

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media *Ladder and Snakes* untuk mengetahui motivasi dalam pembelajaran Fiqh pada kelas 3 di MIN 9 Banjar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Ladder and Snakes* dalam pembelajaran Fiqh di kelas 3 MIN 9 Banjar meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Sebelum penerapan media, hanya 1 siswa (3,30%) yang berada dalam kategori tinggi, sementara 29 siswa (96,6%) dalam kategori sedang, mencerminkan motivasi yang rendah. Setelah penggunaan media pembelajaran *Ladder and snakes*, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, berpartisipasi aktif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil post-test menunjukkan 24 siswa (80%) masuk dalam kategori tinggi, menandakan peningkatan motivasi dan keterlibatan yang positif.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Ladder and Snakes* terhadap motivasi belajar Fiqh di kelas 3C MIN 9 Banjar. Rata-rata skor *pre-test* siswa adalah 48,2, menunjukkan motivasi yang rendah. Setelah penerapan media, skor post-test meningkat menjadi 66,6, dengan selisih 18,4. Uji statistik menunjukkan hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, menandakan bahwa media ini efektif meningkatkan motivasi siswa. Media

Ladder and Snakes tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga menstimulasi motivasi dan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana belajar yang dinamis. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan menggunakan media yang interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan produktif.

B. Saran

1. Saran untuk Sekolah

Sekolah disarankan menerapkan media pembelajaran seperti *Ladder and Snakes* dalam pembelajaran Fiqh, didukung dengan pelatihan guru untuk optimalisasi penggunaan media guna meningkatkan efektivitas pembelajaran..

2. Saran untuk Guru

Guru disarankan untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif, termasuk penggunaan board game dan media lainnya, untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar Fiqh. Selain itu, guru juga perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap metode yang digunakan untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Saran untuk Siswa

Siswa diharapkan untuk aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran yang baru. Dengan keterlibatan aktif, siswa dapat lebih memahami materi Fiqh dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

4. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah untuk mendapatkan hasil yang lebih *generalizable*. Selain itu, penelitian dapat dilakukan dengan membandingkan efektivitas media *Ladder and Snakes* dengan media pembelajaran lainnya dalam konteks pembelajaran Fiqh atau mata pelajaran lain.