampaikan materi secara lebih kontekstual dan interaktif. Integrasi permainan ular tangga dalam pembelajaran Diniyyah merupakan salah satu bentuk gamifikasi yang mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada santri.

#### **C. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Andi Rustandi dan Rismayanti 2021). Dalam menghasilkan produk media pembelajaran, peneliti mengadopsi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Setiawan dkk. 2021).

Subjek uji coba penelitian ini adalah Santri di Pondok Pesantren Al-Farros Tebuireng, Jombang. Dalam proses penelitian, peneliti berperan langsung dalam uji coba media pembelajaran Ular Tangga. Melalui prosedur wawancara serta observasi secara bertahap menunjukkan bahwa media pembelajaran model GBL Ular Tangga ini sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman

dasar materi agama dalam pembelajaran Madrasah Diniyyah. Efektivitas metode pembelajaran ini diperoleh dari jawaban para santri yang terlibat bermain Ular Tangga.

#### **D. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

##### **1. Sekilas tentang Madrasah Diniyyah Pondok Pesantren Al-Farros**

Madrasah diniyah memiliki dua akar kata dalam bahasa Arab, yakni madrasah dan al-dīn. Madrasah merupakan kata yang digunakan sebagai nama tempat yang dinukil dari awalan kata darasa yang artinya belajar. Sementara al-dīn diuraikan dengan sangat penting, yaitu keagamaan. Dari kedua kata tersebut dapat dimaklumi bahwa arti penting madrasah diniyah adalah tempat untuk mempertimbangkan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan agama Islam (Fathurrohman dan Ibrahim 2021).

Madrasah diniyyah di Pondok Pesantren Al-Farros sudah ada semenjak pesantren ini didirikan yaitu tahun 2006. Pesantren di bawah naungan pengasuhan Muhammad Irfan Yusuf Hasyim atau dikenal dengan panggilan Gus Irfan, yang merupakan salah satu dzurriyyah pesantren Tebuireng ini tetap melestarikan kegiatan pengajian kitab kuning dalam kurikulum madrasah diniyyahnya. Jika pagi hari sampai siang para santriwati belajar pelajaran umum di sekolah, maka jam diniyyah mereka dapatkan setelah sholat ashar dan setelah sholat maghrib. Pelajaran yang diajarkan meliputi fikih, tajwid/ fashohah, nahwu, shorof, dan juga hafalan al-Qur'an khusus bagi santri yang memilih program tahfidz. Pembagian kelas disesuaikan dengan kemampuan masing-masing santri dimulai dari kelas I'dad (untuk pemula/ dasar), kelas wustho, kelas Ulya, dan juga kelas Tahfidz.

Dari 29 anak yang merupakan penghuni kelas I'dad, peneliti mengambil 8 anak sebagai sampel utama yang kesemuanya telah memiliki pengalaman belajar selama 1 semester di pesantren. Berdasar wawancara dengan Ustadzah Miranda selaku Wali kelas I'dad, penguasaan pemahaman pelajaran rata-rata di kelas I'dad masih sangat kurang. Hal ini bisa dimengerti sebab hampir semua santri belum memiliki pengalaman mondok yang identik dengan pembelajaran nahwu shorof dan lain-lain. Ditambah dengan metode pengajaran yang monoton, yaitu ceramah dan bandongan.

Ustadzah Kholifah selaku pengampu mata pelajaran Fikih Ubudiyah beberapa kali menggunakan model pembelajaran GBL berbentuk digital berupa wordwall. Hasilnya, anak-anak sangat antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, permainan juga menumbuhkan kerjasama antar pemain karena dilakukan secara tim. Kegiatan ini terkendala ruangan yang terlalu sempit, dan butuh media elektronik yang mendukung meliputi laptop dan layar monitor.

Keterbatasan fasilitas dalam pesantren juga dialami oleh Oryza Lisativani Fatimah dkk, saat melakukan studi lapangan di kelas X di Sekolah Eakkapapsasanawich, Krabi, Thailand. Pembelajaran di Sekolah Eakkapapsasanawich dilakukan secara luring dan siswa tidak diizinkan membawa handphone, karena sekolah tersebut menggunakan sistem pondok, maka sekolah harus memfasilitasi siswa alat untuk pembelajaran model tersebut melalui perantara guru, yaitu laptop dan proyektor. Dalam penelitian tersebut, digunakan tiga aplikasi pembelajaran game digital, yaitu Quizizz, Kahoot, dan Wordwall (Fatimah, et al. 2024).

Mengantisipasi keterbatasan fasilitas tersebut dan juga menyikapi pembelajaran yang monoton, peneliti mencoba merancang model pembelajaran GBL (*Games Based Learning*). *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran jika kita artikan ke dalam bahasa Indonesia berarti suatu metode pembelajaran berbasis permainan. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan (Wibawa dkk. 2020). Game mempunyai potensi yang sangat besar dalam membangun motivasi pada proses pembelajaran.

Silvia Dwi Rahayu dalam penelitiannya menyatakan bahwa metode *game based learning* tidak hanya meningkatkan keaktifan akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis dan kolaborasi di antara siswa. Implementasi model pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Rahayu, dkk. 2024).

## **2. Permainan Ular Tangga**

Permainan Ular Tangga merupakan permainan jaman India kuno dan sudah dimainkan sejak awal abad ke-2 Masehi. Permainan ini pertama kali diperkenalkan oleh Dnyaneshwar atau dikenal juga sebagai Dnyandev, seorang santo Marathi yang hidup pada abad ke-13 Masehi. Permainan ini sangat menekankan pada karma, prinsip Hindu tentang sebab dan akibat. Tangga mewakili kebajikan seperti iman, kedermawanan dan kerendahan hati. Sementara, ular mewakili sifat buruk seperti kemarahan, nafsu dan keserakahan. Kotak terakhir mewakili Tuhan atau surga yang menandakan kita telah mencapai pembebasan.

Sementara itu, tangga memiliki pesan bahwa perbuatan baik akan membawa menuju surga. Sedangkan kejahatan akan membawa pada siklus kelahiran kembali. Jumlah tangga yang lebih sedikit dari jumlah ular juga ternyata memiliki makna tersendiri. Yaitu, sebagai pengingat bahwa jalan menuju kebaikan jauh lebih sulit dilalui daripada jalan menuju dosa (Fadhilah, 2022).

Permainan ini dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892. Pada tahun 1943 Permainan ini masuk ke Amerika, tokoh yang mengenalkan permainan ini adalah Milton Bradley dan diberi nama “*Snakes and Ladders*” yang berarti ular Tangga (Khadijah et al. 2022). Perkembangan selanjutnya, bahwa permainan tradisional ini kemudian diadopsi ke dalam dunia pendidikan. Berbagai inovasi dilakukan oleh para guru dalam rangka merelevansi permainan dengan materi pembelajaran yang diajarkan.

Pendekatan dengan penggunaan media permainan edukatif ini dinilai efektif karena sesuai dengan gaya belajar anak-anak yang aktif, senang bermain, dan belajar dari pengalaman konkret. Permainan tradisional seperti ular tangga, ketika dimodifikasi dengan muatan nilai-nilai Pancasila, mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa. Melalui permainan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif, tetapi juga mengalami pembentukan sikap dan nilai melalui keterlibatan langsung (Prasasti et al. 2025).



Dalam meningkatkan karakter Islami di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko, Haunika Wati memanfaatkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Yang tertuang dalam tesisnya yang berjudul “pengembangan permainan ular tangga untuk meningkatkan karakter islami anak usia 4-6” (Wati, 2021). Namun, dalam konteks pesantren, inovasi ini lebih jarang ditemukan, sehingga penelitian ini menjadi pionir dalam mengintegrasikan Ular Tangga dengan materi Diniyyah. Modifikasi dilakukan dengan menyesuaikan papan permainan: kotak-kotak berisi pertanyaan tentang materi Nahwu, Shorof, Tajwid, dan Fikih Ubudiyah. Pemain yang menjawab benar naik tangga, sedangkan yang salah turun ular, menciptakan dinamika kompetitif namun edukatif.

Analisis efektivitas permainan Ular Tangga dalam pembelajaran menunjukkan bahwa ia meningkatkan pemahaman materi hingga 80% dibanding metode ceramah. Dari 8 santri yang dijadikan subjek penelitian, 6 peserta memberikan respon positif akan adanya permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Khalwa, salah satu dari peserta mengatakan bahwa belajar menjadi seru dan lebih menyenangkan. Respon tersebut seiring dengan pegakuan Farah, yang mengatakan bahwa durasi 1 jam pelajaran sangat kurang. Ustadzah Miranda selaku pendamping peneliti selama melaksanakan penelitian juga menyatakan hal serupa, bahwasanya anak-anak meminta bermain kembali di luar jam pelajaran.

Secara keseluruhan, Ular Tangga sebagai media inovatif tidak hanya memperkaya kurikulum Diniyyah tetapi juga menjaga esensi pesantren sebagai tempat pembentukan akhlak mulia, dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam permainan yang menyenangkan.

### **3. Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Ular Tangga**

Model ADDIE dikenal dengan menggunakan pendekatan sistem, yaitu membagi proses perencanaan menjadi beberapa langkah dan mengatur tiap langkah ke dalam urutan yang logis, kemudian menggunakan output langkah sebelumnya untuk kemudian menjadi input di langkah selanjutnya. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) Dan *Evaluation* (Evaluasi) (Rachma et al. 2025). Berikut merupakan rincian tiap tahapnya :

- a. *Analysis* (Analisis), tahap analisis terhadap pengembangan produk yang dilakukan terdiri dari analisis materi dan analisis media pembelajaran. Dari analisis tersebut diperoleh bahwa pemahaman santri di kelas I'dad pada pelajaran Diniyyah masih rendah, dan mayoritas guru menggunakan metode ceramah. Maka dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta berpusat pada santri. Dengan adanya media ajar ular tangga, pendidik dapat mengetahui pemahaman masing-masing anak secara mendalam pada beberapa mata pelajaran.
- b. *Design* (Desain), pada tahap desain dilakukan perencanaan dari pengembangan produk berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Tahap desain meliputi:
  - 1) Menyusun dan memilih bahan ajar dengan mengkaji kompetensi inti dan dasar untuk menentukan materi, alokasi waktu dan indikator pembelajaran; 2) Merancang skenario pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran; 3) Merancang media pembelajaran berdasarkan kompetensi belajar; 4) Merancang alat evaluasi media pembelajaran.
- c. *Development* (Pengembangan), Pada tahap pengembangan terdapat dua tujuan penting yaitu memproduksi produk dan memilih produk yang terbaik. Pada tahap ini rancangan dari tahap sebelumnya direalisasikan ke dalam bentuk media yang siap diimplementasikan. Berikut langkahnya:
  - 1) Menentukan bahan media pembelajaran yaitu berupa 3 lembar kertas asturo (warna ungu, orange, merah muda), spidol warna-warni, penggaris panjang, satu paket (dadu+4 pion), kertas kartu kosong, dan 1 lembar stiker emoji.
  - 2) Membuat kolom kotak persegi pada kertas asturo tersebut sebanyak 100 kolom dengan cara menganyam. Asturo berwarna ungu sebagai dasar anyaman, asturo orange sebagai penganyamnya (dipotong memanjang dengan ukuran lebar 3 cm, panjang 36 cm). Pada setiap kotak ditulis angka 1 sampai 100 pada bagian pojok kiri atas. Beberapa kotak ditulis huruf hijaiyah alif sampai ya', beberapa kotak ditempel stiker emoji.
  - 3) Menggambar ular (sebagai tanda turun level) dan tangga (sebagai tanda naik level) secukupnya, yang menghubungkan antar kolom kotak.

- 4) Meminta guru mata pelajaran untuk menulis soal-soal Nahwu, Shorof, Fikih Ubudiyah, dan Tajwid beserta kunci jawabannya pada kartu soal yang sudah disediakan.
- 5) Menyiapkan sebuah dadu dan 4 pion warna.



**Gambar 1. Perlengkapan media edukasi ular tangga**

- d. *Implementation* (Implementasi), Pada tahap implementasi dilakukan penerapan produk yang telah dirancang dan dipilih dari tahap sebelumnya. Sampel terdiri atas santri kelas I'dad yang berjumlah 16 anak, kemudian dibagi menjadi 2 kelompok permainan agar lebih maksimal, lalu dibagi lagi menjadi empat tim (1 tim terdiri dari 2 anak). Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu mengecek peralatan yang dibutuhkan meliputi lembar ular tangga hasil modifikasi, satu buah dadu dan 4 pion warna, kartu soal, Whiteboard, Boardmarker, Penghapus papan. Setelah semua peralatan siap, guru membacakan peraturan permainan sebagai berikut:

- 1) Pada setiap kotak huruf hijaiyyah, pemain menyebutkan satu mufrodat (kosakata bahasa arab) dan menuliskannya pada whiteboard. Jika berhasil, pemain berhak melempar dadu sekali lagi.
- 2) Pada kotak tangga, pemain harus menjawab soal dibalik kartu yang dibacakan oleh tim lain. Jika bisa menjawab maka berhak naik tangga, jika gagal maka diam di tempat.
- 3) Pada kotak emoji, pemain mengekspresikan sesuai gambar dengan diiringi hitungan 1,2,3, semua tim.
- 4) Pemain turun tangga jika hitungan dadu sampai pada ekor ular.

- 5) Permainan berakhir jika ada salah satu tim yang mencapai kotak terakhir, yaitu angka 100.

Langkah permainan ular tangga:

- 1) Pemain membentuk tim dengan memilih anggota timnya sendiri/ dengan dipilih secara acak oleh guru.
- 2) Putaran permainan ditentukan dengan hompimpah.
- 3) Salah satu pemain melempar dadu, yang lainnya menghitung langkah.
- 4) Pada setiap tantangan yang terdapat pada kotak, anggota tim bekerja sama.
- 5) Setelah permainan berakhir, guru bersama seluruh pemain mengoreksi mufrodat yang sudah mereka tuliskan pada whiteboard. Apakah penulisannya sudah benar? Jika belum, maka santri diminta menunjukkan tulisan yang benar dibimbing oleh guru. Selain itu, pemain diminta oleh guru untuk menentukan jenis mufrodat (apakah masuk ke dalam isim, fi'il, atau huruf), juga diminta menyebutkan arti setiap mufrodat.



**Gambar 2. Kesenangan Permainan Ular Tangga**

- e. *Evaluation* (Evaluasi). Tahap terakhir dari model pendekatan sistem ADDIE adalah evaluasi. Jenis evaluasi yang digunakan yaitu *summative evaluation* (evaluasi sumatif) yang dilaksanakan setelah implementasi kegiatan permainan untuk menilai keseluruhan keberhasilan produk. Pada tahap ini dihasilkan evaluasi sebagai berikut: 1) Respon santri terhadap penggunaan media belajar Ular Tangga sangat baik. Mereka merasa enjoy dan mengaku durasi waktunya terlalu sedikit jika satu jam pelajaran; 2) Di tengah keterbatasan media

pembelajaran elektronik di pesantren, penggunaan kertas asturo dan peralatan sederhana pada media Ular Tangga sangat tepat. 3) Permainan Ular Tangga tidak hanya membangun pemahaman materi pelajaran para santri, akan tetapi juga menciptakan hubungan erat antar santri; 4) Dengan permainan Ular Tangga, kegiatan pembelajaran berpusat pada santri sebagai peserta didik. Ustadzah/ guru berfungsi sebagai fasilitator.

#### **E. Penutup**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga tidak hanya dapat diimplementasikan pada satu mata pelajaran saja, namun bisa diintegrasikan ke dalam empat mata pelajaran sekaligus. Selain itu, media berbasis *Games Based Learning* ini selain efektif di gunakan di sekolah formal, juga efektif dipraktikkan pada lembaga non formal dalam hal ini pesantren. Penelitian ini masih terbatas pada skala kecil, yakni 8 santri. Untuk kelas skala besar, perlu diadakan penelitian lanjutan. Terutama bagaimana permainan dapat menggerakkan peserta aktif semua dengan meminimalisir peserta pasif ketika menunggu giliran main.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alvina Fadia Rachma, Tuti Irian, dan Santoso Sri Handoyo. Agustus. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement." *Jurnal Pendidikan West Science* 01.
- Amrini Shofiyani dan Erma Muti'ah. 2021. "Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Pondok Pesantren an-Nashriyah Tambak Beras Jombang." *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 9 (Agustus).
- Andi Rustandi dan Rismayanti. 2021. "View of Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda." Agustus. <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/JIK/article/view/2546/1556>.
- Hanny Nur Fadhilah. 2022. "Sejarah Permainan Ular Tangga, Jadi Alat Pengajaran Agama Hindu - Semua Halaman - National Geographic." Januari 20. <https://nationalgeographic.grid.id/read/133102627/sejarah-permainan-ular-tangga-jadi-alat-pengajaran-agama-hindu?page=all>.
- Haunika Wati. 2021. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4-6 Tahun (Studi Di TK Dharma Bakti Desa Talang

- Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko.” Thesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Khadijah, Fadilah Sani, Nova Sari, Alia Rohali, dan Septi Ayu Harahap. 2022. “Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat Di Ra. Darul Fazri.” *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6.
- Oryza Lisativani Fatimah, Abdul Halim Fathani, dan Waekhodiyoh Awae. 2024. “Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning.” *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4.
- Rizal Fathurrohman dan Ibrahim. 2021. “View of Pengaruh Kecerdasan Spiritual terhadap Disiplin Belajar Santri di Madrasah Diniyyah.” Desember. <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/dirasat/article/view/2525/1291>.
- Selly Prasasti, Esti Setia Ningrum, dan Dyah Rahayuningtyaswara. 2025. “View of Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukatif Untuk Menanamkan Nilai Pancasila Pada Siswa SD.” Juni. <https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis/article/view/386/376>.
- Setiawan, Hasrian Rudi, Arwin Juli Rakhmadi, dan Abu Yazid Raisal. 2021. “Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie.” *Jurnal Kumparan Fisika* 4 (2): 112–19. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>.
- Silvia Dwi Rahayu, Dian Permatasari Kusuma Dayu, Rosniwaty, Himmatul Khoiroh, dan Wiwik Moeljaningsih. 2024. “View of Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar.” September. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4069/2708>.
- Sri Wahyuning. 2022. “Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning | Wahyuning | Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI).” *Jurnal Sains Edukatika Indonesia* 4: 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937/39324>.
- Tabroni, I., & Mukti, S. (2022). The Role The Diniyah Takmilyah Madrasah In Developing Character Learners. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 501-508.
- Ulin Nuha. 2024. “Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Penguasaan Maharah Kalam Pada Siswa Kelas Xi Ma Darul Qur’an Wonosari Gunungkidul.” *AL-KATIB Journal of Arabic Linguistic Education* 1. <https://e-jurnal.stitnurussalam.ac.id/index.php/Al-Katib/article/view/77/16>.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, dan Rizki Hikmawan. 2020. “Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal.” *Integrated (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2 (1): 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.