



Pembelajaran Edukasi Berbasis Gaulga Sepalam di TPA Salafiah Kabupaten Magelang

(Gaulga Sepalam-Based Educational Learning at TPA Salafiah Magelang Regency)

Fitria Noviaستی¹, Widyanti Octoriani^{2*}

¹Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Tidar, Jalan Kapten Suparman No.39, Potrobangsari, Kec. Magelang Utara, Kota Magelang

²Program Studi Akuakultur, Fakultas Pertanian, Universitas Tidar, Jalan Barito 1 No.2, Kedungsari, Kec. Magelang Utara, Kota Magelang

*email: widyantioctoriani@untidar.ac.id

Diterima: 12 Maret 2025, Diperbaiki: 28 Mei 2025, Disetujui: 4 Juni 2025

Abstract. Education is the foundation for developing the abilities and character of children, especially education about religious knowledge. TPA Salafiah is a place to study the Koran in Dusun Candi, Magelang Regency, but the learning system at TPA Salafiah still uses the old method where the ustadz actively explains, making children get bored quickly. Gaulga Sepalam is a snake and ladder game that can be used as an innovation in learning media at TPA Salafiah because children tend to be more active in answering questions in the Gaulga Sepalam game. The purpose of this game is to increase knowledge about Islamic teachings, as well as increase motivation to learn to study the Koran. The application of this learning media is shown to the students of TPA Salafiah. Community service is carried out using the Community Based Research (CBR) method. The results of the community service with the new learning media that have been carried out, it can be concluded that the use of the Islamic snake and ladder game as a learning method can improve children's understanding of short prayers and religious knowledge. This activity was enthusiastically welcomed by the students and received full support from the TPA management.

Keywords: Education, Snakes and Ladders Game, Learning

Abstrak. Pendidikan merupakan landasan untuk mengembangkan kemampuan dan karakter anak, khususnya pendidikan tentang ilmu agama. TPA Salafiah merupakan tempat belajar mengaji di Dusun Candi Kabupaten Magelang, namun sistem pembelajaran di TPA Salafiah masih menggunakan metode lama dimana ustadz aktif menerangkan sehingga membuat anak cepat bosan. Gaulga Sepalam merupakan permainan ular tangga yang dapat dijadikan inovasi media pembelajaran di TPA Salafiah karena anak cenderung lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dalam permainan Gaulga Sepalam. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menambah pengetahuan tentang ajaran Islam, sekaligus menambah motivasi belajar mengaji. Penerapan media pembelajaran ini ditunjukkan kepada siswa TPA Salafiah. Pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan metode Community Based Research (CBR). Hasil pengabdian kepada masyarakat dengan media pembelajaran baru yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga Islam sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap doa-doa pendek dan ilmu agama. Kegiatan ini disambut antusias oleh siswa dan mendapat dukungan penuh dari pengurus TPA.

Kata Kunci: Edukasi, Permainan Ular Tangga, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah fondasi utama dan penting dalam pengembangan kemampuan dan karakter yang ada dalam

diri seorang anak (Sholihah & Maulida, 2020). Pada era modern saat ini, pendidikan bukan hanya memberikan manfaat dalam



Lisensi
Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

hal pengetahuan, namun juga dapat menambah keterampilan, membentuk sikap, serta nilai moral yang baik dalam diri seseorang (Nelliraharti & Suri, 2020). Pendidikan bukan hanya tentang ilmu pengetahuan umum, sains, matematika, namun ilmu agama juga menjadi salah satu hal yang penting (Rahmat et al., 2020). Membekali pendidikan ilmu agama dalam kehidupan anak menjadi penting karena hal tersebut dapat menjadi benteng diri dalam menjalani hidup dan menjadi pedoman dalam mencapai kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat nantinya. Seorang anak sejak dini harus diberikan pengalaman pembelajar agama yang interaktif dan menarik untuk mempermudah pemahaman dan meningkatkan daya ingat dengan lebih baik (Herdianti et al., 2024).

Ilmu agama bisa diperoleh dari berbagai tempat seperti sekolah, TPQ, Madrasah, pondok pesantren, maupun TPA dan lain sebagainya (Gunawan & Syamsudin, 2023). Begitu juga dengan Dusun Candi, Desa Sidomulyo, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang dimana di Dusun Candi terdapat tempat menuntut ilmu agama (mengaji) yaitu TPA Salafiah. Tempat Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Salafiah merupakan salah satu tempat yang dijadikan anak-anak warga sekitar untuk menuntut ilmu agama. Tempat Pendidikan Al-Qur'an (TPA) dapat berfungsi menjadi tempat yang strategis untuk memberikan pendidikan agama pada anak, yang sangat penting untuk perkembangan mereka sejak usia dini (Hasanah & Istiqomah, 2023). Meskipun di Dusun Candi terdapat banyak tempat mengaji, namun TPA Salafiah ini diandalkan dan dipercaya warga sebagai tempat untuk menuntut ilmu. Pada masa perkembangan, anak-anak berada pada tahap yang memungkinkan mereka masih mudah untuk memahami pembelajaran

METODE KEGIATAN

Waktu dan Lokasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini diadakan mulai tanggal 12 Januari 2025 – 07 Februari 2025 yaitu setiap hari senin dan selasa,

yang disampaikan (Wardani et al., 2024), namun pada sistem pengajaran atau pembelajaran di TPA masih menggunakan metode lama, yang mana ustadz dan ustadzahnya yang aktif menjelaskan sehingga membuat anak-anak cepat bosan. Anak-anak akan cenderung lebih tertarik dan antusias dengan metode pembelajaran berupa berbagai permainan (Halisah & Muthohar, 2020). Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat dicoba, salah satunya dengan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga yang menjadikan anak-anak lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Pengajaran menggunakan media ular tangga ini merupakan sebuah konsep permainan ular tangga seperti pada umumnya, tetapi pada setiap kotak yang ada berisi pengetahuan tentang ajaran islam mulai dari doa-doa, kisah nabi, surat pendek, dan lain sebagainya. Metode pembelajaran ular tangga ini dapat memberikan inovasi dan meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar di TPA Salafiah (Barokah et al., 2024). Permainan ular tangga yang dianggap sebagai hiburan, bisa juga dimodifikasi menjadi metode pembelajaran yang efektif dan inovatif. Permainan ular tangga ini dapat membantu anak-anak mengetahui tentang doa-doa pendek dan pengetahuan seputar islam. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode ular tangga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan santriwan/santriwati tentang doa sehari-hari serta pengetahuan tentang islam, sekaligus meningkatkan motivasi untuk belajar mengaji, kami mengharapkan anak-anak akan lebih tertarik dalam belajar mengaji. Selain beberapa tujuan itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bersosialisasi anak-anak dalam aktivitas kelompok. dimulai pada pukul 16.20 dengan diawali kegiatan rutinitas mengaji dan membaca doa, setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan permainan Gaulga Sepalam sampai pukul 17.40. Kegiatan ini bertempat di TPA Salafiah, Dusun Candi, Desa Sidomulyo,

Magelang. TPA Salafiah ini memiliki pengajar yang berkompeten di bidangnya, diantaranya yaitu ustadzah Mitri, ustadzah Husnul Khatimah, dan Ustadz Sudir, adapun pesertanya adalah santriwan/santriwati TPA Salafiah sebanyak 28 orang.

Jenis Kegiatan

Pengabdian yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah menggunakan metode *Community Based Research* (CBR) yaitu sebuah pendekatan pengabdian yang dilakukan berdasarkan riset yang bertumpu pada masyarakat. Pada metode CBR diperlukan adanya keterlibatan warga sejak awal dalam membuat sebuah perencanaan pengabdian (Nopianti, 2023). Pembuatan inovasi pembelajaran berupa permainan ular tangga dengan tema kegiatan "Edukasi Santri TPA Salfiyah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis visual Gaulga Sepalam" melibatkan pengurus TPA Salafiah secara aktif dalam menemukan permasalahan, menganalisis lingkungan eksternal dan internal TPA yang bermanfaat dalam menentukan inovasi pembelajaran, desain permainan yang akan digunakan, dan implementasi selama kegiatan berlangsung.

Prosedur Kegiatan Pengabdian

Bentuk pengabdian kepada masyarakat ini adalah berupa kegiatan mengajar dengan media pembelajarannya berupa kertas ular tangga, 4 pion, satu dadu. Media ular tangga yang sudah disiapkan tersebut telah diberi nomor 1 sampai 100 yang berisi sejumlah pertanyaan tentang ilmu agama islam yang sering dipraktikkan 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 mata dadu yang keluar, kemudian santriwan/santriwati wajib menjawab atau

mempraktikkan jawaban atau perintah yang ada di kertas Gaulga Sepalam sesuai dengan nomor dadu yang keluar tersebut. Permainan dilakukan dalam 7 kali dalam satu bulan, dengan 2 kali dalam setiap minggu, untuk minggu yang terakhir adalah pembagian *doorprize* pada juara 1, 2, dan 3. Pemenang yang berhak mendapatkan *reward* adalah santriwan/santriwati yang paling banyak mendapatkan stiker. Stiker diberikan saat santriwan/santriwati berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Bagi santriwan/santriwati yang selesai ke tahap finish yaitu mencapai angka 100, maka mendapat stiker ganda. Setiap peserta mempunyai kesempatan yang sama dalam bermain dan harus mengikuti aturan permainan yang sudah disepakati bersama. Kesempatan masing-masing santri sebanyak 3 kali pelemparan dadu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini dilakukan di salah satu tempat pengajaran anak-anak yaitu TPA Salafiah di Dusun Candi, Desa Sidomulyo, Kecamatan Secang yang memiliki potensi yang luar biasa, namun dalam pengajarannya masih mengalami kendala pada metode yang digunakan. Hasil pengembangan pada penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa permainan ular tangga yang dimodifikasi secara islami dengan menambahkan pertanyaan tentang dasar keagamaan islam yang diberi nama Gaulga Sepalam.

Hasil Desain Produk

Berdasarkan data dan hasil observasi lapangan, media yang kami kembangkan adalah berupa permainan ular tangga islami dalam pembelajaran di TPA yang dapat membantu kami selaku pengajar dalam proses pembelajaran. 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. Visualisasi Desain Gaulga Sepalam

Hasil Pembelajaran dengan “Gaulga Sepalam”

Berdasarkan kegiatan mengajar yang telah dilaksanakan, keberhasilan dalam mencapai tujuan sebuah pembelajaran dapat dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya seperti peserta didik, lingkungan, pendidik, teknik/metode, dan media pembelajaran. Pada kenyataannya media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai pengetahuan yang dipelajarinya. Pada hasil kegiatan mengajar mengaji dengan inovasi media pembelajaran berupa Gaulga Sepalam (Game Ular Tangga Seputar

Pengetahuan Agama Islam) menunjukkan bahwa media dan metode pembelajaran yang berbeda memberikan motivasi baru untuk anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman dan mempermudah ingatan anak. Hal tersebut bisa dibuktikan motivasi belajar anak dapat dilihat dari jumlah peserta yang datang mengaji setelah adanya media pembelajaran berupa permainan ular tangga, berdasarkan informasi dari pengurus TPA santriwan/santriwati yang datang biasanya rata-rata hanya sekitar 15 anak. Berikut data presensi jumlah santri setelah adanya pembelajaran berbasis Gaulga Sepalam:

Tabel 1. Jumlah Presensi Kehadiran Santri TPA Salafiah

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 mengenai materi dapat dibuktikan dengan poin/ stiker yang didapatkan masing masing

santri pada akhir pertemuan mengaji, dimana setiap pertemuan harusnya santri dapat memperoleh tiga poin/stiker bahkan

lebih jika dapat menjawab pertanyaan, namun pada kenyataannya, sampai pada pertemuan 1-4 santri masih pada tahap adaptasi permainan, sehingga jumlah stiker yang didapat masing masing anak rata-rata hanya mencapai 7 stiker. Sedikitnya stiker yang didapat santriwan/santriwati menunjukkan bahwa pemahaman mengenai materi seputar ajaran islam yang ada dalam media Gaulga Sepalam belum mereka kuasai. Target stiker yang seharusnya didapatkan santri untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka, minimal pada pertemuan terakhir mencapai 20 stiker, pada kenyatannya dari dari total 28 anak, terdapat 21 anak yang mendapatkan stiker lebih dari 20. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka bertambah setelah

bermain menggunakan media pembelajaran Gaulga Sepalam.

Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar, dimana penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan lebih menarik perhatian mereka. Pembelajaran mengaji menggunakan ular tangga Islami adalah metode pembelajaran interaktif yang menyenangkan, terutama bagi anak-anak. Konsep ini menggabungkan permainan ular tangga dengan materi keislaman, seperti belajar, doa harian, hadis, atau ayat-ayat Al-Qur'an. Cara ini menjadikan anak-anak dapat belajar agama dengan cara yang lebih santai dan tidak membosankan.



Gambar 2. Suasana Pengaplikasian Permainan Gaulga Sepalam

Metode ini memiliki berbagai variasi, tergantung pada tujuan pembelajaran. Jika fokus pada pengenalan doa harian, setiap kotak bisa berisi satu soal yang harus dibaca dengan benar. Jika tujuannya menghafal doa, pemain harus membaca doa harian sebelum dapat melanjutkan permainan. Selain itu, permainan ini juga dapat digunakan untuk mengajarkan tajwid dan bacaan Al-Qur'an dengan meminta pemain membaca ayat dengan benar sebelum melangkah. Manfaat dari metode ini

sangatlah beragam, diantaranya membuat belajar Islam lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi anak untuk mengaji, serta mengajarkan kerja sama dan sportivitas. Adanya pendekatan yang lebih interaktif menjadikan anak-anak akan lebih mudah menghafal doa dan ayat-ayat Al-Qur'an tanpa merasa tertekan. Metode ini sangat cocok digunakan di rumah, sekolah, atau TPA sebagai alternatif pembelajaran agama yang menarik.



Gambar 3. Pengarahan Aturan Permainan Gaulga Sepalam



Gambar 4. Foto Bersama dengan Santriwan/santriwati TPA Salafiah

Permainan ular tangga sudah banyak diaplikasikan dalam pembelajaran anak sekolah. Permainan ular tangga bisa menambah motivasi dan melatih anak dalam mempelajari agama, serta membantu dalam

mengembangkan kemampuan menghafal surat-surat pendek yang sesuai dengan tahapan usia dini. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat diikuti semua

peserta didik (Handayani & Putri, 2022). Selanjutnya menurut Laila Nursafitri et al., (2023) dan Andriyani & Sastypratiwi (2024), media ular tangga berdampak positif pada peningkatan prestasi belajar siswa SD pada mata pelajaran PAI. Media ular tangga yang dikembangkan memiliki kelebihan seperti membuat siswa lebih aktif, kalimat yang digunakan mudah dipahami siswa SD, dapat membuat siswa mengikuti kegiatan belajar secara bertahap, memudahkan dan menarik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian dengan media pembelajaran baru yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga Islami sebagai metode pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai pengetahuan keagamaan dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar mengaji. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan bersosialisasi diantara santriwan dan santriwati selama aktivitas kelompok. Berdasarkan kegiatan pengabdian, saran yang diberikan untuk keberlanjutan metode pengajaran berbasis Gaulga Sepalam ini yaitu pengajar dan pengelola TPA perlu mempertimbangkan untuk menggunakan permainan berbasis edukasi seperti permainan ular tangga Islami ini secara rutin dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu, pengembangan media pembelajaran lain yang sejenis dapat dilakukan untuk mendukung variasi dalam metode pembelajaran. Penting untuk melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas metode ini agar pengalaman belajar anak-anak terus meningkat dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran mereka, dengan demikian, pembelajaran agama dapat menjadi lebih efektif dan menarik bagi generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

Andriyani, I., & Sastypratiwi, H. (2024). *Pengembangan Permainan Ular Tangga*

Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Development of Snake and Ladder Game as Islamic Education Learning Media. 12(1), 47–54. <https://doi.org/10.26418/justin.v12i1.2024>

Barokah, A., Khasanah, F. N., Azzahra, S. S., & Dewi, N. (2024). Studi Literatur: Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3), 485–497.

Gunawan, Y., & Syamsudin, S. (2023). Strategi Pembentukan Karakter Religius di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Panti Asuhan Muhammadiyah Tuksono Kulonprogo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 2(1), 52–62. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v2i1.110>

Halisah, F. N., & Muthohar, S. (2020). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif.* 7(3), 839–849. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3>.

Handayani, U. F., & Putri, A. O. (2022). *Usia Dini Di Tpq Nurul Islam Desa Kepatihan Tirtoyudo-Malang.* 3(1), 1–7.

Hasanah, N. Z., & Istiqomah, I. (2023). Management of Islamic Education Learning in Tpa Activities At the Nurul Iman Pakem Mosque. *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>

Laila Nursafitri, Arif Mahya Fanny, M. Haris Hermanto, Ikhsan Irsyadi, Asfah Nur

- Halimah, & Syarifatul Hidayah. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur. *Inventa*, 7(1), 90–101.
<https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>
- 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*, 2(1), 14–20.
<http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jpkm/article/view/833>
- Nopianti, F. (2023). Implementasi Service Learning Dan Comunity Base Research Melalui Program Kuliah Kerja Lapangan (KKL) Dalam Bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) *Ecology*, 1(1), 23–29. <http://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/ecology/article/view/1879>
- 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 Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 2, 455–461.
<http://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/kiiis/article/view/440>
- Sholihah, A. M., & Maulida, W. Z. (2020). Pendidikan Islam sebagai Fondasi Pendidikan Karakter. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(01), 49–58.
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.214>
- 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>