

**SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
ULAR TANGGA UNTUK MELATIH KEMAMPUAN AGAMA ANAK
DI TPA BAITUL MUNAWWARAH GAMPONG TIBANG BANDA ACEH**

***SOCIALIZATION OF GAME LEARNING MEDIA SNAKE TO TRAIN
CHILDREN'S CAPABILITY IN TPA BAITUL MUNAWWARAH GAMPONG TIBANG
BANDA ACEH***

Nelliraharti¹, Murnia Suri²

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ubudiyah Indonesia.

Email : raharti_nelly@uui.ac.id

² Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ubudiyah Indonesia.

Email : murnia@uui.ac.id

ABSTRAK

Agama Islam adalah agama universal yang mengajarkan kepada umat manusia mengenai berbagai aspek kehidupan baik duniawi maupun ukhrawi. Salah satu ajaran Islam adalah mewajibkan kepada umat Islam untuk melaksanakan pendidikan, karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh bekal kehidupan yang baik dan terarah. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dalam pendidikan. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan motivasi belajar kepada santriwan/santriwati agar senantiasa mempelajari, mengulang dan menghafal kembali materi-materi agama yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji kembali melalui media pembelajaran permainan ular tangga. Melatih mereka agar mampu membaca, menghafal, dan memahami materi-materi agama sehingga dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari serta menjaga kekompakan dan silaturahmi antara sesama. Kegiatan pengabdian ini di sambut antusias oleh seluruh santriwan/santriwati serta mendapat dukungan dari guru-guru dan direktur TPA Baitul Munawwarah Gampong Tibang Banda Aceh dengan harapan dapat berlanjut dan dilatih di lain kesempatan.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Kemampuan Agama

Abstract

Islam is a universal religion that teaches humanity about various aspects of life both worldly and ukhrawi. One of the teachings of Islam is obliging Muslims to carry out education, because with human education can get a good and directed life provision. Learning media is a tool that can channel messages, can stimulate the thoughts, feelings and wishes of students so as to encourage the creation of learning processes in students. Snakes and ladders game can be used as one of the learning media in education. Snake ladder media can be used in teaching and learning activities because this activity is fun so that children are interested in learning while playing. The purpose of this activity is to provide motivation to learn to students / students to always learn, repeat and memorize religious material that has been previously studied which will later be tested again through the learning media of snakes and ladders game. Train them to be able to read, memorize, and understand religious material so that it can be practiced in daily life as well as maintaining cohesiveness and friendship between each other. This service was enthusiastically welcomed by all students / female students and received support from the teachers and directors of the Baitul Munawwarah TPA in Tibang Banda Aceh in the hope of continuing and being trained on another occasion.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders Game, Religious Ability

PENDAHULUAN

Membekali pendidikan agama dalam kehidupan anak sangatlah penting karena ilmu agama dapat membentengi diri dari berbagai cobaan hidup dan menerapkannya dalam kehidupan sebagai pedoman untuk mencapai kebahagiaan hidup baik di dunia maupun di akhirat. Al-Qur'an sebagai sumber dari ilmu agama yang merupakan petunjuk bagi umat manusia yang meliputi seluruh aspek kehidupan, karena Al-Qur'an dan hidup adalah sebuah khasanah yang komplit yang jika difahami oleh semua orang akan membuat kehidupan di dunia ini menjadi harmonis.

Potret generasi milenial saat ini jika tidak kita bekali dengan ilmu agama sejak dini, maka sungguh sangat disayangkan akibat perkembangan dan kemajuan teknologi, jika kita sebagai orang tua tidak pandai menyikapinya, maka imbasnya adalah anak-anak kita, dimana anak-anak sekarang ini sangat disibukkan oleh bermacam-macam tayangan di media massa, permainan game online bahkan ada anak-anak yang mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan *hand phone*. Tanpa mengabaikan beberapa keberhasilan dalam dunia pendidikan ternyata kita lebih banyak dihadapkan pada potret buram generasi hari ini baik itu di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Hal ini terjadi karena beberapa faktor diantaranya, minimnya perhatian orang tua terhadap pendidikan agama anaknya, minimnya minat para generasi untuk belajar ilmu agama dan bersekolah di lembaga-lembaga pendidikan Islam, minimnya kepedulian masyarakat terhadap

kenakalan-kenakalan remaja yang terjadi dilingkungan sekitar.

Untuk mengatasi ini semua kita berkewajiban sebagai orang tua, guru maupun masyarakat untuk mendidik, membimbing, dan membekali anak-anak dengan ilmu agama sejak dini. Karena itu bagi orang tua yang punya keterbatasan waktu, keterbatasan ilmu agama dituntut untuk memasukkan anak-anak kepengajian seperti TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) sehingga anak-anak sungguh mempunyai kewajiban seperti kewajiban di sekolah formal. Dengan kesibukan tersebut, anak-anak terhindar atau tidak punya waktu untuk memikirkan hal-hal yang negatif yang dapat merusak masa depannya.

Salah satu bentuk pengabdian masyarakat dengan tema "Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Melatih Kemampuan Agama Anak di TPA Baitul Munawwarah Gampong Tibang Banda Aceh". Bentuk pengabdian yang dilakukan disini adalah sosialisai pentingnya ilmu agama sejak dini yang diwujudkan dalam bentuk perlombaan dengan metode permainan dimana media pembelajarannya berupa ular tangga.

Menurut Melsi (2015: 10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas,

karena didalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (nilai ketidakjujuran).

Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan motivasi belajar kepada santriwan/santriwati agar senantiasa mempelajari, mengulang dan menghafal kembali materi-materi agama yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji kembali melalui permainan yang menyenangkan yaitu melalui media pembelajaran permainan ular tangga, dan melatih mereka agar mampu membaca, menghafal, dan memahami materi-materi agama sehingga dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Pengabdian yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah pembelajaran berupa permainan ular tangga dengan tema kegiatan “ Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Melatih Kemampuan Agama Anak di TPA Baitul Munawwarah Gampong Tibang Banda Aceh ” di mana peserta yang ikut dalam kegiatan ini adalah

santriwan/santriwati TPA Baitul Munawwarah yang berjumlah 50 orang.

Bentuk kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah berupa perlombaan berbentuk permainan dimana media pembelajarannya berupa kertas ular tangga. Media ular tangga yang sudah disiapkan tersebut telah diberi nomor 1 sampai 35 yang berisi sejumlah pernyataan ataupun pertanyaan tentang ilmu agama islam yang sering dipraktekkan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kami membagi santriwan dan santriwati dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4 orang. Aturan permainannya adalah ketika nomor dadu keluar saat pelemparan, apabila jatuh di tangga maka harus menaiki tangga, begitu juga ketika jatuh di ular maka harus turun mengikuti arah ekornya sejumlah nomor dadu yang keluar. Kemudian peserta wajib menjawab atau mempraktekkan jawaban atau perintah yang ada di kertas dadu sesuai dengan nomor dadu yang keluar tersebut. Permainan berakhir ketika semua santriwan dan santriwati telah berada pada nomor 35. Dan bagi yang selesai terlebih dahulu dianggap sebagai pemenangnya. Setiap peserta mempunyai kesempatan yang sama dalam bermain dan harus mengikuti aturan permainan yang sudah disepakati bersama.

Kegiatan pengabdian ini diadakan pada hari rabu 4 Desember 2019 di mulai ba'da asar sampai dengan selesai bertempat di TPA Baitul Munawwarah Gampong Tibang Banda Aceh yang dilaksanakan oleh Nelliraharti, S.Pd I.,M.Pd

sebagai ketua, Murnia Suri, S.Pd I.,M.Pd sebagai anggota dan pesertanya adalah santriwan/santriwati TPA Baitul Munawwarah sebanyak 50 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		
		11	12	1
1	Rapat Persiapan panitia			
2	Rapat dengan pimpinan TPA			
3	Penetapan tanggal dan persiapan panitia			
4	Pelaksanaan kegiatan			
5	Pembuatan laporan kegiatan			

Kegiatan rapat persiapan panitia dimulai pada awal bulan November dengan agenda, penentuan lokasi, jumlah peserta yang diikutkan, media yang digunakan, tanggal dan waktu kegiatan dan lain-lain sebagainya. Setelah memperoleh hasil dan surat tugas, panitia mengadakan rapat dengan pimpinan TPA pada akhir bulan November.

Dengan adanya izin dari pimpinan TPA, pada awal bulan Desember panitia langsung menetapkan tanggal dan waktu kegiatan. Pada tanggal 4 Desember 2019 kegiatan pengabdian dilaksanakan sekitar pukul 16.00 setelah shalat asar. Bagi peserta yang tampil dengan benar, kami memberikan hadiah, serta bagi peserta yang beruntung lainnya juga kami berikan hadiah hiburan. Pemberian hadiah ini berguna untuk memberikan motivasi kepada peserta lainnya Kegiatan ini di sambut antusias oleh seluruh

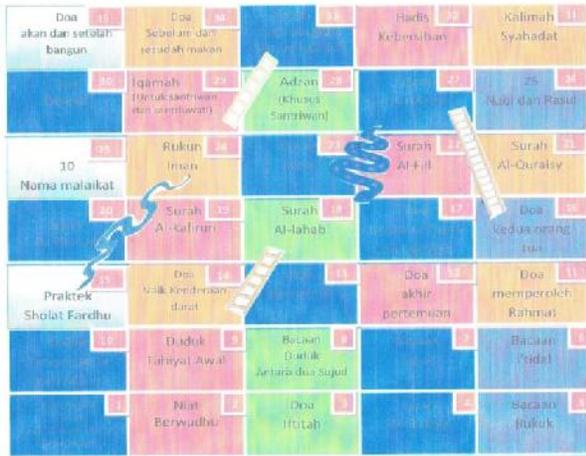
santriwan dan santriwati TPA Baitul Munawwarah. Kegiatan juga melibatkan peran serta guru-guru di TPA setempat dengan harapan dapat berlanjut dan dilatih di lain kesempatan.

Kegiatan ini berakhir dengan pemberian hadiah bagi beberapa peserta yang menjadi pemenang dan pemberian snack sebagai hadiah hiburan kepada semua peserta yang ikut berpartisipasi. Kegiatan ini terlaksana dengan dukungan guru-guru dan direktur TPA Baitul Munawwarah Gampong Tibang Banda Aceh.

Adapun rincian dana dalam kegiatan pengabdian masyarakat di TPA Baitul Munawwarah Gampong Tibang Banda Aceh adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Laporan Keuangan

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Dikeluarkan
1	Print out media pembelajaran	Rp 50.000,00
2	Beli dadu	Rp 20.000,00
3	Beli hadiah hiburan	Rp. 100.000,00
4	Makan minum panitia	Rp. 100.000,00
5	Snack dan minum anak-anak TPA	Rp 180.000,00
6	Sumbangan ke TPA	Rp 150.000,00
7	Pengeluaran lainnya	Rp 100.000,00
Jumlah		Rp.700.000,00



Gambar 1. Media Pembelajaran



Gambar 2. Foto Bersama dengan Santriwan/santriwati TPA Baitul Munawwarah



Gambar 3 : Pengarahan aturan permainan



Gambar 4. Suasana Permainan



Gambar 5. Peserta menjawab soal

KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu dari unsur tridarma perguruan tinggi. Sebagai bentuk pengabdian masyarakat yang bertujuan Melatih santriwan/santriwati agar mampu membaca, menghafal, dan memahami ilmu agama dan memotivasi santriwan/santriwati untuk belajar ilmu agama sedini mungkin serta mempererat tali silaturahmi antara sesama santriwan/santriwati.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjudul “Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Melatih Kemampuan Agama Anak di TPA Baitul Munawwarah Gampong Tibang Banda Aceh. Bentuk kegiatannya berupa permainan ular tangga dimana media pembelajaran berupa kertas ular tangga yang telah kami siapkan dengan nomor urut 1 sampai 35 dan telah berisi sejumlah pertanyaan atau soal agama yang harus dipraktikkan dan dijawab oleh santriwan dan santriwati.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan melibatkan peran serta santriwan-santriwati dan guru-guru yang ada di TPA setempat dengan harapan dapat berlanjut di lain kesempatan. Kegiatan yang disambut begitu antusias oleh santriwan/santriwati dan berjalan sukses sesuai harapan bersama.

REFERENSI

Arief S. Sadiman, et al. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
Arifin, Zainal, 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
Arofah, A.A.dkk. 2015. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Learning Together*

(LT) Menggunakan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. Jurnal "Tata Arta" Volume 1 No.1 Hal 125-134 UNS.

Azhar Arsyad, 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
Daryanto, dkk, 2012. *Konsep Pembelajaran Kreatif*. Yogyakarta: Gava Media.
Melsi, A. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada materi Virus di Kelas X SMA Nusantara Indah Sintang* (Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
Umar Tirtaraharja, La Sulo, 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
Tafsir, Ahmad, 2005. *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Bandung: Rosdakarya.

