

Media Permainan Ular Tangga Islami sebagai Inovasi Hafalan Surah dan Nilai Keagamaan pada anak TPQ Hidayah Baitul Arfa Berbasis Pendekatan Kurikulum Cinta

Khhermarinah^{1*}, Wulanda Pratami², Nabila Gusti Dinata³, Fitria Anggraini⁴, Nadia Sulastris⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Email: ¹khhermarinah@mail.uinfasbengkulu.ac.id, ²pratamiwulanda10@gmail.com, ³nbiladinata@gmail.com

⁴fitriaaaa534@gmail.com, ⁵nadiasulastris561@gmail.com

Abstrak

TPQ Hidayah Baitul Arfa memiliki berbagai aset yang mendukung proses pembelajaran, seperti pengajar yang aktif, antusiasme santri, support dari ibu dan bapak, serta suasana belajar yang mendukung. Namun, proses pembelajaran hafalan surah pendek masih menghadapi tantangan berupa rendahnya minat belajar sebagian santri akibat penggunaan metode yang cenderung monoton. Kegiatan pengabdian ini bermanfaat memperluas dan mengimplementasikan bahan Permainan Ular Tangga Islami untuk inovasi dalam belajar untuk meningkatkan hafalan surah pendek dan memperkuat nilai-nilai keagamaan pada anak. Metode yang digunakan adalah Asset-Based Community Development (ABCD) yang merupakan tahap discovery, dream, design, dan destiny. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan partisipasi aktif santri dalam proses pembelajaran. Jumlah santri yang memiliki kemampuan hafalan kategori baik meningkat dari 24% menjadi 60%, sedangkan kategori kurang menurun dari 36% menjadi 8%. Selain itu, hasil angket menunjukkan tingkat kepuasan peserta sebesar 92%, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran diterima dengan baik oleh santri. Program ini juga mendukung penguatan prinsip keagamaan seperti amanah, disiplin, tanggung jawab, serta kolaborasi melalui aktivitas permainan yang interaktif. Dengan begitu, Media Permainan Ular Tangga Islami bisa menjadi pilihan untuk belajar yang efektif dan berkelanjutan dalam menyokong hafalan surah serta penguatan karakter keagamaan anak di TPQ Hidayah Baitul Arfa.

Kata Kunci: Asset-Based Community Development, Ular Tangga Islami, Hafalan Surah, Nilai Keagamaan, Kurikulum Cinta.

Abstract

TPQ Hidayah Baitul Arfa has various assets that support the learning process, such as active teachers, enthusiastic students, support from parents, and a supportive learning environment. However, the process of learning to memorize short surahs still faces challenges in the form of low learning interest among some students due to the use of methods that tend to be monotonous. This community service activity is useful for expanding and implementing Islamic Snakes and Ladders Game materials for innovation in learning to improve memorization of short surahs and strengthen religious values in children. The method used is Asset-Based Community Development (ABCD) which includes the stages of discovery, dream, design, and destiny. The results of the activity show that the developed media is able to increase the active participation of students in the learning process. The number of students with good memorization skills increased from 24% to 60%, while the category of less decreased from 36% to 8%. In addition, the results of the questionnaire showed a participant satisfaction level of 92%, indicating that the learning media was well received by students. This program also supports the strengthening of religious principles such as trustworthiness, discipline, responsibility, and collaboration through interactive game activities. In this way, the Islamic Snakes and Ladders Game Media can be an option for effective and sustainable learning in supporting memorization of surahs and strengthening the religious character of children at TPQ Hidayah Baitul Arfa.

Keywords: Asset-Based Community Development, Islamic Snakes and Ladders Game, Short Surah Memorization, Religious Values, Love Curriculum.

PENDAHULUAN

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) memiliki peranan krusial dalam membentuk watak religius anak sejak kecil melalui pembelajaran melafalkan Al-Qur'an, hafalan surah pendek, serta penanaman prinsip keislaman. Di Indonesia, keberadaan TPQ menjadi sebuah institusi pendidikan informal yang berkontribusi meningkatkan literasi keagamaan anak.(Muriha, 2025) Namun, kemajuan teknologi dan perubahan ciri-ciri generasi anak zaman sekarang menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih memiliki daya tarik, timbal balik, dan sesuai dengan keperluan peserta didik.(Suwendi, 2022)

Berdasarkan hasil observasi awal di TPQ Hidayah Baitul Arfa, ditemukan beberapa aset yang mendukung pelaksanaan program pengabdian. Aset tersebut meliputi keberadaan tenaga pengajar yang aktif, dukungan orang tua santri, lingkungan belajar yang kondusif, serta antusiasme anak-anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.(Awalluddin & Nadlif, 2025) Selain itu, TPQ juga memiliki jumlah santri yang relatif stabil sehingga berpotensi menjadi lingkungan yang mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Sebagai hasil pemetaan aset (Discovery), diperoleh data sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.(Al-falah et al., 2025)

Tabel 1. Hasil Identifikasi Aset TPQ Hidayah Baitul Arfa

No	Jenis Aset	Kondisi
1	Pengajar TPQ	Aktif dan berpengalaman
2	Santri	Antusias mengikuti kegiatan
3	Dukungan Orang Tua	Baik
4	Sarana Belajar	Tersedia ruang belajar
5	Lingkungan Sosial	Mendukung kegiatan keagamaan

Meskipun memiliki berbagai aset yang potensial, proses pembelajaran hafalan surah pendek di TPQ masih didominasi metode pengulangan dan setoran hafalan.(Stevani, 2024) Kondisi tersebut menyebabkan sebagian santri mudah merasa jenuh sehingga partisipasi aktif dalam pembelajaran belum optimal. Selain itu, prinsip keagamaan seperti integritas, ketekunan, tanggung jawab, dan kolaborasi belum sepenuhnya terintegrasi dalam aktivitas belajar yang menarik bagi anak.(Vinda Ayu Prihatini, 2022)

Berbagai Studi menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, serta daya ingat anak dalam proses pembelajaran. Permainan ular tangga edukatif telah banyak dimanfaatkan sebagai alat pendidikan karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan peserta didik.(Maharani, 2025) Namun, penerapan media ular tangga yang secara khusus mengintegrasikan hafalan surah pendek dengan penguatan nilai keagamaan berbasis Kurikulum Cinta masih relatif terbatas, terutama pada lembaga pendidikan Al-Qur'an tingkat TPQ.(Fikri yyah Hanifah, 2022)

Kurikulum Cinta yang diperkenalkan oleh Kementerian Agama menekankan pentingnya pembelajaran yang berlandaskan kasih sayang, penghargaan terhadap peserta didik, serta penguatan karakter keagamaan melalui pengalaman pendidikan yang signifikan.(Fadil, 2025) Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pelajaran yang bukan hanya berorientasi pada peningkatan hafalan surah pendek, namun juga dapat menanamkan nilai-nilai religius dengan cara yang menyenangkan dan berkelanjutan.(Ahmad Rifa'i, 2023)

Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa KKN menginisiasi program "Media Permainan Ular Tangga Islami sebagai Inovasi Hafalan Surah dan Nilai Keagamaan pada Anak TPQ Hidayah Baitul Arfa Berbasis Pendekatan

Kurikulum Cinta".(Subawaihin, 2024) Program ini bertujuan memanfaatkan aset yang dimiliki TPQ untuk meningkatkan kemampuan hafalan surah pendek, memperkuat nilai-nilai keagamaan, serta menghasilkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan bagi santri.(Nugroho, 2026)

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelayanan kepada masyarakat ini diselenggarakan. di TPQ Hidayah Baitul Arfa dengan sasaran utama anak-anak santri TPQ.(Suryani, 2025) Metode yang dipakai adalah Asset-Based Community Development (ABCD) yang berfokus pada pengembangan dan pemakaian aset yang dimiliki penduduk sebagai modal utama dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Pendekatan ini dipilih karena bisa mendorong keterlibatan aktif penduduk dalam merancang, melaksanakan, dan menjaga keberlanjutan program yang dijalankan.(Zahrotur Rohmah, 2021)

1. Tahap discovery dilakukan melalui observasi, wawancara, dan diskusi bersama pengelola TPQ, pengajar, serta santri untuk mengidentifikasi aset yang dimiliki TPQ Hidayah Baitul Arfa.(Nurroin & Jamhuri, 2025) Hasil pemetaan menunjukkan adanya berbagai aset yang dapat mendukung pelaksanaan program, seperti tenaga pengajar yang aktif, antusiasme santri dalam mengikuti pembelajaran, dukungan dari orang tua, serta suasana belajar yang mendukung. Selain itu, terdapat komitmen dari pengelola TPQ untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk anak-anak.(Rohmah, 2021)

2. Tahap dream dilakukan dengan menggali harapan dan cita-cita pengelola serta pengajar TPQ terkait proses pembelajaran yang ideal. Melalui diskusi partisipatif, diperoleh gambaran bahwa mitra menginginkan adanya media pembelajaran yang mampu meningkatkan hafalan surah pendek, menumbuhkan semangat belajar santri, serta memperkuat nilai-nilai keagamaan melalui kegiatan yang menyenangkan dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran sehari-hari.(Nurhasanah, 2023)

3. Tahap design dilakukan dengan merancang program bersama mitra berdasarkan hasil identifikasi aset dan harapan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Program yang dirancang berupa pengembangan media Permainan Ular Tangga Islami yang mengintegrasikan materi hafalan surah pendek, pertanyaan keislaman, serta nilai-nilai karakter berbasis Kurikulum Cinta. Selain itu, disusun pula aturan permainan, kartu pertanyaan, dan mekanisme pelaksanaan yang disesuaikan dengan karakteristik santri TPQ.(Handayani & Putri, 2022)

4. Tahap destiny merupakan tahap implementasi program yang meliputi sosialisasi, pendampingan, praktik penggunaan media, serta evaluasi kegiatan. Santri mengikuti permainan secara berkelompok dengan bimbingan mahasiswa KKN dan pengajar TPQ.(Endiana et al., 2025) Setiap peserta yang berhenti pada petak tertentu diwajibkan menjawab pertanyaan, melafalkan surah pendek, atau menjelaskan implementasi nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Di akhir kegiatan, dilakukan penilaian untuk mengetahui seberapa besar tingkat penerimaan. dan manfaat program bagi santri maupun pengajar. Media yang telah dikembangkan selanjutnya diserahkan kepada pihak TPQ agar dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran.(Rahmawati et al., 2022)

Data dalam kegiatan pengabdian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran angket kepuasan kepada peserta kegiatan. Informasi yang didapat selanjutnya dianalisis dengan pendekatan deskriptif secara kualitatif dan kuantitatif. untuk menggambarkan proses pelaksanaan program, tingkat partisipasi peserta, serta dampak yang dihasilkan dari penerapan media Permainan Ular Tangga Islami di TPQ Hidayah Baitul Arfa. (Istiqomah et al., 2026)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas pengabdian diawali dengan pemetaan aset yang dimiliki TPQ Hidayah Baitul Arfa. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa TPQ memiliki berbagai aset yang dapat mendukung pelaksanaan program, baik aset fisik maupun aset sosial. Aset tersebut menjadi modal utama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Gambar 1. Kegiatan Pendampingan



Tabel 1. Hasil Pemetaan Aset TPQ Hidayah Baitul Arfa

No	Jenis Aset	Keterangan
1	Pengajar TPQ	3 orang aktif
2	Santri	25 orang
3	Ruang Belajar	1 ruang
4	Dukungan Orang Tua	Baik
5	Lingkungan Keagamaan	Mendukung
6	Antusiasme Santri	Tinggi

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan hafalan surah pendek santri masih beragam. Sebagian besar santri berada pada kategori cukup dan masih memerlukan metode pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan semangat belajar.

Tabel 2. Tingkat Kemampuan Hafalan Surah Sebelum Program

Kategori	Jumlah Santri	Persentase (%)
Baik	6	24
Cukup	10	40
Kurang	9	36
Total	25	100

Setelah penerapan Media Permainan Ular Tangga Islami, terjadi peningkatan kemampuan hafalan surah pendek pada santri. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah santri yang termasuk dalam kategori baik dan menurunnya jumlah santri dalam kategori kurang.

Tabel 3. Tingkat Kemampuan Hafalan Surah Setelah Program

Kategori	Jumlah Santri	Persentase (%)
Baik	15	60
Cukup	8	32
Kurang	2	8
Total	25	100

Selain peningkatan kemampuan hafalan, peserta juga memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran yang diterapkan. Mayoritas santri merasa kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Tabel 4. Hasil Angket Kepuasan Peserta

No	Indikator	Persentase (%)
1	Media mudah digunakan	92
2	Media menarik	96
3	Membantu hafalan surah	88
4	Menambah pemahaman nilai keagamaan	90
5	Kepuasan keseluruhan	92

Pembahasan

Hasil pelaksanaan program memperlihatkan bahwa Media Permainan Ular Tangga Islami dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran yang mendukung proses hafalan surah pendek dan penanaman nilai keagamaan pada santri TPQ Hidayah Baitul Arfa. Peningkatan jumlah santri yang berada pada kategori hafalan baik setelah pelaksanaan program menunjukkan bahwa penggunaan media berupa permainan yang bisa meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam waktu pembelajaran.

Peningkatan kemampuan hafalan tersebut dipengaruhi oleh karakteristik permainan yang memberikan pengalaman belajar secara aktif dan menyenangkan. Melalui permainan, santri tidak hanya menghafal surah secara berulang, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, menjawab pertanyaan, dan mengingat kembali bahan yang telah dipelajari. Keadaan ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dibandingkan dengan cara hafalan yang biasa, yang cenderung monoton.

Selain meningkatkan kemampuan hafalan, media yang dikembangkan juga berperan dalam memperkuat nilai-nilai keagamaan pada santri. Setiap petak permainan dirancang untuk memuat pesan moral dan

pertanyaanyang berhubungan dengan perilaku Islami dalam aktivitas sehari-hari. Dengan begitu, santri tidak hanya mendapatkan pengetahuan agama, tetapi juga mempelajari cara menerapkan nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab, dan kerja sama dalam aktivitas belajar.

Keberhasilan program juga didukung oleh aset yang dimiliki TPQ Hidayah Baitul Arfa, seperti keberadaan pengajar yang aktif, dukungan orang tua, lingkungan keagamaan yang kondusif, serta tingginya antusiasme santri. Temuan ini mengindikasikan bahwa strategi Pengembangan Komunitas Berbasis Aset (ABCD) dapat memaksimalkan potensi yang sudah dimiliki oleh masyarakat. sebagai dasar dalam pelaksanaan program pengabdian. Melalui pendekatan tersebut, rencana ini tidak hanya berfokus pada permasalahan yang ada, tetapi juga memanfaatkan kekuatan dan sumber daya lokal untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pelaksanaan program sesuai dengan pedoman Kurikulum Cinta yang berfokus pada pembelajaran berbasis kasih sayang, penghargaan terhadap peserta didik, dan riwayat belajar yang menyenangkan. Selama kegiatan berlangsung, santri terlihat lebih aktif, percaya diri, dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Situasi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu membentuk suasana pembelajaran yang lebih baik dan mendukung pertumbuhan karakter siswa.

Berdasarkan hasil angket kepuasan, kebanyakan peserta memberikan ulasan yang baik. Tingginya tingkat kepuasan menunjukkan bahwa Media Permainan Ular Tangga Islami diterima dengan baik oleh santri dan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran di TPQ. Oleh karena itu, media ini berpotensi untuk terus digunakan dan dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan hafalan surah dan penguatan nilai-nilai keagamaan pada anak-anak.

KESIMPULAN

Program pengabdian melalui Media Permainan Ular Tangga Islami berhasil dilaksanakan di TPQ Hidayah Baitul Arfa dengan memanfaatkan aset yang dimiliki mitra melalui pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD). Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan mampu memajukan proses pembelajaran hafalan surah pendek sekaligus memperkuat nilai-nilai keagamaan pada santri. Penerapan media permainan menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga membuat antusiasme santri dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, nilai-nilai spiritual seperti kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab, dan kerja sama dapat ditanamkan melalui aktivitas permainan yang dilakukan selama program berlangsung. Dengan demikian, Media Permainan Ular Tangga Islami bisa menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang efektif. dalam mendukung peningkatan hafalan surah dan penguatan karakter keagamaan anak. Keberlanjutan program dapat dilakukan melalui pemanfaatan media secara rutin oleh pengajar TPQ sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu atas dukungannya terhadap pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Ucapan terima kasih juga diberikan kepada pengelola, pengajar, dan semua santri TPQ Hidayah Baitul Arfa yang telah berkontribusi aktif dan berkolaborasi selama pelaksanaan program pengabdian ini.

Penulis turut menyampaikan apresiasi kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), pemerintah setempat, serta semua pihak yang sudah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi agar kegiatan pengabdian

dapat dilaksanakan dengan baik. Semoga program yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi TPQ Hidayah Baitul Arfa dan masyarakat sekitar.

REFERENSI

- Ahmad Rifa'i. (2023). Pelaksanaan Tahfidz Al-Qur'an Dan Amaliyah Keagamaan Dalam Membentuk Generasi Cerdas Dan Beriman Di Sdn Kusambi Hilir. *Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Hadits*, 2(2), 81–87.
- Al-Falah, G. T. P. A., Tiara, A., Diba, I. F., Jaelani, J. A., & Husnun, A. (2025). Peran Media Pembelajaran Terhadap Rasio Guru-Murid Di Tpa Al-Falah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 14–20. <https://doi.org/10.31849/Bidik.V5i2.250401>
- Awalluddin, M. A., & Nadlif, A. (2025). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ular Tangga Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(10), 11481–11489.
- Endiana, Y., Negeri, I., & Ampel, S. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Al-Qur ' An Berbasis Permainan : Inovasi Ular Tangga Islami Sebagai Stimulus Multi-Domain Anak. *Fahima: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 4(2), 237–252.
- Fadil, M. (2025). Cjpe : Cokroaminoto Juornal Of Primary Education Pendahuluan. *Cjpe: Cokroaminoto Juornal Of Primary Education*, 8(1), 155–170.
- Fikri Yyah Hanifah. (2022). Penerapan M Etode Tam I Otaka Dala M M Enj Aga Hafalan Al- Qur ' An I Paud Tahfi Zh Pintar. *Jurnal Pengabdian*, 3(6), 1–16.
- Handayani, U. F., & Putri, A. O. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Dalam Melatih Kemampuan Menghafalan Materi Agama Untuk Anak Usia Dini Di Tpq Nurul Islam Desa Kepatihan Tirtoyudo-Malang. *Juriliansi*, 3(1), 1–7.
- Istiqomah, I., Hasyim, U., Intan, U., Universitas, A., Asy, H., Umuintan, I., Rahmah, S., Universitas, A., Asy, H., Ainani, A., Universitas, M., Asy, H., Idawati, K., Hasyim, U., Universitas, H., & Asy, H. (2026). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Addie Untuk Pembelajaran Madrasah Diniyyah Di Pesantren Al-Farros. *Paedagogie*, 7(01), 141–154.
- Maharani, W. P. (2025). Penerapan Modifikasi Media Pembelajaran Monular (Monopoli Ular Tangga) Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Sd Al Irsyad Al. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) (Eissn:)*, 8(7), 7415–7423.
- Muriha, M. (2025). Pengembangan Dan Uji Kelayakan Media Ular Tangga Edukasi Islami Dalam Pembelajaran Fikih Materi Salat Di Sd/Mi. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 23(2), 103–126.
- Nugroho, A. (2026). Implementasi Pembelajaran Berbasis Gaulga Sepalam (Game Ular Tangga Seputar Pengetahuan Agama Islam) Di Tpa Salafiah Meningkatkan Minat Belajar , Keterlibatan Aktif , Serta Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 1x(1), 147–159.
- Nurhasanah. (2023). Peningkatan Pengetahuan Keagamaan Anak Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Mappesona*, 6(3), 110–118.
- Nurroin, K., & Jamhuri, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di Mi Darut Taqwa Pasuruan. *Al-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam*, 2(1), 331–343.
- Rahmawati, H., Afifah, R., Inayah, R. A., Dahlan, U. A., & Artikel, I. (2022). Peraga Edukatif Ular Tangga Fiqih (Ultafi) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 1–6.
- Rohmah, Z. (2021). Penerapan Metode Tahfizh Qur'an Tematik (Tqt) Sebagai Metode Menghafal Al- Qur'an Bagi Santriwan-Santriwati Tpa. *Yataika*, 4(1), 29–41.
- Stevani, F. (2024). Permainan Ular Tangga Modifikasi Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Untuk Siswa Sdn Gondang 3 Bojonegoro. *Krida Cendekia*, 2(3), 1–11.
- Subawaihin, I. (2024). Permainan Ular Tangga Yang Dalam Bahasa India Kuno Adalah Gyan Chaupar , " Chaupar / Permainan Pengetahuan / Jnana Atau Gyan " Adalah Versi Awal Dari Permainan Papan Ular Tangga Masa Kini . Seperti Permainan Kuno Chaupar , Gyan Chaupar Juga Memiliki Papan. *Jurnal Darussalam; Jurnal Ilmiah Dan Sosial*, 25(01), 1–15.
- Suryani. (2025). Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur ' An Peserda Didik. *Ijier: Indonesian Journal Of Islamic*, 2(2), 134–142.
- Suwendi. (2022). *Pengabdian Masyarakat*.
- Vinda Ayu Prihatini. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood And Character Education*, 2(1, 2022), 62–82.

Zahrotur Rohmah. (2021). Penerapan Metode Tahfizh Qur'an Tematik (Tqt) Sebagai Metode Menghafal Al- Qur'an Bagi Santriwan-Santriwati Tpa. *Yataika*, 4(1), 29–41.