

Revolusi Pembelajaran: Permainan Edukatif Pendidikan Agama Islam

Layla Mardiyah¹, Nasikhotun Nadiroh²

¹UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zubri Purwokerto, Indonesia

²Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto, Indonesia

Email: ellamardiyah@uinsaiizu.ac.id, n.nadiroh@unupurwokerto.ac.id

Abstrak

Pembelajaran PAI Rentan dari praktek dogmatisme dalam pembelajaran, sehingga terkesan monoton, dan membosankan. Revolusi Pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif dapat merubah pendekatan belajar yang cenderung monoton dan jarang menggunakan permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang Revolusi Pembelajaran: Permainan Edukatif PAI di sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data diolah melalui reduksi data, display data dan kesimpulan. Untuk keabsahan data dilakukan triangulasi. Penelitian ini memperoleh deskripsi hasil sebagai berikut . Revolusi belajar permainan edukatif PAI dapat meningkatkan konsep pemahaman agama, Pengembangan belajar yang kritis kreatif, adanya internalisasi nilai- nilai interaksi agama dan meningkatkan interaksi sosial siswa. Menyadari dampak yang baik dari pendekatan yang berbeda, menjadikan permainan edukatif PAI dapat dijadikan solusi kreatif untuk mendapatkan pemahaman belajar yang bermakna.

Kata Kunci: permainan edukatif, revolusi belajar, PAI

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral individu dalam masyarakat. Selama beberapa tahun terakhir, pendekatan pembelajaran PAI sering dianggap kurang menarik bagi siswa. (Fatmawati, 2020) Pembelajaran yang kurang menarik dapat mengakibatkan minat dan motivasi belajar menjadi rendah. Dalam usaha untuk memperbaharui metode pembelajaran PAI, pendekatan permainan edukatif muncul sebagai salah satu alternatif yang menarik dan menyenangkan. (Mumajad et al., 2022)

Salah satu problematika pembelajaran PAI saat ini adalah masih dianggap sebagai kegiatan pembelajaran yang monoton dan relatif membosankan. Salah satu pemicu dari kebosanan ini adalah kurangnya perubahan metodologis dalam mengajar yang dipicu dari kurangnya kreativeitas dalam pembelajaran selain soal waktu atau jam pelajaran yang sedikit yakni 2 sampai 3 jam dalam satu minggu. Selain itu, pemahaman PAI masih dianggap bersifat dogmatis, sarat dengan hafalan dan dianggap tidak menarik. Perubahan paradigma mengajar dan pembelajaran PAI menjadi kebutuhan untuk menjadikan kebermaknaan dalam hal ini tercapai. (Anggraini et al., 2023)

Permainan edukatif PAI merupakan permainan yang dirancang untuk membantu dalam pembelajaran dengan memanfaatkan unsur-unsur permainan untuk mengajar konsep-konsep agama Islam dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, membangun pemahaman yang lebih baik, dan mengembangkan keterampilan sosial, kritis, dan kreatif

yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran dapat dijadikan sebagai pendekatan untuk menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai media yang ada atau potensi yang ada. (Primasari et al., 2019)

Pemmainan edukatif merupakan salah satu pendekatan yang berbasis kreativitas dalam proses belajar mengajar. Permainan edukatif mulai dikenal sebagai salah satu pendekatan mengajar yang digunakan untuk terciptanya kegiatan belajar di kelas yang asyik, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Pembelajaran menggunakan permainan edukatif akan membangun suasana belajar yang nyaman dan senang, memiliki unsur mendidik serta memiliki kekuatan menjadikan kemampuan bahasa, pengetahuan dan interaksi sosial anak berkembang. Melalui permainan edukatif dapat mendorong keaktifan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif. (Nursafitri et al., 2023)

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep agama, serta membantu peserta didik dalam menginternalisasi nilai-nilai agama secara lebih baik. (Malihah & Ihsan, 2020) Penelitian terkait permainan edukatif dalam pembelajaran PAI menyebutkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran PAI dinyatakan mampu menghadirkan partisipasi peserta dalam kegiatan pembelajaran serta mengajak siswa untuk mandiri bahkan juga mampu mengembnagkan skill social dan karakter. (Sukarman, Ali As'ad, 2018) Namun, meskipun banyak bukti tentang manfaat permainan edukatif dalam, memotivasi siswa dan juga memberikan kemampuan dalam memahami dan menyederhanakan materi. (Hartati, 2023). (Mayangsari, 2022) Namun begitu dalam pembelajaran PAI , masih terdapat kekurangan dalam menerapkan kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga dibutuhkan kesediaan guru dalam mengembangkan pembelajarannya untuk beralih dari pola yang klasikal dan melakukan inovasi pembelajaran , penelitian ini mengambil ruang dimana revolusi belajar dilakukan untuk membuka zona kreativitas guru melalui berbagai cara, menggunakan aneka permainan yang bernuansa edukatif dan menyenangkan.

Selain itu, lingkungan pendidikan saat ini juga telah mengalami perubahan besar-besaran sebagai dampak dari perkembangan teknologi dan penggunaan perangkat elektronik dalam pembelajaran. Hal ini menghadirkan peluang baru dalam merancang permainan edukatif yang lebih interaktif dan terhubung dengan kebutuhan siswa masa kini. (Mawardi, 2023)

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk lebih mendalam dan menggali potensi dari revolusi pendekatan pembelajaran PAI melalui permainan edukatif. Dengan memanfaatkan aneka permainan, maupun menggunakan alat permainan yang memiliki dimensi edukatif , penelitian ini akan mengeksplorasi cara-cara baru dalam merancang dan menerapkan permainan edukatif yang lebih efektif dalam memahami materi pada pembelajaran PAI.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif . Metode ini memberikan wawasan yang kaya tentang pengalaman siswa, pendidik, dan faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran PAI sebagai proses pendekatan melalui permainan edukatif . Desain Penelitian: Penelitian ini dirancang sebagai studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Desain studi kasus memungkinkan peneliti untuk mendalami kasus tertentu (dalam hal ini, penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran PAI) dengan lebih rinci. Adapun subjek penelitian adalah guru dan siswa Sekolah dasar di Banyumas.

Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui berbagai teknik kualitatif, seperti wawancara, observasi partisipatif, dan analisis dokumen. Wawancara dilakukan dengan siswa, pendidik, dan pengambil kebijakan untuk memahami pandangan dan pengalaman mereka terkait permainan edukatif dalam pembelajaran PAI. Observasi partisipatif dilakukan dalam kelas-kelas PAI yang menggunakan permainan edukatif untuk mengamati interaksi siswa dan dinamika pembelajaran. Dokumen seperti kurikulum, catatan pelajaran, dan laporan penelitian sebelumnya juga dianalisis untuk mendapatkan konteks yang lebih luas.

Analisis Data: Data kualitatif yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan metode analisis tematik. Tema-tema utama yang muncul dari wawancara, observasi, dan analisis dokumen diidentifikasi dan dianalisis dengan cermat. Analisis ini membantu dalam pemahaman mendalam tentang dampak, keberhasilan, dan tantangan dari pendekatan pembelajaran PAI melalui permainan edukatif. Untuk keabsahan data Triangulasi digunakan sebagai upaya menuju konvergensi dan keselarasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran PAI di sekolah dasar sering kali dimaknai sebagai proses yang sarat doktrinasi dan cenderung kurang kreatif. Adanya permainan edukatif sebagai pendekatan metodologis dalam pembelajaran merupakan revolusi belajar yang mampu merubah paradigma pembelajaran PAI seperti saat ini. Untuk meminimalisir kesalahan dalam pemahaman teori maka disini perlu dikemukakan tentang Permainan edukatif, PAI dan Revolusi Belajar.

Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan suatu acara yang berbentuk permainan yang menyenangkan dan mengandung unsur mendidik. (Hartati, 2023). Permainan edukatif dapat berbentuk permainan yang menggunakan alat, disebut alat permainan edukatif. (Sukarman, Ali As'ad, 2018), atau dapat hanya berbentuk permainan tanpa alat seperti permainan tradisional. (Okwita & Sari, 2019), atau bahkan menggunakan piranti permainan yang modern seperti menggunakan aplikasi atau berbasis pada android. (Fitria & Juwita, 2018). Menurut Santrock permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan ialah kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu orang atau lebih. Dave Gray menggambarkan sebuah permainan untuk anak itu seperti membayangkan seorang anak laki-laki yang bermain bola, lalu anak tersebut menendang

bola ke tembok sehingga memantul kembali kepadanya. Anak tersebut menahan bola itu dengan kakinya dan menendangnya kembali. Dengan melakukan permainan itu, anak belajar menghubungkan gerakan-gerakan tertentu dari tubuhnya dengan pergerakan bola dalam ruang. Kita bisa menyebut ini sebagai permainan asosiatif. (Nadiroh, 2016)

Pada prinsipnya permainan edukatif mengandung karakteristik yang penting diperhatikan sehingga dapat dikatakan sebagai permainan edukatif jika memenuhi karakteristik yang meliputi: 1) dapat mengembangkan kreativitas anak, 2) mengembangkan interaksi sosial anak, 3) siswa lebih mudah menangkap materi yang disampaikan melalui permainan.

Atas dasar pengertian dan karakteristik di atas maka selain menyenangkan, permainan edukatif dapat mengembangkan banyak aspek utamanya adalah pada aspek kemampuan siswa yang diselaraskan dengan kecenderungan otak yang butuh difasilitasi dalam kegiatan belajar.

Revolusi Belajar

Revolusi industri 4.0 saat ini telah memberikan “tekanan” yang besar di semua lini termasuk dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang dilakukan tanpa mengikuti situasi jaman, maka akan semakin jauh dari situasi kemajuan. Pembelajaran PAI yang sering dianggap kental dengan dogma-pun tidak lepas dari perubahan era yang sudah semakin canggih. Maka revolusi belajar menjadi sebuah keniscayaan dalam aktivitas mengajar. (Hariyanto et al., 2011). Memaknai revolusi pembelajaran adalah diantaranya dengan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kualitas siswa dengan proses memaksimalkan kemampuan anak. Salah satunya dengan melakukan revolusi dalam mengajar. Terutama dengan pendekatan sesuai dengan masanya seperti berbasis digital. (M.FaizinEvana Eka P, Hidayatun, 2022)

Saat ini dunia pendidikan dihadapkan pada situasi dimana modernisasi dan kecanggihan alat yang serba digital telah menggiring pada pola pikir serta keseharian anak. Satu sisi, revolusi belajar dapat dilakukan berbasis alat termasuk yang digital. (Efendi, 2018)

Revolusi pembelajaran dimaknai sebagai perubahan pendekatan mengajar yang dilakukan secara sengaja dan melibatkan banyak komponen didalamnya. Sebagaimana komponen pembelajaran yang mengaras utamakan pada siswa seagai subjek belajar, maka revolusi belajar ini menjadi terobosan dan pendekatan yang selaras dengan perubahan jaman.

Pembelajaran PAI

Belajar dimaknai sebagai interaksi antara individu dengan lingkungannya. Dalam aktivitas pembelajaran, belajar dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek: 1) adanya individu yang belajar, 2) adanya hasil belajar sebuah proses, 3) hasil belajar sebagai perubahan perilaku, 4) Proses belajar terjadi dengan interaksi dengan lingkungan. (Majid, 2019)

Setidaknya terdapat empat komponen dalam pembelajaran yang juga perlu diperhatikan yakni: 1) tujuan pembelajaran, 2) materi, 3) strategi (meliputi pendekatan, metode, tehnik dan takttik), 4) evaluasi. Keempat komponen ini, dalam implementasinya

memerlukan rancangan dan implementasi yang sesuai agar pesan-pesan atau tujuan dapat dicapai dengan baik.

Pembelajaran yang menarik dan baik adalah proses interaksi dua arah yang terjadi antara pendidik, peserta didik dan berbagai prasarana belajar. Pembelajaran PAI memiliki ruang lingkup pembahasan yang luas, meliputi pembahasan tentang al qur'an dan hadis, fiqh, akidah akhlaq dan SKI. Dengan beban materi demikian maka supaya pembelajaran tidak terkesan monoton, sebatas menyelesaikan materi maka diperlukan perubahan pendekatan dalam mengajar dari yang konvensional menjadi yang revolutif disertai dengan nuansa belajar yang menyenangkan. Pendekatan pembelajaran PAI yang mengintegrasikan permainan edukatif sebagai sebuah revolusi pembelajaran telah menjadi fokus penelitian intensif, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI serta membuatnya lebih menarik bagi siswa.

Berdasar data yang diperoleh selama proses penelitian di sekolah-sekolah menunjukkan hasil yang menarik. Permainan edukatif saat digunakan dalam pembelajaran mengurangi proses mengajar yang monoton dan membosankan. Hasil wawancara juga menunjukkan bagaimana respon siswa yang menunjukkan sikap antusias saat mengikuti pembelajaran.

Profesionalitas guru saat memilih permainan edukatif yang akan digunakan ternyata memerlukan prasyarat yang harus dipenuhi saat pembelajaran akan dilakukan dan membuat mendapat respon yang bagus dari para siswa. Hal ini dirasakan ditengah kejenuhan anak dalam kegiatan belajar yang cenderung membosankan dan memerlukan reosvolusi pendekatan pembelajaran. Upaya yang dibuat oleh guru adalah sebagai berikut saat merancang permainan edukatif yang disnkronkan dengan kondisi pembelajarannya. Beberapa hal yang dipaparkan oleh guru terkait adalah sebagai berikut : 1) Pemahaman akan tujuan pembelajaran, sehingga perancangan permainan edukatif, 2) Mempersiapkan materi, 3) Mengembangkan metode dalam keseharian.

Kegiatan Pembelajaran PAI

Bentuk kegiatan pembelajaran sebagaimana hasil dalam proses observasi di sekolah dasar adalah guru membuat konsep permainan edukatif dengan membuat game asyik dan menarik. Seperti ular tangga PAI, galeri PAI, dan banyak lagi yang lain yang mengembangkan permainan tradisional sehingga dapat dari situasi ini dapat digambarkan apa yang terjadi pada siswa diantaranya adalah:

Peningkatan Minat Belajar

Hasil penelitian menunjukkan adanya antusiasme minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI ketika pembelajaran menggunakan permainan edukatif. Saat observasi, salah satu permainan yang digunakan oleh guru adalah topik sepuluh malaikat Allah yang dikemas dengan menggunakan lagu dan tepuk, mengenalkan huruf hijaiyyah dengan permainan menggunakan spiner huruf dan beberapa permainan yang lain dengan menggunakan berbagai potensi termasuk potensi berbasis media digital. (Mayangsari, 2022)

Disini permainan edukatif sejalan dengan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan adanya respon positif siswa berupa antusiasme belajar. Maka pemilihan

strategi pembelajaran baik melalui pendekatan, metode juga media sangat diperlukan. (Irwan et al., 2022), pada pemilihan metode yang tepat dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar, (Rahayu et al., 2023) dan permainan edukatif dapat dipadukan dalam metode pada pembelajaran di dalam kelas. (Anngelika Kristiani Bate'e, Jeni derana Laoli, Serasti Dohona, 2023)

Suasana berbeda dirasakan dalam pembelajaran PAI manakala guru kreatif dengan menggunakan pola mengajar yang terkesan menyenangkan sehingga siswa merasakan nyaman dan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Peningkatan Pemahaman Konsep Agama

Pada satu sisi dalam pembelajaran PAI membutuhkan pemahaman yang holistik, PAI akan menjadi pondasi penting dalam memberikan bekal agama pada siswa, tidak hanya itu melalui pembelajaran ini diharapkan dapat mampu meng-internalisasikan dan mengaktualisasikan pemahaman ajaran agamanya, sebab dalam pembelajaran PAI terjadi pembentukan dimensi karakter. Maka pembelajaran secara kreatif, edukatif dalam memahami nilai agama akan memudahkan anak paham dan meneguhkan karakter siswa. (Wahab, 2020)

Permainan edukatif terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep agama Islam dengan lebih baik. Pada beberapa materi, guru menggunakan permainan edukatif yang berbeda. Contoh saat belajar materi toleransi menggunakan permainan ular tangga, siswa menjadi lebih mudah memahami makna toleransi dan prakteknya. (Nursafitri et al., 2023).

Pengembangan Keterampilan Kritis dan Kreatif

Melalui permainan edukatif, siswa diberikan kesempatan untuk berpikir kritis dan kreatif dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan agama. Mereka belajar untuk menghubungkan konsep-konsep agama dengan situasi nyata, sehingga mengembangkan keterampilan berpikir analitis yang lebih baik.

Penginternalisasi Nilai-nilai Agama

Permainan edukatif juga membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai agama dengan cara yang lebih mendalam. Mereka tidak hanya mengerti nilai-nilai tersebut secara teoritis, tetapi juga dapat mengaitkannya dengan tindakan dan keputusan dalam kehidupan sehari-hari (Malihah & Ihsan, 2020). Menurut tanggapan guru, saat anak belajar menggunakan permainan mereka lebih mudah memahami dari materi yang disampaikan. Contoh, saat materi tentang mengenal malaikat Allah. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan edukatif menggunakan tebak-tebakan dengan siswa yang berhasil menjawab akan mendapatkan bintang sebagai bentuk apresiasi dari partisipasi siswa.

Interaksi Sosial yang Meningkat

Permainan edukatif menggairahkan interaksi sosial di dalam kelas. Siswa berkolaborasi, berdiskusi, dan belajar bersama dalam lingkungan yang lebih santai. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga membantu membangun keterampilan anak dalam mengasah kemampuan sosialnya bersama siswa yang lain. (Sukarman, Ali As'ad, 2018)

Salah satu contoh yang merupakan hasil observasi disini adalah saat siswa pada materi tentang rukun sholat ketika digunakan permainan mengklasifikasikan maka semua anak bekerja keras menjadi tim dan disini interaksi sosial kembali berjalan dengan baik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran PAI melalui permainan edukatif bukan hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan dampak positif pada pemahaman konsep agama, pengembangan keterampilan kritis dan kreatif, serta penginternalisasi nilai-nilai agama. Permainan edukatif juga menjadi faktor peningkat dalam pembelajaran yang lebih interaktif. Oleh karena itu, perubahan menuju revolusi pendekatan pembelajaran PAI dengan permainan edukatif mungkin menjadi pilihan yang tepat dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran agama Islam di sekolah-sekolah.

KESIMPULAN

Pembelajaran PAI yang mudah dipahami membutuhkan kreativitas didalamnya terutama dilakukan oleh pendidik. bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat membawa dampak positif yang signifikan. Dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa, pemahaman konsep agama, pengembangan keterampilan kritis dan kreatif, serta penginternalisasi nilai-nilai agama, pendekatan ini muncul sebagai alternatif yang menarik dan relevan. Hasil penelitian ini memperkuat pemahaman kita tentang manfaat permainan edukatif dalam konteks pendidikan agama. Dalam sebuah dunia yang semakin dipengaruhi oleh teknologi, permainan edukatif yang memadukan berbagai unsur-unsur dan aneka permainan telah terbukti menggairahkan minat belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam permainan edukatif tidak hanya memenuhi ekspektasi siswa yang terbiasa dengan perangkat digital, tetapi juga memungkinkan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang sangat penting. Selain itu, permainan edukatif mendorong interaksi sosial yang positif antara siswa, mempromosikan kolaborasi, diskusi, dan pembelajaran tim. Ini adalah elemen penting dalam proses pendidikan, yang tidak hanya membantu siswa memahami konsep agama, tetapi juga membangun keterampilan sosial yang akan mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggelika Kristiani Bate'e, Jeni derana Laoli, Serasti Dohona, I. W. L. (2023). *Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 46–53.
- Anggraini, R. J., Ariza, H., & Liyarni, L. (2023). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMP N 1 Tigo Nagari Kabupaten Pasaman. *Journal on Education*, 5(2), 1805–1812.
- Fatmawati, D. (2020). Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Rabbani Watampone. *Al-Qayyimah*, 3.
- Hartati, S. (2023). Pembelajaran Partisipatif Dengan Metode Game Pada Rumpun Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) 1 Lampung Tengah. *At-*

- Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 7(1), 110–122.
- Irwan, I., Masdani, M., & Hakim, S. (2022). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Moderasi Keberagamaan Siswa Kelas V Di Sdn 2 Cakranegara Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Hospitality*.
- Malihah, I., & Ihsan, M. N. (2020). Pengembangan Metode Market Place dalam Pembelajaran PAI. *Attbulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 5(1), 56–70.
- Mawardi, A. (2023). *Edukasi Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber Elektronik pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. 06(01), 8566–8576.
- Mayangsari, I. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Kd Memahami Asmaul Husna Melalui Permainan Smart Star Board. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 8(1).
- Mumajad, M., Khilmiah, F., Shafrizal, A., & Azizi, M. K. (2022). Potret Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum: Problematika Yang Terjadi Serta Solusinya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Nadiroh, Nasikhotun. (2016). *Pengembangan Keterampilan Menulis Kreatif pada Anak-anak di Rumah Kreatif wadas Kelir*. https://repository.uinsaizu.ac.id/7459/1/Tesis_NasikhotunNadiroh.pdf
- Nursafitri, L., Fanny, A. M., Hermanto, M. H., Irsyadi4, I., Halimah, A. N., & Hidayah, S. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1).
- Primasari, Y., Lestanti, S., & Dhenabayu, R. (2019). Effectiveness of Reading for Islamic Education: Design of Multi-Platform Educational Game as Instructional Media. *AL-HAYAT: Journal of Islamic Education*, 3(2), 140. <https://doi.org/10.35723/ajie.v3i2.77>
- Rahayu, A. T., Arfan, M., & Hadi, M. F. (2023). *Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Discovery Inquiry*. 7(1).
- Sukarman, Ali As'ad, M. N. (2018). Menumbuhkan Social Skill Melalui Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Pai Pada Siswa Sekolah Dasar. *Magistra*, Volume 9 N.
- Wahab, G. (2020). Metode Pembelajaran Kreatif Melalui Alat Permainan Edukatif Dalam Membentuk Karakter Anak. *Musawa*, 2020, 282–296.