

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat MIN 9 Banjar

Pendidikan agama islam di Kertak Hanyar pada waktu belum ada tempat pendidikan resmi masih menggunakan system tradisional yang dilaksanakan di rumah pemuka agama atau di masjid dilaksanakan oleh pemuka agama pada waktu sore atau malam hari, tergantung pada guru agam yang menentukan. Orang tua merasa khawatir apabila malam hari karena jarak tempat belajar dengan rumah murid cukup jauh bahkan ada yang berjarak lebih dari 1 km, dan dalam keadaan gelap karena belum ada listrik, hanya menggunakan obor dan yang lebih mengkhawatirkan lagi apabila yang belajar itu adalah anak perempuan. Oleh sebab itu masyarakat berkumpul untuk bermusyawarah dalam rangka memberikan mengenai pembangunan sarana pendidikan islam. Musyawarah tersebut dihadiri oleh Muspika, Kepala KUA, Kepala Kampung, Pemuka Agama, Tokoh Masyarakat, dan Anggota masyarakat lainnya. Dalam musyawarah itu disepakati untuk membangun tempat pendidikan islam atau Madrasah Islam, di atas tanah wakaf ibu Hj. Khadijah.

MIN Kertak Hanyar II didirikan pada tahun 1960 yang pada waktu itu digunakan oleh dua tingkatan pendidikan yaitu, Sekolah Menengah Islam Pertama (SMIP) yang dilaksanakan pada pagi hari, dan sore harinya digunakan oleh Madrasah Ibtidaiyah yang pada waktu itu bernama Madrasah Ibtidaiyah Manba'ul

‘Ulum Handil Jatuh Kertak Hanyar, kemudian SMIP ini tidak bertahan lama yaitu sekitar tahun 1970 SMIP dibubarkan, sehingga pelaksanaan belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Manba’ul ‘Ulum dilaksanakan pada pagi hari, dan sejak tahun 1997 status MI manba’ul ‘Ulum yang mulanya swasta dijadikan statusnya menjadi Negeri, dengan diikuti perubahan nama menjadi MIN Kertak Hanyar II, kemudian keluar keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 671 Tahun 2016 tentang perubahan nama Madrasah maka sekarang MIN Kertak Hanyar II berubah nama menjadi MIN 9 Banjar.

2. Identitas Madrasah

| | |
|-----------------------|---|
| Nama Madrasah | : MIN 9 Banjar |
| Alamat Madrasah | : 1) Jalan : Mahligai No. 21 RT 05 Kertak Hanyar 2) Kelurahan : Kertak Hanyar 3) Kecamatan : Kertak Hanyar 4) Kabupaten : Banjar 5) Provinsi : Kalimantan Selatan 6) Nomor Telpon : (0511) 3269518 |
| Status Madrasah | : Negeri |
| SK Akreditasi | : Nilai A 1) Nomor : 103/BAN-SM-P/AK/X2018 2) Tanggal : 31 Oktober 2018 |
| NSM | : 111163030003 |
| Tahun Berdiri | : 1960 |
| Nama Pendiri Madrasah | : H. Ja’far Ma’ruf |
| Nama Kepala Madrasah | : H. Sabriansyah, S.Pd.I |
| SK Kepala Madrasah | : 1) Nomor : Kw.17.1/2Kp.07.6073/2010 2) Tanggal : 24 Agustus 2010 MIN 9 Banjar sampai Sekarang ini berstatus Akreditasi A, batas akhir akreditasi Madrasah sampai 2023 |

3. Visi Madrasah

Visi MIN 9 Banjar adalah “Terciptanya Peserta Didik yang Beriman, Bertaqwa, Cerdas, Berakhlak Mulia, Jujur, Disiplin, dan Bertanggungjawab”

4. Misi Madrasah

Misi MIN 9 Banjar adalah :

- a. Meningkatkan penyelenggaraan pendidikan.
- b. Meningkatkan penyelenggaraan bimbingan dan penyuluhan.
- c. Meningkatkan hubungan kerja sama dengan orang tua dan stokeholder.
- d. Meningkatkan ketatausahaan, rumah tangga madrasah, perpustakaan, dan UKS.
- e. Menanam penguasaan keagamaan untuk perwujudan keimanan dan ketaqwaan.
- f. Menumbuh kembangkan budaya kompetitif yang positif bagi kemajuan prestasi murid.
- g. Mengembangkan 8 standar pendidikan.

B. Hasil Penelitian

1. Persentase Skor pre-test dan post-test

a. Skor pre-test

Tabel 4.1 Persentase kualifikasi skor pre-test

| No. | Skor angket | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|--------|-------------|-----------|------------|----------|
| 1. | 20-39 | 1 | 3,30% | Rendah |
| 2. | 40-59 | 29 | 96,6% | Sedang |
| 3. | 60-80 | 0 | 0% | Tinggi |
| Jumlah | | | 100% | |

Berdasarkan tabel, dapat terlihat dari skor *pre-test*, terdapat 1 orang peserta didik atau 3,30% masuk kategori rendah, 29 peserta didik atau 96,6% masuk kategori sedang, dan 0 peserta didik atau 0% masuk kategori tinggi. Adapun berdasarkan hasil perhitungan rata-rata, skor *pre-test* memiliki nilai rata-rata 48,2.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqh juga mengungkapkan bahwa sebelum penggunaan media *Ladder and Snakes*, pembelajaran fiqh di kelas 3 masih bersifat konvensional. Guru lebih banyak mengandalkan metode ceramah dan buku teks, yang menyebabkan siswa sering merasa bosan, mudah mengantuk, dan kesulitan untuk tetap fokus dalam waktu yang lama. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga sangat terbatas, dengan hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau menjawab. Pendekatan konvensional yang didominasi oleh ceramah dan penggunaan buku teks menimbulkan tantangan dalam proses pembelajaran. Rendahnya keterlibatan siswa mencerminkan bahwa metode ceramah tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 8-9 tahun, yang lebih membutuhkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu,

kurangnya variasi dalam metode pembelajaran berkontribusi terhadap menurunnya motivasi intrinsik siswa.

Terkait motivasi, guru menyatakan bahwa motivasi belajar siswa sebelumnya cukup rendah, di mana siswa menganggap pelajaran fiqh sulit dan membosankan. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif, sementara yang lainnya cenderung pasif dan menunggu waktu pelajaran berakhir. Mengacu pada hasil wawancara tersebut, implementasi media *Ladder and Snakes* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fiqh.

Materi yang disampaikan melalui format permainan lebih mudah diingat oleh siswa.. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan materi fiqh juga mengalami peningkatan bertahap. Meskipun pada awal implementasi banyak siswa yang masih mengalami kesulitan, dengan adanya bantuan dari teman dan melalui pengulangan dalam konteks permainan, terdapat peningkatan pada kemampuan siswa. Bahkan, siswa yang biasanya pendiam mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba menjawab pertanyaan.

b. Skor Post-test

Tabel 4.2 Persentase kualifikasi skor post-test

| No. | Skor angket | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|-----|-------------|-----------|------------|----------|
| 1. | 20-39 | 0 | 0% | Rendah |
| 2. | 40-59 | 6 | 20% | Sedang |
| 3. | 60-80 | 24 | 80% | Tinggi |
| | | Jumlah | 100% | |

Berdasarkan tabel, dapat terlihat dari skor *post-test*, terdapat 0 peserta didik atau 0% masuk kategori rendah, 6 peserta didik atau 20% masuk kategori sedang,

dan 24 peserta didik atau 80% masuk kategori tinggi. Adapun berdasarkan hasil perhitungan rata-rata, skor *post-test* memiliki nilai rata-rata 66,6.

Setelah penerapan media *Ladder and Snakes*, guru mengungkapkan bahwa pengalaman belajar siswa menjadi jauh lebih menyenangkan. Siswa belajar sambil bermain, yang membuat siswa merasa tidak tertekan. Respons awal siswa terhadap media ini sangat positif, dengan antusiasme yang tinggi dan keingintahuan yang meningkat mengenai integrasi materi fiqh dalam permainan. Perubahan perilaku siswa sangat mencolok, di mana perilaku negatif seperti izin ke toilet dan mengantuk berkurang, sementara semangat siswa untuk tetap di kelas dan bertanya tentang penggunaan media ini meningkat.

Guru mencatat bahwa siswa menunjukkan berbagai ekspresi emosional yang positif, seperti keceriaan dan antusiasme, bahkan ketika menghadapi pertanyaan sulit. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah melibatkan dimensi kognitif, emosional, dan perilaku secara bersamaan. Siswa tidak hanya termotivasi untuk belajar, tetapi juga menunjukkan ketahanan, yang berkontribusi pada konsolidasi memori yang lebih baik dan pembelajaran yang lebih mendalam. Media *Ladder and Snakes* juga berhasil meningkatkan interaksi sosial di antara siswa. Siswa saling membantu, bersorak, dan menunjukkan sportivitas, yang menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif. Tingkat partisipasi aktif siswa dalam bertanya dan berdiskusi meningkat, menciptakan suasana diskusi yang hidup dan alami. Hal ini mencerminkan keterampilan belajar kolaboratif dan kompetensi sosial yang berkembang.

Ekspresi siswa selama pembelajaran sangat positif, ditandai dengan tawa dan sorakan saat bermain. Meskipun menghadapi pertanyaan sulit, siswa tetap semangat dan antusias, menunjukkan bahwa elemen permainan dapat mengurangi tekanan dan meningkatkan motivasi belajar. Banyak siswa ingin terlibat aktif, yang penting untuk pemahaman dan retensi materi. Guru mengamati bahwa siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan melalui permainan. Meskipun awalnya kesulitan, siswa semakin lancar menjawab pertanyaan berkat bantuan teman dan konteks permainan. Media ini terbukti efektif dalam menyampaikan materi dan membangun kerjasama antar siswa, menciptakan lingkungan yang mendukung keberanian dan partisipasi aktif.

c. Selisih Pre-test dan Post-test

Berdasarkan hasil analisis, rata-rata nilai *pre-test* adalah 48,2 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 66,6. Selisih antara nilai *post-test* dengan *pre-test* adalah 18,4. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *post-test* dengan nilai *pre-test*.

2. Uji Normalitas

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

| Test of Normality | | | | | | |
|-------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Pre-Test | .143 | 30 | .119 | .949 | 30 | .161 |
| Post-Test | .146 | 30 | .103 | .946 | 30 | .128 |

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Pada data pretest,

nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar $0,119 > 0,05$ dan Shapiro-Wilk sebesar $0,161 > 0,05$. Sementara pada data posttest, nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar $0,103 > 0,05$ dan Shapiro-Wilk sebesar $0,128 > 0,05$. Karena semua nilai signifikansi lebih besar dari $0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga syarat untuk melakukan uji parametrik (*Paired Sample T-Test*) telah terpenuhi.

3. Uji T

Tabel 4.4 Hasil Uji T

| Paired Samples Statistics | | | | | |
|---------------------------|----------|-------|----|----------------|-----------------|
| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 | Pretest | 48.20 | 30 | 4.286 | .783 |
| | Posttest | 66.60 | 30 | 7.641 | 1395 |

| Paired Samples Correlations | | | | |
|-----------------------------|--------------------|----|-------------|------|
| | | N | Correlation | Sig. |
| Pair 1 | Pretest & Posttest | 30 | -.091 | .632 |

| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|---------------------|--------------------|---------|----------------|---|---------|---------|---------|----|-----------------|
| Paires Differences | | | | | | | | | |
| | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | | |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error | Lower | Upper | t | df | Sig. (2 tailed) |
| Pair 1 | Pretest - posttest | -18.400 | 9.096 | 1.661 | -21.796 | -15.004 | -11.080 | 29 | .000 |

Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan antara motivasi pembelajaran Fiqh sebelum dan sesudah penggunaan media *Ladder and Snakes*. Data menunjukkan rata-rata skor pretest sebesar 48,2 dengan standar deviasi 4,286, sedangkan rata-rata skor posttest sebesar 66,6 dengan standar deviasi 7,641. Terjadi peningkatan rata-rata sebesar 18,4 poin. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang sangat signifikan penggunaan media *Ladder and Snakes* terhadap motivasi siswa pada pembelajaran Fiqh di kelas 3 MIN 9 Banjar.

4. Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqh, kondisi pembelajaran fiqh di kelas 3 sebelum menggunakan media *Ladder and Snakes*.

Sebelum menggunakan media ular tangga, pembelajaran fiqh masih bersifat konvensional. Jujur saja, saya lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku teks. Anak-anak kadang terlihat bosan, mudah mengantuk, dan sulit fokus dalam waktu lama. Partisipasi mereka juga kurang aktif, hanya beberapa siswa yang berani bertanya atau menjawab.⁴⁴

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan pendekatan konvensional dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Guru mengakui bahwa pendekatan ini menimbulkan beberapa masalah dalam proses pembelajaran, di mana siswa sering terlihat bosan, mudah mengantuk, dan mengalami kesulitan untuk mempertahankan fokus dalam jangka waktu yang lama. Partisipasi aktif siswa juga sangat terbatas, dengan hanya beberapa siswa yang

⁴⁴ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

berani mengajukan pertanyaan atau memberikan respons terhadap materi yang disampaikan.

Kondisi ini mencerminkan tantangan klasik dalam pembelajaran tradisional di tingkat sekolah dasar, khususnya untuk mata pelajaran yang dianggap teoritis seperti fiqh. Rendahnya keterlibatan siswa mengindikasikan bahwa metode ceramah tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 8-9 tahun yang membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kurangnya variasi metode pembelajaran juga berkontribusi terhadap menurunnya motivasi intrinsik siswa.

Selanjutnya terkait media pembelajaran yang diterapkan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran Fiqh, guru mengatakan bahwa:

Media ladder dan snakes atau ular tangga itu adalah permainan edukatif yang mengadaptasi permainan tradisional. Di dalamnya terdapat kotak-kotak bernomor, tangga yang membawa naik, dan ular yang membawa turun. Dalam konteks pembelajaran fiqh, setiap kotak berisi pertanyaan atau materi fiqh yang harus dijawab siswa.⁴⁵

Media *Ladder and Snakes* yang diimplementasikan merupakan adaptasi dari permainan tradisional ular tangga yang telah dimodifikasi untuk tujuan edukatif. Media ini terdiri dari kotak-kotak bernomor yang masing-masing berisi pertanyaan atau materi fiqh yang harus dijawab oleh siswa. Konsep tangga yang membawa pemain naik dan ular yang membawa pemain turun tetap dipertahankan untuk memelihara aspek kompetitif dan tantangan dalam permainan.

⁴⁵ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

Pemilihan media ini menunjukkan pemahaman yang baik tentang prinsip gamifikasi dalam pendidikan. Dengan mengintegrasikan elemen permainan yang sudah familiar bagi siswa dengan konten pembelajaran, media ini berpotensi mengurangi barrier psikologis siswa terhadap materi pelajaran. Struktur permainan yang melibatkan unsur keberuntungan (dadu) dan pengetahuan (pertanyaan) menciptakan keseimbangan antara antusiasme dan tantangan belajar .

Setelah diberikan perlakuan dengan media *Ladder and Snakes*, guru menjelaskan bahwa:

Pengalaman belajar siswa menjadi sangat menyenangkan. Mereka belajar sambil bermain sehingga tidak merasa sedang "dipaksa" belajar. Siswa lebih rileks, tertawa ketika ada yang kena ular, dan saling membantu ketika temannya kesulitan menjawab pertanyaan.⁴⁶

Respons awal siswa ketika pertama kali melihat media pembelajaran ini sangat positif dan antusias. Siswa menunjukkan kegembiraan dengan langsung bertanya tentang kemungkinan bermain ular tangga, menunjukkan bahwa media ini berhasil menarik perhatian mereka sejak awal. Keingintahuan mereka semakin meningkat ketika menyadari adanya integrasi materi fiqh dalam permainan tersebut. Perbedaan antusiasme siswa sebelum dan sesudah implementasi media ini sangat signifikan, di mana perilaku negatif seperti sering izin ke toilet, mengantuk, dan berbicara dengan teman sebangku berkurang drastis. Sebaliknya, siswa menjadi lebih bersemangat datang ke kelas dan aktif menanyakan jadwal penggunaan media tersebut.

⁴⁶ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

Respons positif ini mengindikasikan bahwa media berhasil menciptakan positive association terhadap pembelajaran fiqh. Perubahan perilaku siswa dari avoiding behavior menjadi seeking behavior menunjukkan peningkatan motivasi ekstrinsik yang dapat berkembang menjadi motivasi intrinsik. Fenomena ini sejalan dengan teori *Self-Determination* yang menekankan pentingnya *autonomy*, *competence*, dan *relatedness* dalam meningkatkan motivasi belajar.

Dalam wawancara guru juga menyampaikan bahwa:

Respon awal mereka sangat antusias. Terlihat sangat bersemangat dan langsung bertanya "Bu guru, kita mau main ular tangga?" Mereka senang karena mengira akan bermain seperti biasa, tapi kemudian penasaran dengan pelajaran fiqh yang ada di dalamnya.⁴⁷

Sebelum implementasi media, motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran fiqh berada pada level yang cukup rendah. Siswa menganggap pelajaran fiqh sebagai sesuatu yang sulit dan membosankan, dengan hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif, sementara mayoritas cenderung pasif dan mengadopsi sikap menunggu berakhirnya jam pelajaran. Namun, setelah implementasi media *Ladder and Snakes*, terjadi perubahan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Mereka menjadi lebih bersemangat karena adanya elemen kompetisi dalam permainan yang memicu keinginan untuk menang. Bahkan beberapa siswa mulai menunjukkan inisiatif dengan bertanya tentang materi tambahan di luar jam pelajaran resmi. Transformasi motivasi ini menunjukkan efektivitas pendekatan gamifikasi dalam mengubah persepsi siswa terhadap

⁴⁷ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

pembelajaran. Elemen kompetisi dalam permainan berhasil mengaktivasi *achievement motivation* siswa.

Selanjutnya, dalam pandangan guru,

Sangat terlihat perbedaannya. Sebelumnya, beberapa siswa sering izin ke toilet atau terlihat mengantuk, bahkan berbicara dengan teman sebangku. Setelah menggunakan media ini, mereka lebih bersemangat datang ke kelas dan bahkan menanyakan kapan akan bermain ular tangga lagi.⁴⁸

Berdasarkan hasil jawaban guru pada wawancara terkait perbedaan antusiasme, selama proses pembelajaran menggunakan media ini, siswa menunjukkan berbagai ekspresi emosional yang positif, mulai dari keceriaan, antusiasme, tawa, sorakan ketika mendapat tangga, hingga ekspresi kekecewaan ketika terkena ular. Yang menarik adalah meskipun harus menghadapi pertanyaan yang sulit, siswa tetap mempertahankan semangat dan tidak menunjukkan tanda-tanda frustrasi atau keinginan untuk menyerah. Tingkat semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran fiqh meningkat secara signifikan, dengan banyak siswa yang berusaha terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Variasi ekspresi emosional ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah melibatkan *multiple dimensions of engagement cognitive, emotional, dan behavioral*. Kemampuan siswa untuk tetap termotivasi meskipun menghadapi challenges mengindikasikan berkembangnya resilience dan growth mindset. *Emotional engagement* yang tinggi juga berkontribusi terhadap *better memory consolidation* dan *deeper learning*.

Adapun terkait motivasi, guru mengungkapkan bahwa,

⁴⁸Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

Motivasi belajar sebelumnya cukup rendah. Mereka menganggap pelajaran fiqh sulit dan membosankan. Hanya siswa tertentu yang aktif, sementara yang lain cenderung pasif dan menunggu jam pelajaran berakhir.⁴⁹

Mengacu pada hasil wawancara tersebut, implementasi media *Ladder and Snakes* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fiqh. Materi yang disampaikan melalui format permainan lebih mudah diingat oleh siswa, menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil meningkatkan retention rate. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan materi fiqh juga mengalami peningkatan bertahap. Meskipun pada awal implementasi banyak siswa yang masih mengalami kesulitan, namun dengan adanya bantuan dari teman dan melalui *repetitive exposure* dalam konteks permainan, kemampuan siswa semakin meningkat. Bahkan siswa yang biasanya pendiam mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba menjawab pertanyaan.

Selanjutnya guru mengungkapkan bahwa,

Ada perubahan signifikan. Siswa menjadi lebih semangat karena mereka ingin menang dalam permainan. Beberapa siswa bahkan bertanya materi tambahan di luar jam pelajaran.⁵⁰

Media *Ladder and Snakes* berhasil meningkatkan kualitas interaksi antar siswa secara signifikan. Siswa menunjukkan perilaku saling membantu ketika ada teman yang mengalami kesulitan, bersorak bersama ketika ada yang berhasil, dan menunjukkan sportivitas ketika mengalami kekalahan. Kerjasama tim juga terbangun dengan baik selama proses pembelajaran. Tingkat partisipasi aktif siswa dalam bertanya dan berdiskusi meningkat drastis, di mana ketika menghadapi

⁴⁹ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

⁵⁰ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

pertanyaan yang sulit, mereka tidak merasa malu untuk bertanya kepada guru atau berdiskusi dengan teman kelompoknya. Suasana diskusi menjadi lebih hidup dan natural.

Peningkatan interaksi sosial ini mencerminkan berkembangnya *collaborative learning skills* dan *social competence*. *Peer support behavior* yang muncul menunjukkan bahwa media berhasil menciptakan cooperative learning environment dibandingkan competitive individual learning. Natural discussion atmosphere mengindikasikan bahwa artificial barriers dalam komunikasi akademik telah berhasil dieliminasi.

Dari hasil wawancara, terlihat pula bahwa ekspresi siswa selama pembelajaran menggunakan media ladder dan snakes sangat positif. Guru menjelaskan,

Ekspresi mereka sangat ceria dan antusias. Ada tawa, bersorak ketika mendapat tangga, dan ekspresi kecewa ketika kena ular. Yang menarik, mereka tetap semangat meskipun harus menjawab pertanyaan yang sulit.⁵¹

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif. Meskipun siswa dihadapkan pada pertanyaan yang sulit, mereka tetap menunjukkan semangat dan antusiasme. Ini mencerminkan bahwa elemen permainan dalam pembelajaran dapat mengurangi tekanan dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

⁵¹ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

Guru juga mengamati bahwa banyak siswa menunjukkan semangat yang tinggi untuk terlibat dalam pembelajaran.

Sangat bersemangat, banyak siswa yang ingin ikut terlibat aktif dalam pembelajaran dengan media.⁵²

Pernyataan ini menegaskan bahwa media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Keterlibatan aktif ini penting dalam proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi yang diajarkan.

Terkait dengan pemahaman materi, guru menyatakan,

Ya, mereka lebih mudah memahami. Materi yang disampaikan melalui permainan lebih mudah diingat.⁵³

Ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran fiqh membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif memungkinkan siswa untuk mengaitkan informasi dengan pengalaman positif, sehingga meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dalam hal peningkatan kemampuan siswa, guru menyampaikan,

Kemampuan mereka meningkat bertahap. Awalnya banyak yang kesulitan, tapi dengan bantuan teman dan melalui permainan, mereka semakin lancar menjawab.⁵⁴

Berdasarkan hal tersebut, dapat diindikasikan bahwa media ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam membangun kerjasama antar

⁵² Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

⁵³ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

⁵⁴ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

siswa. Bahkan, siswa yang biasanya pendiam mulai berani mencoba menjawab, yang menunjukkan bahwa media ini menciptakan lingkungan yang mendukung keberanian dan partisipasi aktif.

Guru juga menilai bahwa materi yang disampaikan melalui media ini sangat sesuai dengan konten pembelajaran fiqh.

Materi yang berurutan seperti rukun wudhu, rukun shalat, dan tata cara bersuci menurut saya sangat cocok dengan media ini.⁵⁵

Hal ini menunjukkan bahwa struktur permainan dapat membantu siswa mengingat urutan materi dengan lebih baik. Dengan mengaitkan materi yang berurutan dengan elemen permainan, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diajarkan.

Interaksi sosial di antara siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Guru menyatakan,

Interaksi mereka menjadi lebih baik. Mereka saling membantu ketika ada teman yang kesulitan, bersorak bersama ketika ada yang berhasil, dan sportif ketika kalah.⁵⁶

Ini mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman individu, tetapi juga membangun kerjasama dan solidaritas di antara siswa. Kerjasama tim yang baik menciptakan suasana belajar yang positif dan mendukung, di mana siswa merasa nyaman untuk saling membantu.

Guru mendapati bahwa siswa menjadi jauh lebih aktif dalam diskusi.

Ketika ada pertanyaan yang sulit, mereka tidak malu bertanya kepada guru atau berdiskusi dengan teman kelompoknya.⁵⁷

⁵⁵ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

⁵⁶ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

⁵⁷

Suasana diskusi yang hidup dan natural ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berhasil menciptakan lingkungan yang mendukung komunikasi dan kolaborasi. Siswa merasa lebih percaya diri untuk bertanya dan berdiskusi, yang merupakan indikator penting dari keterlibatan dan motivasi belajar yang tinggi. Salah satu pencapaian signifikan dari implementasi media ini adalah keberhasilannya dalam melibatkan siswa yang biasanya pasif dalam pembelajaran konvensional. Siswa yang sebelumnya hanya berdiam diri dan mendengarkan, kini ikut bermain dan mencoba menjawab pertanyaan. Format permainan berhasil menciptakan suasana yang membuat mereka merasa aman untuk berpartisipasi tanpa takut akan judgment atau kritik.

Selanjutnya, guru juga mengamati perubahan signifikan pada siswa yang sebelumnya pasif.

Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih terlibat. Mereka yang dulu hanya diam dan mendengarkan, sekarang ikut bermain dan mencoba menjawab pertanyaan.⁵⁸

Hal tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan berhasil menciptakan suasana yang mendukung partisipasi aktif. Dengan adanya permainan, siswa merasa lebih aman untuk berpartisipasi, yang mengindikasikan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Guru menilai bahwa penggunaan media ini sangat efektif, terutama untuk siswa kelas 3.

⁵⁸ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

Efektif. Karena sesuai dengan karakteristik anak kelas 3 yang masih suka bermain. Media ini menerapkan pembelajaran menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat.⁵⁹

Berdasarkan pengamatan guru, media *Ladder and Snakes* dinilai efektif untuk pembelajaran fiqh kelas 3 karena sesuai dengan karakteristik anak pada usia tersebut yang masih memiliki preferensi tinggi terhadap aktivitas bermain. Media ini berhasil menerapkan konsep *fun learning* yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat oleh siswa. Pernyataan ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan makna dan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan mengadaptasi metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

Dalam konteks analisis kelebihan dan kekurangan media ini, guru menyatakan,

Kelebihannya yaitu menyenangkan, mudah dipahami, meningkatkan interaksi, dan materi mudah diingat. Sedangkan kekurangan yaitu membutuhkan waktu persiapan yang agak lama, kadang suasana menjadi agak ramai, dan tidak semua materi cocok dengan format ini.⁶⁰

Ini menunjukkan bahwa media ini memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Namun, guru juga mencatat beberapa kekurangan, sehingga meskipun media ini efektif, ada tantangan yang perlu diatasi untuk memaksimalkan penggunaannya dalam pembelajaran. Identifikasi kelebihan dan kekurangan ini menunjukkan *realistic evaluation* dari implementasi media. Kelebihan yang disebutkan mencakup *multiple aspects of learning effectiveness*

⁵⁹ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

⁶⁰ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

(affective, cognitive, dan social), sementara kekurangan yang diidentifikasi bersifat manageable dan dapat diatasi melalui proper planning dan classroom management strategies.

Di samping itu, Guru memberikan beberapa saran untuk meningkatkan penggunaan media *ladder dan snakes*.

Saran saya untuk meningkatkan penggunaan media ladder dan snakes dalam pembelajaran fiqh adalah sebagai berikut: pertama, variasikan tingkat kesulitan pertanyaan sesuai dengan kemampuan siswa yang beragam, sehingga semua siswa dapat berpartisipasi dengan baik. Kedua, mungkin bisa dibuat versi digital juga agar lebih praktis dan dapat digunakan kapan saja. Ketiga, sediakan reward kecil untuk memotivasi siswa lebih semangat dalam bermain sambil belajar. Keempat, buat panduan yang jelas untuk guru lain yang ingin menggunakan media ini. Kelima, libatkan orang tua dalam pembuatan media agar mereka juga memahami metode pembelajaran yang digunakan di sekolah.⁶¹

Mengacu pada hasil jawaban wawancara tersebut, dapat diindikasikan bahwa pentingnya penyesuaian materi agar semua siswa dapat berpartisipasi. Saran lainnya termasuk pembuatan versi digital untuk kemudahan akses, penyediaan reward untuk memotivasi siswa, pembuatan panduan untuk guru lain, dan melibatkan orang tua dalam pembuatan media. Ini menunjukkan bahwa guru memiliki visi yang jelas untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik dan inklusif.

Selain itu, guru menyebutkan keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya, seperti ,

⁶¹ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

Diharapkan ada media puzzle fiqh, kartu islami, aplikasi game edukasi fiqh, dan mungkin media boneka tangan untuk mempraktikkan gerakan shalat.⁶²

Ini menunjukkan bahwa guru memiliki komitmen untuk terus berinovasi dalam metode pembelajaran, dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa. Rekomendasi ini menunjukkan pemahaman tentang *differentiated instruction* dan *continuous improvement*. Variasi tingkat kesulitan akan mengakomodasi *different ability levels*, versi digital akan meningkatkan *scalability* dan *reusability*, sementara *reward system* akan memperkuat *behavioral reinforcement*.

Terakhir, guru mengungkapkan kesan mendalam terhadap perubahan sikap siswa terhadap pelajaran fiqh.

Yang paling berkesan adalah melihat perubahan sikap siswa terhadap pelajaran fiqh. Dari yang awalnya menganggap sulit dan membosankan, menjadi mata pelajaran yang ditunggu-tunggu. Ini membuktikan bahwa metode pembelajaran yang dikolaborasikan dengan penggunaan media yang tepat dapat mengubah persepsi dan motivasi belajar siswa secara fundamental. Saya juga terkesan dengan bagaimana media ini mampu menciptakan pembelajaran yang inklusif, di mana siswa yang biasanya pendiam pun ikut berpartisipasi aktif. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anak memiliki potensi untuk belajar dengan baik jika diberikan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik mereka. Sebagai guru, pengalaman ini membuka mata saya bahwa kreativitas dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran sangat penting. Media sederhana seperti ular tangga ternyata dapat memberikan dampak yang bagus terhadap proses dan hasil belajar siswa.⁶³

Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang tepat dapat mengubah persepsi dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Guru juga mencatat bahwa

⁶² Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

⁶³ Wawancara dengan guru mata pelajaran fiqh, kelas 3 MIN 9 Banjar, 10 Februari 2025, 08.10 WITA.

media ini menciptakan pembelajaran yang inklusif, di mana siswa yang biasanya pendiam pun ikut berpartisipasi aktif. Hal ini menegaskan bahwa setiap anak memiliki potensi untuk belajar dengan baik jika diberikan pendekatan yang sesuai. Pengalaman ini membuka mata guru akan pentingnya kreativitas dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, serta menunjukkan bahwa media sederhana seperti ular tangga dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Harapan pengembangan media yang beragam ini mencerminkan pemahaman tentang *multiple intelligences theory* dan *varied learning preferences*. Kombinasi media yang melibatkan visual, kinesthetic, dan digital elements akan menciptakan *comprehensive learning ecosystem* yang dapat mengoptimalkan *learning outcomes* untuk semua siswa.

Aspek yang paling berkesan dari implementasi media *Ladder and Snakes* adalah perubahan fundamental dalam sikap siswa terhadap mata pelajaran fiqh. Transformasi persepsi siswa dari menganggap fiqh sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan menjadi mata pelajaran yang dijalani dengan semangat. Hal ini membuktikan bahwa kolaborasi antara metode pembelajaran yang tepat dengan penggunaan media yang sesuai dapat mengubah persepsi dan motivasi belajar siswa secara fundamental.

Perubahan sikap ini merupakan indikator keberhasilan yang paling penting karena memiliki dampak terhadap hasil belajar dan perkembangan karakter siswa. Implementasi media *Ladder and Snakes* dalam pembelajaran fiqh kelas 3 terbukti memberikan dampak positif yang komprehensif, mulai dari peningkatan motivasi dan antusiasme belajar, peningkatan pemahaman dan retention materi, hingga

perbaikan dinamika sosial dalam kelas. Media ini berhasil mentransformasi pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered, dari passive learning menjadi active learning, dan dari individual competition menjadi collaborative learning. Keberhasilan ini menunjukkan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

C. Pembahasan

1. Motivasi belajar siswa menggunakan Media *Ladder and Snakes*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqh, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Ladder and Snakes* terhadap motivasi belajar siswa di kelas 3 MIN 9 Banjar. Sebelum implementasi media ini, pembelajaran Fiqh cenderung bersifat konvensional, dengan dominasi metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan, mudah mengantuk, dan kurang aktif berpartisipasi. Guru mengakui bahwa pendekatan ini kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 8-9 tahun yang membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Setelah penerapan media *Ladder and Snakes*, guru mengungkapkan bahwa pengalaman belajar siswa menjadi lebih menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari ekspresi ceria, tawa, dan semangat siswa saat bermain. Respons positif ini menunjukkan bahwa media ini berhasil menciptakan asosiasi positif terhadap pembelajaran Fiqh.

Perubahan perilaku siswa dari yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran mengindikasikan peningkatan motivasi belajar.

Siswa yang sebelumnya hanya diam dan mendengarkan kini berani bertanya dan menjawab pertanyaan, menunjukkan bahwa media ini menciptakan lingkungan yang mendukung partisipasi aktif. Guru juga mencatat bahwa motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan setelah penggunaan media ini. Siswa yang sebelumnya menganggap pelajaran Fiqh sulit dan membosankan kini menantikan pelajaran tersebut dengan semangat. Elemen kompetisi dalam permainan memicu keinginan siswa untuk menang, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi ekstrinsik yang dapat berkembang menjadi motivasi intrinsik. Hal ini sejalan dengan teori Self-Determination yang menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial dalam meningkatkan motivasi belajar. Secara keseluruhan, penggunaan media *Ladder and Snakes* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Fiqh di kelas 3 MIN 9 Banjar.

Media *Ladder and Snakes* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Transformasi sikap siswa terhadap pelajaran Fiqh menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang tepat, dikombinasikan dengan penggunaan media yang sesuai, dapat mengubah persepsi dan motivasi belajar siswa secara fundamental.

2. Pengaruh Penggunaan Media *Ladder and Snakes* terhadap Motivasi Belajar

Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar pada siswa siswi memerlukan adanya media dalam pembelajaran yang bervariasi, upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa siswi dikelas 3 MIN 9 Banjar ialah

menggunakan media *Ladder and Snakes* yang membuat siswa siswa semangat dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran Fiqh. Media *Ladder and Snakes* tidak hanya membuat siswa siswi bermain tetapi bisa dijadikan evaluasi dalam pembelajaran untuk mengetahui tingkat kephahaman siswa siswi dalam pembelajaran Fiqh.

Berdasarkan hasil riset yang peneliti lakukan dari tanggal 16 Januari-16 Februari 2025, penggunaan media *Ladder and Snakes* untuk mengetahui motivasi belajar dalam pembelajaran Fiqh pada kelas 3 di MIN 9 Banjar yaitu dapat meningkatkan pemahaman konsep pesera didik dan meningkatkan semangatnya untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Banyak manfaat yang dapat diperoleh peserta didik dengan menggunakan materi pembelajaran *Ladder and Snakes* , antara lain kemampuan belajar sambil bersenang-senang, kemampuan bekerja dalam kelompok atau sendiri, dan memudahkan belajar dengan menggunakan berbagai gambar dalam permainan ular tangga.

Selain melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, permaianan *Ladder and Snakes* dapat membantu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik. Media yang cukup menarik untuk mencoba diterapkan dalam pembelajaran Fiqh. Media *ladders and snakes* termasuk dalam media visual yaitu media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata).

Sapira (ketua kelas 3C) memberikan kesan terhadap media *Laddeer and snakes* yang digunakan, “Permainannya membuat saya hafal tentang urutan wudhu

dan mudah di mainkan”. Selain itu Farhan menambahkan, “Permainannya seru dan sangat menguji ingatan”.

Penggunaan media *Ladder and snakes* dalam pembelajaran fiqh dapat secara efektif memenuhi ketiga kebutuhan psikologis dasar dalam teori *Self-Determination*, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Kebutuhan otonomi dipenuhi melalui karakteristik permainan ular tangga yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk membuat keputusan strategis dalam permainan, memilih jalur berfikir dalam menjawab soal-soal fiqh, dan mengatur pembelajaran siswa sendiri.⁶⁴

Kebutuhan kompetensi terpenuhi melalui sistem umpan balik dalam media *Ladder and snakes*, dimana siswa mendapat umpan balik langsung atas jawaban siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan fiqh. Ketika siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, siswa dapat maju ke kotak selanjutnya dan merasakan pencapaian, sedangkan ketika salah, siswa mendapat kesempatan untuk belajar dari kesalahan tanpa stigma negatif karena konteks permainan yang menyenangkan.

Kebutuhan keterkaitan dipenuhi melalui aspek sosial dari media *Ladder and snake* yang dimainkan secara berkelompok, menciptakan interaksi positif antar siswa, diskusi tentang materi fiqh, dan rasa kebersamaan dalam belajar. Implementasi media *Ladder and snakes* layak untuk dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa baik pada

⁶⁴ Rosyidatul Afifah, Heni Rahmawati, dan Risma Aulia Inayah, “Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Fiqih (Ultafi) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar,” *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2022): 44–50, <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v3i1.107>.

indikator semangat belajar, keaktifan, maupun ketertarikan.⁶⁵ Siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi juga berinteraksi dengan teman-teman mereka, berbagi pengetahuan tentang hukum-hukum Islam, dan membangun komunitas belajar yang supportif.

Berdasarkan teori *Self-Determination*, indikator motivasi belajar fiqh yang meningkat melalui penggunaan media *Ladder and snake* dapat diidentifikasi melalui beberapa aspek. Indikator otonomi meliputi siswa menunjukkan inisiatif dalam mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan fiqh dalam permainan, berani mengambil keputusan strategis dalam permainan, mengekspresikan pendapat tentang hukum-hukum Islam yang dipelajari, dan menunjukkan rasa kepemilikan terhadap proses pembelajaran. Indikator kompetensi mencakup: siswa menunjukkan kepercayaan diri dalam menjawab soal-soal fiqh, berusaha memahami konsep-konsep hukum Islam dengan lebih mendalam, tidak mudah menyerah ketika menghadapi pertanyaan yang sulit, dan menunjukkan peningkatan pemahaman tentang materi fiqh dari waktu ke waktu.

Indikator keterkaitan dapat diamati dari partisipasi aktif dalam diskusi kelompok selama menggunakan media *Ladder and snakes*, saling membantu dalam memahami konsep-konsep fiqh yang sulit, menunjukkan empati ketika ada teman yang mengalami kesulitan, dan membangun hubungan positif dengan sesama siswa melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan

⁶⁵ Dewi Ayu Amaliyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS di SMP MUHAMMADIYAH 15 LAMONGAN," *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 4, no. 2 (30 Juni 2018): 101, <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i2.7314>.

pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan, seperti penerapan media pembelajaran permainan ular tangga. Ketika ketiga indikator ini terpenuhi dalam pembelajaran fiqh menggunakan media *Ladder and snakes*, siswa akan mengalami peningkatan motivasi intrinsik yang signifikan, yang pada gilirannya akan meningkatkan pemahaman dan penghayatan siswa terhadap ajaran-ajaran Islam, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Penelitian ini menunjukkan keberhasilan penerapan media *Ladder and snakes* dalam mengetahui motivasi belajar fiqh, yang sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang telah membuktikan efektivitas media serupa dalam berbagai konteks pembelajaran. Temuan ini mendukung dan memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan konsistensi efektivitas media *Ladder and snakes* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afandi terhadap siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa hasil implementasi media pembelajaran permainan ular tangga motivasi belajar siswa meningkat 66,7% pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat 70%.⁶⁶ Hasil ini menunjukkan pola yang konsisten dengan temuan penelitian ini, dimana media *Ladder and snakes* terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek motivasi belajar, tidak hanya pada mata pelajaran IPS tetapi juga dapat diterapkan pada pembelajaran fiqh dengan hasil yang serupa.

⁶⁶ Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015).

Penelitian lain yang mendukung temuan ini adalah studi yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP, yang menunjukkan bahwa media ular tangga layak untuk dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa baik pada indikator semangat belajar, keaktifan, maupun ketertarikan.⁶⁷ Konsistensi hasil ini menunjukkan bahwa efektivitas media ular tangga tidak terbatas pada jenjang pendidikan tertentu, tetapi dapat diterapkan secara efektif mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama, termasuk dalam pembelajaran mata pelajaran agama seperti fiqh.

Penelitian terbaru yang dilakukan pada siswa kelas 3 dalam pembelajaran IPA juga memberikan dukungan empiris yang kuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi perubahan benda dibandingkan dengan metode konvensional. Rata-rata N-gain di kelas eksperimen adalah 0,38 (kategori sedang), sedangkan di kelas kontrol hanya 0,26 (kategori rendah).⁶⁸

Temuan ini tidak hanya menunjukkan peningkatan motivasi tetapi juga dampak positif terhadap hasil belajar, yang mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi melalui media ular tangga berkorelasi positif dengan peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penelitian dalam konteks numerasi juga menunjukkan hasil yang menggembarakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan numerasi siswa dari pra siklus ke

⁶⁷ T. Nurrita, "Pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP," *Journal of Language Literature and Arts* 7, no. 2 (2020): 1–12.

⁶⁸ Bunga Fatmawati Mulya Nugraha, Atep Sujana, dan Dety Amelia Karlina, "Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas III pada Materi Perubahan Benda," *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 4 (12 September 2024): 181–86, <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1029>.

siklus I dan siklus II, dengan rata-rata skor mencapai 66,68% pada siklus I dan 86,58% pada siklus II. Selain itu, presentase ketuntasan klasikal siswa juga meningkat dari 57,89% pada siklus I menjadi menjadi 100% pada siklus II.⁶⁹ Data ini menunjukkan bahwa media ular tangga tidak hanya meningkatkan motivasi dalam jangka pendek, tetapi juga memberikan dampak berkelanjutan yang terukur dalam pencapaian akademik siswa.

Keberhasilan penelitian ini dalam konteks pembelajaran fiqh, ketika dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu, menunjukkan beberapa keunggulan yang konsisten dari media ular tangga. Pertama, media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang mendorong partisipasi aktif siswa. Kedua, karakteristik permainan yang kompetitif namun edukatif berhasil meningkatkan semangat belajar siswa. Ketiga, aspek sosial dari permainan berkelompok memperkuat rasa kebersamaan dan kolaborasi dalam belajar. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa prinsip-prinsip yang efektif dalam media ular tangga bersifat universal dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran, termasuk pembelajaran agama Islam khususnya mata pelajaran fiqh.

⁶⁹ M.S. Odje dkk., "Penerapan media ular tangga untuk meningkatkan numerasi siswa kelas 3 di SDK Bejo," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20634>.