

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan seseorang, karena pendidikan merupakan tempat berkembangnya seseorang. Melalui pendidikan seseorang menjadi cerdas, mengasah keterampilannya, mempunyai sikap hidup yang baik, sehingga dapat berbuat baik dalam masyarakat dan membantu dirinya sendiri, keluarga dan masyarakat. Pendidikan juga dapat memberikan manfaat sosial dan pribadi karena menjadikan suatu bangsa layak punya gelar.¹

Mengutip Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah

Usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa dan negara.²

Manusia ketika dilahirkan tidak lepas dari pendidikan, dan pendidikan tidak lepas dari sumber utama pengajaran yaitu Al-Qur'an. Al-Qur'an menjadi pedoman bagi seluruh umat Islam karena menjelaskan bahwa Allah meninggikan derajat

¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), 13.

² Departemen Pendidikan Nasional, *Undang Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1* (Bandung: Cita Umbaran, 2003).

manusia yang selalu mencari ilmu dan memperoleh ilmu melalui pendidikan.³

Sebagaimana dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ

وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا

تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Pendidikan agama Islam sangat penting bagi umat Islam, oleh karena itu pendidikan agama Islam diajarkan pada tingkat SD/MI. Pendidikan agama Islam yang sudah ada di tingkat SD/MI adalah Al-Quran Hadits, Aqidah Akhlak, Bahasa Arab dan Fiqih. Sebab pendidikan agama Islam diajarkan di tingkat SD/MI dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman, keyakinan, penghayatan dan pengalaman siswa terhadap agama Islam serta menjadikan umat Islam beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt. serta akhlak yang mulia, kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat.⁴

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SD/MI, khususnya mata pelajaran Fiqh, menghadapi tantangan yang cukup kompleks. Mata pelajaran Fiqh yang mengajarkan materi tauhid, tata cara beribadah, puasa, zakat, dan hukum-hukum Islam lainnya memerlukan pendekatan pembelajaran yang tepat agar dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Pembelajaran Fiqh merupakan bagian integral dari pendidikan agama Islam yang bertujuan membekali peserta didik

³ Engkoswara dan Aan Komaria, *Administrasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 1.

⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h.148-152

dengan pengetahuan dan pemahaman mendalam tentang pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh. Pembelajaran ini tidak hanya mencakup pemahaman dalil naqli dan dalil aqli, tetapi juga kemampuan untuk melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Namun dalam praktiknya, masih ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran Fiqh di tingkat SD/MI. Pertama, rendahnya motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Fiqh yang berdampak pada kurangnya minat dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Kedua, pemahaman peserta didik terhadap materi Fiqh masih rendah, yang terlihat dari kesulitan mereka dalam memahami konsep-konsep hukum Islam yang diajarkan. Ketiga, kurangnya kedisiplinan peserta didik dalam pembelajaran Fiqh, yang dapat mengganggu efektivitas proses pembelajaran.

Permasalahan-permasalahan tersebut tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sebagian besar guru Fiqh masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Meskipun metode-metode tersebut memiliki kelebihan, namun penggunaan yang monoton dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Fiqh masih terbatas. Kebanyakan guru hanya menggunakan media audio visual sederhana, bahkan tidak sedikit yang masih mengandalkan metode ceramah tanpa media pendukung. Hal ini terjadi karena berbagai faktor, antara lain keterbatasan kemampuan guru dalam

mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta anggapan bahwa metode ceramah lebih mudah dan praktis untuk diterapkan. Kondisi ini sangat `disayangkan mengingat pentingnya peran media pembelajaran dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berperan sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memberikan kesempatan untuk mempraktikkan atau mendemonstrasikan bahan ajar, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Menurut Djamarah, keberhasilan penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan merancang media yang tepat sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak, diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik dalam mata pelajaran Fiqh di tingkat SD/MI. Media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mempermudah pemahaman materi, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqh secara keseluruhan.⁵

Berdasarkan hasil observasi di MIN 9 pada proses pembelajaran Fiqh di kelas 3, ditemukan beberapa permasalahan yang mempengaruhi efektivitas

⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h.147-158

pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi. Akibatnya, pembelajaran Fiqh menjadi kurang menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan juga sangat terbatas, yaitu hanya buku catatan, lembar kerja siswa, dan PowerPoint. Keterbatasan ini menyebabkan banyak peserta didik yang kehilangan semangat belajar, tidak memperhatikan penjelasan guru, bahkan ada yang berlari-lari ke sana kemari di dalam kelas. Pada sesi tanya jawab, respons peserta didik kelas 3 sangat kurang memuaskan. Hanya sebagian kecil peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan, umumnya mereka yang duduk di barisan depan. Sementara itu, peserta didik yang duduk di belakang tidak memperhatikan pembelajaran dan lebih asyik dengan aktivitas mereka sendiri. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan motivasi pembelajaran Fiqh.

Salah satu penyebab utama rendahnya kualitas pembelajaran Fiqh adalah minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru di MIN 9. Untuk materi praktik seperti tata cara berwudhu dan tata cara shalat, guru hanya mengandalkan media gambar yang sudah tersedia di dalam kelas. Akibatnya, sebagian besar peserta didik kelas 3 masih belum menguasai praktik berwudhu maupun shalat dengan baik. Ketika peneliti melakukan observasi lebih lanjut, terlihat bahwa beberapa peserta didik masih belum dapat berwudhu dengan benar dan belum memahami tata cara shalat yang tertib. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang variatif, sehingga peserta didik belum memahami secara mendalam tata cara berwudhu dan shalat. Padahal, pembelajaran untuk tingkat sekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang menarik, karena pada usia

tersebut peserta didik lebih tertarik dengan hal-hal yang menyenangkan, termasuk media pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Fiqh kelas 3 di MIN 9, peneliti menawarkan penggunaan media audio visual agar peserta didik dapat menyimak tata cara berwudhu dengan lebih mudah. Namun, guru menyatakan tidak mampu mengoperasikan media proyektor untuk menampilkan audio visual. Hal ini disebabkan oleh faktor usia guru yang sudah lanjut dan kurangnya pemahaman terhadap penggunaan teknologi media pembelajaran modern.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru yang bersangkutan, permasalahan utama yang terjadi adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan untuk peserta didik kelas 3 di MIN 9. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya media pembelajaran yang variatif. Pembelajaran tidak boleh hanya mengandalkan metode ceramah yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi membosankan dan monoton. Diperlukan penggunaan media yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Upaya yang dilakukan peneliti adalah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan mudah dioperasikan. Media pembelajaran yang dipilih adalah permainan *Ladders and Snakes* (Ular Tangga) yang dapat diterapkan di kelas. Penggunaan media *Ladders and Snakes* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dan meningkatkan semangat mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Banyak manfaat yang dapat diperoleh peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Ladders and Snakes*, antara lain peserta didik dapat belajar

sambil bersenang-senang, melatih kemampuan bekerja dalam kelompok maupun individu, memudahkan belajar dengan menggunakan berbagai gambar dalam permainan ular tangga, serta ,elibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran Selain itu, permainan *Ladders and Snakes* dapat membantu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Media ini cukup menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran Fiqh karena termasuk dalam kategori media visual, yaitu media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Nurul Jadid Kolamayan Kabupaten Blitar", disimpulkan bahwa penggunaan metode ini dapat meningkatkan penguasaan kosa kata peserta didik dalam bahasa Arab. Penelitian kedua yang terkait dengan metode *Ladders and Snakes* berjudul "Penerapan Media Ular Tangga Kreasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa" menyimpulkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada mata pelajaran matematika.

Dengan menggunakan media pembelajaran *Ladders and Snakes* yang diterapkan, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Fiqh di MIN 9. Media ini menjadi alternatif solusi yang praktis dan efektif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Berdasarkan uraian tersebut, perlu diadakan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui motivasi pada pembelajaran Fiqh dengan menerapkan

media *Ladders and Snakes*. Media *Ladders and Snakes* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan kurangnya hasil belajar dan motivasi pembelajaran Fiqh pada kelas 3 di MIN 9.

Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan media *Ladders and Snakes* dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan kreativitas dan semangat peserta didik. Selain itu, peneliti berharap media permainan *Ladders and Snakes* dapat meningkatkan hasil belajar Fiqh dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan latar belakang dan asumsi di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LADDERS AND SNAKES* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN FIQH DI KELAS 3 MIN 9 BANJAR"

B. Definisi Operasional/Istilah

1. Pengaruh

Pengaruh dapat diartikan sebagai dampak atau efek yang ditimbulkan oleh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Dalam konteks penelitian, pengaruh merujuk pada sejauh mana suatu sesuatu dapat memengaruhi perilaku, sikap, atau hasil yang diharapkan dari individu atau kelompok. Pengaruh yang dimaksud pada penelitian ini tertuju pada pengaruh media pembelajaran *Ladder and snakes* terhadap motivasi belajar Fiqh.

2. Media *Ladders and Snakes*

Media *ladders and snakes* atau Ular Tangga merupakan permainan yang ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini juga mudah untuk dibawa-bawa karena

hanya terdiri dari karton atau papan beserta potongannya, dadu dan juga alat pengocok dadu. Ular Tangga adalah lingkungan permainan yang tidak dapat dibedakan dengan gambar atau foto Ular Tangga yang ada di papan permainan, seperti pakaian Ular Tangga atau gambar bertema Ular Tangga lainnya. Gambar atau foto sangat berguna untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menggugah indra hingga menarik perhatian.⁶

3. Motivasi belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai suatu kekuatan dalam diri setiap individu yang membuat individu tersebut bertindak dan berbuat sesuatu. Menurut Westy Soenarto, motivasi adalah keadaan atau situasi yang mengaktifkan atau mendorong setiap individu untuk bertindak guna mencapai tujuan.⁷ Secara hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur unsur yang mendukung.⁸ Adapun pada penelitian ini berfokus pada motivasi belajar Fiqh.

4. Pembelajaran Fiqh

Fiqh dalam bahasa fuqaha berarti memahami (mutlak), memahami dan mengetahui wahyu (baik Al-Qur'an maupun Sunnah) dengan menggunakan penalaran dan metode tertentu, mengetahui bahwa hukum temukalaf mempunyai sumber hukum yang rinci (dalil-dalil). Sekaligus segala perintah Allah kepada manusia berupa perintah dan kaidah perilaku menurut konsep Fiqh mengatur

⁶ Annisa Muthmainnah dkk., "Identifikasi Keterampilan Proses Sains Pada Anak Kelompok B di TKN Model Mataram," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023).

⁷ Sobry Sutikno, *Belajar dan Pembelajaran* (Lombok: Holistica, 2013).

⁸ Esa Nur Wahyuni, *Motivasi belajar* (Yogyakarta: Diva Press, 2020).

kehidupan masyarakat dan hubungan antara satu pihak dengan pihak lain serta membatasi perbuatan dan perbuatannya.⁹ Pembelajaran Fiqh yang dimaksud pada penelitian ini adalah pembelajaran Fiqh kelas 3C pada materi Wudhu. Secara umum, siswa kelas 3 memiliki karakteristik yang mencakup rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok, serta perkembangan sosial dan emosional yang signifikan. Mereka juga mulai menunjukkan minat yang lebih besar terhadap berbagai mata pelajaran, termasuk pendidikan agama seperti Fiqh.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa menggunakan media *Ladder and Snakes* pada pembelajaran Fiqh di kelas 3 MIN 9 Banjar?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Ladder and Snakes* dalam meningkatkan motivasi belajar Fiqh di kelas 3 MIN 9 Banjar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Agar mengetahui motivasi belajar siswa menggunakan media *Ladder and Snakes* pada pembelajaran Fiqh di kelas 3 MIN 9 Banjar.

⁹ Alaidin Koto, *Ilmu Fiqih dan Ushul fiqih* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), 2.

2. Agar mengetahui terdapat pengaruh penggunaan media *Ladder and Snakes* dalam meningkatkan motivasi belajar Fiqh di kelas 3 MIN 9 Banjar.

E. Signifikansi penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur bagi guru untuk dijadikan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Hasil penelitian ini akan digunakan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Hasil penelitian dapat digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusinya, serta menambah pengetahuan dan pengalaman untuk meningkatkan keterampilan belajar.

- b. Bagi guru

Untuk memberikan informasi kepada guru dan calon guru khususnya dalam bidang kajian Fiqh atau pendidikan agama Islam lainnya, serta menambah wawasan dalam proses pembelajaran Fiqh dengan menggunakan kombinasi strategi board game dengan media kartu atau tangga dan media ular.

- c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, yaitu untuk meningkatkan keberhasilan motivasi siswa, terciptanya hubungan kerjasama antar

siswa, untuk mengetahui motivasi belajar siswa, meningkatkan minat siswa mempelajari Fiqh, serta mendorong siswa mempelajari Fiqh.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti antara lain memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung menggunakan media tangga dan ular dengan media otomatis dan dapat digunakan untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran. Selain itu juga dapat mengembangkan dan menyebarkan ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan fiqih tugas pembelajaran, serta prasyarat calon tenaga pengajar MI peneliti adalah kesiapan melaksanakan tugas di lapangan.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan yang berkaitan dengan judul penelitian ini diantaranya:

1. Skripsi terdahulu oleh Dinda Marlina, dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 3 Sidodadi. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Sidodadi pada mata pelajaran matematika, yang dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif dan minat belajar siswa serta kurangnya inovasi media pembelajaran. Menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen (Pretest-Posttest Only Control Group

Design), penelitian ini mengumpulkan data melalui tes esai (kemampuan kognitif), angket (minat belajar), dan lembar observasi. Analisis data menggunakan uji-t dan MANOVA menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kognitif dan minat belajar siswa, baik secara terpisah maupun simultan. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 untuk kedua variabel, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.¹⁰

2. Skripsi oleh Raihan, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Snake-And-Ladder Game* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 57 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *snake and ladder game* terhadap minat belajar matematika siswa kelas II SD N 57 Banda Aceh, yang dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa akibat kurangnya perhatian saat pembelajaran dan inovasi media. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen (the one shot case study) pada 27 siswa (total sampling), penelitian ini memberikan treatment kemudian melakukan posttest. Penggunaan media *snake and ladder game* secara signifikan meningkatkan minat belajar matematika siswa.¹¹

3. Skripsi oleh Erik Natalia, dengan judul Analisis penggunaan media

¹⁰ Dinda Marlina, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif dan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 3 Sidodadi" (Skripsi, Lampung, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2024).

¹¹ Raihan, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Snake-And-Ladder Game Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 57 Banda Aceh" (Skripsi, Banda Aceh, Universitas Islam Negeri Ar-Raniri Darussalam, 2024).

modifikasi ular tangga dalam menerapkan konsep numerasi secara algoritma pada materi operasi hitung bilangan bulat di Sekolah Dasar. Penelitian di SD Kusuma Bhakti menunjukkan bahwa penerapan konsep numerasi algoritma pada siswa kelas V bervariasi signifikan berdasarkan kemampuan siswa (ISLAM) dengan menggunakan media modifikasi ular tangga. Siswa berkemampuan tinggi menunjukkan penerapan sangat baik, siswa berkemampuan sedang cukup baik (membutuhkan latihan tambahan), dan siswa berkemampuan rendah mengalami kesulitan dan memerlukan pendekatan pembelajaran lebih terstruktur. Penggunaan media ular tangga modifikasi menghasilkan respon positif, menciptakan pembelajaran interaktif dan menarik, meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kolaborasi. Namun, siswa yang memerlukan perhatian lebih membutuhkan penyesuaian atau dukungan tambahan.¹²

G. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis untuk penelitian ini, yakni sebagai berikut:

(H₀₁): Tidak Terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar Fiqh antara sebelum penggunaan media *Ladder and Snakes* dan setelah penggunaan media *Ladder and Snakes* di kelas 3 MIN 9 Banjar.

(H_{a1}): Terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar Fiqh antara sebelum penggunaan media *Ladder and Snakes* dan setelah penggunaan media *Ladder and Snakes* di kelas 3 MIN 9 Banjar.

¹² Erik Natalia, “Analisis penggunaan media modifikasi ular tangga dalam menerapkan konsep numerasi secara algoritma pada materi operasi hitung bilangan bulat di Sekolah Dasar” (Skripsi, Semarang, Universitas Islam Sultan Agung, 2024).

(H₀₂): Tidak ada pengaruh dari penggunaan media *Ladder and Snakes* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Fiqh di kelas 3 MIN 9 Banjar.

(H_{a2}): Terdapat pengaruh dari penggunaan media *Ladder and Snakes* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Fiqh di kelas 3 MIN 9 Banjar.

H. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar dalam penelitian ini berfungsi sebagai gambaran awal mengenai pengaruh penggunaan media *Ladder and Snakes* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Fiqh. Motivasi belajar diidentifikasi sebagai faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, terutama pada tingkat pendidikan dasar. Dalam konteks teori motivasi, seperti yang dijelaskan oleh Deci dan Ryan dalam *Self-Determination Theory*, motivasi belajar dipahami sebagai dorongan internal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, yang mencakup kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Media pembelajaran yang interaktif, seperti *Ladder and Snakes*, berpotensi untuk meningkatkan motivasi siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Media ini dapat memfasilitasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fiqh, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

Penggunaan media yang menarik dapat membantu siswa merasakan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan kepuasan dalam belajar. Namun, tantangan dalam pembelajaran

Fiqh di tingkat MI, khususnya pada siswa kelas 3, sering kali muncul akibat metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif. Meskipun Fiqh merupakan bagian penting dari kurikulum pendidikan agama, metode konvensional sering kali tidak mampu membangkitkan minat siswa, yang tercermin dari rendahnya partisipasi dan antusiasme mereka dalam pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Media yang kurang menarik dan tidak interaktif dalam pembelajaran Fiqh dapat berhubungan dengan rendahnya motivasi siswa, yang berpotensi menghambat pemahaman mereka terhadap materi. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar Fiqh dapat dicapai melalui penggunaan media *Ladder and Snakes* yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Dengan demikian, asumsi dasar dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media *Ladder and Snakes* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Fiqh, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada keberhasilan pembelajaran di kelas 3 MIN 9 Banjar.

I. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini dibagi menjadi 5 BAB yakni :

BAB I Pendahuluan mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu.

BAB II Kajian Teori meliputi kajian teori dan kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian memuat jenis dan penekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sistematika penulisan

BAB IV Hasil dan Pembahasan, memuat hasil penelitian dan pembahasan

BAB V Penutup, berisi simpulan dan saran.