

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAULGA SEPALAM (GAME ULAR TANGGA SEPUTAR PENGETAHUAN AGAMA ISLAM) DI TPA SALAFIAH

**Fitria Noviastuti¹⁾, Faola Arina²⁾, Adi Putra Pratama³⁾, Arif Kurniawan⁴⁾,
Rizki Aji Pangestu⁵⁾, Atha Mahdiyah Salma Putri⁶⁾, Ahmad Nugroho Santoso⁷⁾,
Diaz Rizka Maulana Zein⁸⁾, Muhammad Anugrah Utama Djaya Prawira⁹⁾,
Ghina Zahira Bima Shofa¹⁰⁾, Tri Puji Rahayu¹¹⁾**

Universitas Tidar

e-mail: novifitria824@gmail.com

Article Info:

- Article submitted: 2 July 2025 • Article received: 18 February 2026 • Available online: 18 February 2026

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada anak usia dini memerlukan metode yang menarik dan interaktif guna meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar santri. Di TPA Salafiah Dusun Candi, Desa Sidomulyo, Kabupaten Magelang, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga anak-anak cenderung pasif dan cepat bosan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman ajaran Islam dan motivasi belajar mengaji melalui inovasi media pembelajaran Gaulga Sepalam, yaitu permainan ular tangga edukatif berbasis materi keagamaan. Metode yang digunakan adalah *Community Based Research* (CBR) dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Subjek kegiatan berjumlah 28 santriwan dan santriwati TPA Salafiah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan pencatatan hasil permainan, sedangkan analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan kehadiran santri dari rata-rata 15 anak menjadi 25 anak atau meningkat sebesar 66,7%. Selain itu, peningkatan pemahaman keagamaan ditunjukkan melalui perolehan stiker, di mana 21 dari 28 santri (75%) memperoleh lebih dari 20 stiker pada akhir pertemuan. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis Gaulga Sepalam terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman pengetahuan agama Islam serta motivasi belajar santri di TPA Salafiah.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Gaulga Sepalam, Pengetahuan Agama.*

ABSTRACT

Islamic Religious Education for early childhood requires engaging and interactive methods to enhance students' understanding and learning motivation. At TPA Salafiah in Dusun Candi, Desa Sidomulyo, Kabupaten Magelang, the learning process is still dominated by conventional lecture methods, causing students to become passive and easily bored. This study aims to improve students' understanding of Islamic teachings and their motivation to learn the Qur'an through the innovation of a learning medium called Gaulga Sepalam, an educational snakes-and-ladders game based on Islamic materials. This study employed a Community Based Research (CBR) method consisting of planning, implementation, and evaluation stages. The subjects were 28 students of TPA Salafiah. Data were collected through observation, documentation, and recording of game results, while data analysis used a descriptive quantitative approach. The results showed an increase in student attendance from an average of 15 students to 25 students, representing a 66.7% improvement. In addition, increased religious understanding was indicated by sticker achievements, where 21 out of 28 students (75%) obtained more than 20 stickers at the end of the session. In conclusion, the implementation of the Gaulga Sepalam game-based learning media proved effective in improving students' understanding of Islamic knowledge and their learning motivation at TPA Salafiah.

Keywords: *Learning, Gaulga Sepalam, Religious Knowledge.*



A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pengembangan kemampuan dan karakter anak (Munfaridatus Sholihah & Maulida, 2020). Pada era modern, pendidikan tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan, membentuk sikap, serta menanamkan nilai-nilai moral yang baik (Suri, 2020). Pendidikan tidak terbatas pada ilmu pengetahuan umum seperti sains dan matematika, tetapi juga mencakup pendidikan agama yang memiliki peran penting dalam kehidupan anak (Khairul Rahmat & Kurniadi, 2020). Pembekalan ilmu agama menjadi sangat penting karena dapat menjadi benteng dalam menjalani kehidupan serta pedoman untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat (Mariati et al., 2024). Oleh karena itu, anak perlu mendapatkan pengalaman pembelajaran agama yang interaktif dan menarik agar pemahaman lebih mudah diterima dan daya ingat meningkat (Herdianti et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran agama tidak cukup dilakukan melalui metode ceramah dan hafalan semata, tetapi perlu didukung oleh strategi serta media yang tepat agar tujuan pendidikan tercapai secara optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional (Farikha & Munawir, 2024). Selain itu, multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, serta hasil belajar peserta didik (Hesti & Hendra, 2024).

Ilmu agama dapat diperoleh melalui berbagai lembaga, seperti sekolah, TPQ, madrasah, pondok pesantren, maupun TPA (Gunawan, 2023). Di Dusun Candi, Desa Sidomulyo, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang, terdapat TPA Salafiah sebagai salah satu tempat anak-anak menuntut ilmu agama. TPA Salafiah menjadi lembaga yang diandalkan dan dipercaya masyarakat sekitar sebagai tempat pembelajaran agama bagi anak-anak. TPA memiliki peran strategis dalam



memberikan pendidikan agama yang penting bagi perkembangan anak (Hasanah & Istiqomah, 2023).

Pada masa perkembangan, anak-anak berada pada tahap yang relatif mudah menerima dan memahami materi pembelajaran (Wardani et al., 2024). Namun, sistem pembelajaran di TPA Salafiah masih menggunakan metode konvensional, di mana ustaz dan ustazah lebih dominan dalam menjelaskan materi, sehingga anak-anak cenderung cepat merasa bosan. Padahal, anak-anak lebih tertarik dan antusias apabila pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan (Halisah & Muthohar, 2024). Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah pembelajaran melalui permainan ular tangga, yang memungkinkan anak-anak lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

Penggunaan media ular tangga merupakan bentuk inovasi pembelajaran dengan mengadaptasi permainan tradisional menjadi sarana edukatif. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih, terdiri atas kotak-kotak kecil yang dilengkapi gambar tangga dan ular yang menghubungkan satu kotak dengan kotak lainnya (Nelliraharti & Suri, 2020). Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi melalui aktivitas bermain. Barokah et al. (2024) menyatakan bahwa metode pembelajaran ular tangga dapat menjadi inovasi yang meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Permainan ini dapat dimodifikasi dengan memasukkan materi pembelajaran pada setiap kotaknya, seperti doa-doa harian, kisah nabi, surat-surat pendek, serta pengetahuan dasar ajaran Islam. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya bermain, tetapi juga memperoleh pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Penelitian Nursuci (2019) menunjukkan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan minat belajar siswa, membuat mereka lebih antusias, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan uraian tersebut, implementasi pembelajaran berbasis Gaulga Sepalam bertujuan untuk (1) meningkatkan pemahaman santri terhadap doa-doa harian dan pengetahuan dasar agama Islam, (2) meningkatkan motivasi dan partisipasi santri dalam kegiatan mengaji, (3) menumbuhkan suasana



pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, dan (4) meningkatkan keterampilan sosial santri melalui aktivitas pembelajaran kelompok.

B. METODE

Penelitian ini dilaksanakan melalui kegiatan pengabdian yang menggunakan metode *Community Based Research* (CBR), yaitu pendekatan pengabdian berbasis riset yang bertumpu pada partisipasi aktif masyarakat (Zunaidi, 2024). Dalam metode CBR, keterlibatan warga sejak tahap awal perencanaan menjadi hal yang penting (Nopianti, 2023). Pengembangan inovasi pembelajaran berupa permainan ular tangga dengan tema “Edukasi Santri TPA Salafiah melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Gaulga Sepalam” melibatkan pengurus TPA Salafiah secara aktif, mulai dari identifikasi permasalahan, analisis lingkungan internal dan eksternal, perumusan inovasi pembelajaran, perancangan desain permainan, hingga pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan implementasi pembelajaran berbasis Gaulga Sepalam (Game Ular Tangga Seputar Pengetahuan Agama Islam) di TPA Salafiah dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap persiapan dilakukan untuk memastikan kegiatan berjalan secara terarah dan sesuai dengan kebutuhan santri. Kegiatan pada tahap ini meliputi identifikasi permasalahan pembelajaran melalui observasi langsung terhadap proses belajar mengajar di TPA Salafiah. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada pendidik, sehingga partisipasi santri relatif rendah dan mereka mudah merasa bosan. Selanjutnya, dilakukan diskusi dan koordinasi dengan pengurus serta pendidik TPA Salafiah untuk menggali kebutuhan pembelajaran, menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam media permainan, serta menyepakati teknis pelaksanaan kegiatan. Selain itu, dilakukan perancangan dan penyusunan media pembelajaran Gaulga Sepalam yang meliputi desain papan ular tangga bernomor 1–100, penyusunan daftar pertanyaan dan perintah seputar doa harian, surat pendek, kisah nabi, serta pengetahuan dasar agama Islam, serta penyediaan perlengkapan permainan seperti pion, dadu, dan stiker sebagai bentuk apresiasi.



Pada tahap ini juga disusun aturan permainan dan instrumen evaluasi, termasuk indikator penilaian keaktifan dan pemahaman santri yang diukur melalui perolehan stiker dan hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung. Tahap persiapan ini bertujuan agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan santri TPA Salafiah.

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi langsung media Gaulga Sepalam dalam kegiatan pembelajaran mengaji yang dilaksanakan sesuai jadwal yang telah disepakati bersama pengurus TPA. Kegiatan diawali dengan rutinitas mengaji dan pembacaan doa bersama. Selanjutnya, santri dibagi ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing terdiri atas empat orang, dan setiap kelompok diberikan satu set permainan Gaulga Sepalam yang terdiri atas papan permainan, pion, dan dadu. Permainan dijalankan secara bergiliran, di mana santri melempar dadu sesuai giliran dan menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh. Apabila berhenti pada kotak tertentu, santri wajib menjawab pertanyaan atau mempraktikkan perintah sesuai nomor yang didapatkan. Jawaban yang benar akan memperoleh satu stiker sebagai poin. Jika berhenti di tangga, pion naik mengikuti tangga, sedangkan jika berhenti di ular, pion turun mengikuti arah ekor ular. Santri yang mencapai kotak 100 (*finish*) memperoleh tambahan stiker sebagai bentuk apresiasi. Setiap santri mendapatkan kesempatan bermain secara adil sesuai aturan yang telah disepakati. Pelaksanaan dilakukan secara bertahap dalam beberapa pertemuan agar santri memiliki waktu beradaptasi dengan permainan sekaligus meningkatkan pemahaman materi secara berkelanjutan.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas implementasi media Gaulga Sepalam dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman santri. Evaluasi dilakukan melalui observasi keaktifan santri yang meliputi partisipasi dalam menjawab pertanyaan, antusiasme selama permainan, serta kerja sama dalam kelompok. Selain itu, pemahaman dinilai melalui perolehan stiker, di mana jumlah stiker yang dikumpulkan menjadi indikator tingkat penguasaan materi. Semakin banyak stiker yang diperoleh, semakin tinggi tingkat pemahaman santri terhadap materi yang diberikan. Analisis perkembangan dilakukan dengan

membandingkan jumlah stiker dan tingkat keterlibatan santri pada awal dan akhir kegiatan untuk melihat peningkatan secara bertahap. Hasil evaluasi kemudian digunakan sebagai dasar untuk menilai keberhasilan implementasi serta sebagai bahan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2025 hingga 7 Februari 2025, setiap hari Senin dan Selasa, dimulai pukul 16.20 WIB dengan kegiatan rutinitas mengaji dan membaca doa, kemudian dilanjutkan dengan permainan Gaulga Sepalam hingga pukul 17.40 WIB. Kegiatan bertempat di TPA Salafiah, Dusun Candi, Desa Sidomulyo, Kabupaten Magelang. TPA Salafiah memiliki pengajar yang kompeten di bidangnya, yaitu Ustadzah Mitri, Ustadzah Husnul Khatimah, dan Ustadz Sudir. Peserta kegiatan berjumlah 28 santriwan dan santriwati TPA Salafiah. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan tingkat kehadiran santri serta perolehan stiker sebelum dan sesudah implementasi pembelajaran.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

C.1. Hasil Desain Produk

Berdasarkan data dan hasil observasi lapangan, media yang dikembangkan berupa permainan ular tangga islami yang diterapkan dalam pembelajaran di TPA. Media ini dirancang untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan santri. Pembuatan media ini menggunakan kertas yang dicetak menyerupai permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi, 4 pion dan 1 buah dadu. Berikut gambar permainan ular tangga islami.



Gambar 1. Permainan Ular Tangga Islami



C.2. Hasil Pembelajaran dengan Gaulga Sepalam

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain peserta didik, lingkungan, pendidik, teknik atau metode, serta media pembelajaran. Dalam praktiknya, media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Hasil kegiatan mengaji dengan inovasi media pembelajaran Gaulga Sepalam (Game Ular Tangga Seputar Pengetahuan Agama Islam) menunjukkan bahwa penggunaan media dan metode pembelajaran yang berbeda mampu memberikan motivasi baru bagi anak-anak dalam belajar, serta meningkatkan pemahaman dan mempermudah daya ingat mereka terhadap materi yang disampaikan.

Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dilihat dari jumlah kehadiran santri setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Berdasarkan informasi dari pengurus TPA, sebelum adanya inovasi media pembelajaran, jumlah santriwan dan santriwati yang hadir rata-rata hanya sekitar 15 anak. Berikut disajikan data presensi jumlah santri setelah diterapkannya pembelajaran berbasis Gaulga Sepalam.

Tabel 1. Data Jumlah Kehadiran Santri Setelah Diterapkan Pembelajaran Gaulga Sepalam

Pertemuan	Jumlah santri
Pertemuan 1	15
Pertemuan 2	17
Pertemuan 3	16
Pertemuan 4	19
Pertemuan 5	20
Pertemuan 6	18
Pertemuan 7	22
Pertemuan 8	24
Pertemuan 9	23
Pertemuan 10	25



Peningkatan pemahaman anak terhadap materi dapat dilihat dari jumlah poin atau stiker yang diperoleh masing-masing santri pada akhir pertemuan mengaji. Pada setiap pertemuan, santri seharusnya dapat memperoleh minimal tiga stiker atau bahkan lebih apabila mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Namun, pada pertemuan pertama hingga keempat, santri masih berada pada tahap adaptasi terhadap permainan, sehingga rata-rata stiker yang diperoleh setiap anak hanya mencapai sekitar tujuh stiker. Jumlah stiker yang masih rendah tersebut menunjukkan bahwa pemahaman santri terhadap materi ajaran Islam yang terdapat dalam media Gaulga Sepalam belum sepenuhnya dikuasai.

Target perolehan stiker sebagai indikator pengukuran pemahaman ditetapkan minimal mencapai 20 stiker pada pertemuan terakhir. Pada kenyataannya, dari total 28 santri, sebanyak 21 anak berhasil memperoleh lebih dari 20 stiker.

Implementasi pembelajaran berbasis Gaulga Sepalam menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar santri. Rata-rata kehadiran meningkat dari 15 anak menjadi 25 anak atau mengalami kenaikan sebesar 66,7%. Sementara itu, pemahaman keagamaan yang diukur melalui perolehan stiker menunjukkan bahwa 21 dari 28 santri (75%) berhasil memperoleh lebih dari 20 stiker pada akhir pertemuan. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan pengetahuan tentang ajaran Islam sekaligus meningkatnya motivasi santri dalam mengikuti kegiatan mengaji.

C.3. Pembahasan

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar anak serta menarik perhatian mereka secara lebih efektif (Wathon, 2024). Pembelajaran mengaji menggunakan ular tangga Islami merupakan salah satu metode pembelajaran interaktif yang menyenangkan, khususnya bagi anak-anak. Konsep ini menggabungkan permainan ular tangga dengan materi keislaman, seperti doa harian, hadis, dan ayat-ayat Al-Qur'an. Melalui pendekatan ini, anak-

anak dapat mempelajari ajaran agama dengan suasana yang lebih santai dan tidak membosankan.

Peningkatan motivasi belajar santri setelah penerapan media Gaulga Sepalam terlihat dari data kehadiran yang mengalami kenaikan signifikan. Sebelum penggunaan media permainan, rata-rata kehadiran santri hanya sekitar 15 anak, sedangkan setelah implementasi meningkat menjadi 25 anak pada pertemuan terakhir. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sekitar 66%, yang mengindikasikan bertambahnya minat dan antusiasme santri dalam mengikuti kegiatan mengaji.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Barokah et al. (2024) dan Nugraheni et al. (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Suasana Permainan

Metode ini memiliki berbagai variasi yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Apabila pembelajaran difokuskan pada pengenalan doa harian, setiap kotak pada papan permainan dapat diisi dengan soal atau perintah membaca doa yang harus dilafalkan dengan benar. Jika tujuan pembelajaran adalah melatih hafalan, pemain diwajibkan membaca atau melanjutkan doa harian sebelum melangkah ke kotak berikutnya. Selain itu, permainan ini juga dapat



dimanfaatkan dalam pembelajaran tajwid dan bacaan Al-Qur'an, misalnya dengan meminta pemain membaca ayat sesuai kaidah yang benar sebelum melanjutkan permainan. Dengan demikian, media ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat evaluasi sekaligus penguatan materi secara bertahap.

Efektivitas variasi metode tersebut didukung oleh penelitian Maulida Rahma Susanti dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media ular tangga tajwid yang diterapkan di TPQ terbukti mampu meningkatkan antusiasme santri dalam mempelajari hukum tajwid, khususnya pada materi nun mati dan tanwin. Santri menunjukkan respons yang sangat positif dan merasa tertarik karena permainan tersebut menyenangkan, mudah dimainkan, serta membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih sederhana (Susanti dkk., 2025). Temuan ini memperkuat bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran Al-Qur'an dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar santri.

Secara keseluruhan, metode ini memberikan berbagai manfaat, antara lain menjadikan pembelajaran Islam lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi anak untuk mengaji, serta membantu anak-anak lebih mudah menghafal doa dan ayat-ayat Al-Qur'an karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui suasana belajar yang aktif dan partisipatif, materi yang dipelajari menjadi lebih bermakna dan lebih mudah diingat.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Gaulga Sepalam di TPA Salafiah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman keagamaan santri. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan kehadiran santri sebesar 66,7% serta peningkatan pemahaman materi, di mana 75% santri memperoleh nilai optimal berdasarkan indikator perolehan stiker. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ini juga mampu mendorong keaktifan dan interaksi sosial santri selama proses pembelajaran berlangsung.



Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang diberikan untuk keberlanjutan metode pengajaran berbasis Gaulga Sepalam, pengajar dan pengelola TPA disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan permainan edukatif seperti ular tangga Islami secara rutin dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pengembangan media pembelajaran lain yang sejenis perlu dilakukan guna mendukung variasi metode pembelajaran. Evaluasi secara berkala terhadap efektivitas metode ini juga penting agar pengalaman belajar anak terus meningkat dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Dengan demikian, pembelajaran agama dapat menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan bagi generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Barokah, A., Laelly, T. A., Febriyanti, U., et al. (2024). Analisis Literatur: Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 13298-13315.
- Fatmawati, Z. & Wathon, A. (2024). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Media Pembelajaran. *Sistem Informasi Manajemen*, 2(1), 188–214.
- Gunawan, Y., & Syamsudin. (2023). Strategi Pembentukan Karakter Religius di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Panti Asuhan Muhammadiyah Tuksono Kulonprogo. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipliner*, 2(1), 52-62. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v2i1.110>
- Halisah, F. N., & Muthohar, S. (2024). Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Permainan Konstruktif. *Journal on Early Childhood*, 7(3), 839–849.
- Hasanah, N. Z., & Istiqomah, I. (2023). Management of Islamic Education Learning in TPA Activities at The Nurul Iman Pakem. *Ta dib Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 113-122. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v12i1.9824>
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592–1603. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>



- Mariati, S., Hazmi, M., Wulandari, N., et al. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPA Bagian Tubuh Manusia di Kelas II Sd Negeri 15 Kumanih. *Maximal Journal*, 1(6), 501-508.
- Nelliraharti & Suri, M. (2020). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Melatih Kemampuan Agama Anak di TPA Baitul Munawwarah Gampong Tibang Banda Aceh. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Pendidikan)*, 2(1), 14-20.
- Ningsih, F. S., & Munawir. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI di Era Society 5.0. *Jurnal Al – Mau’izhoh*, 6, 683-698.
- Nugraheni, D., Wuryandani, W., Purnomo, & Purwanto, A. (2025). Developing a Digital Cultural Flipbook to Enhance Understanding Concept of Diversity and Tolerance. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(2), 290–299. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i2.83192>
- Nopianti, F. (2023). Implementasi Service Learning Dan Community Base Research melalui Program Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dalam Bentuk Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Desa Jeruju Besar Kota Pontianak. *Ecology Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Rahmat, H. K., Kasmi, & Kurniadi, A. (2020). Integrasi dan Interkoneksi antara Pendidikan Kebencanaan dan Nilai-Nilai Qur’ani dalam Upaya Pengurangan Risiko Bencana di Sekolah Menengah Pertama. *Prosiding Koferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains*, 2, 455–461.
- Sholihah, A. M., & Maulida, W. Z. (2020). Pendidikan Islam sebagai Fondasi Pendidikan Karakter. *Qalamuna – Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 12(1), 49-58. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.214>
- Susanti, M. R., Efendi, B., Lestari, T. P., Zariroh, F. A., & Muslimawati, N. (2025). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Tajwid untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Santri di TPQ AlBarokah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(3), 78–82. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i3.114>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Yuningsih, H., & Haeruddin, H. (2024). Peran Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PAI di SDN 018 Balikapatan Barat. *Journal of Educational Research and Practice*, 2. <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>



Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas*. Yogyakarta: Yayasan Putra Adi Dharma.