

Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Istiqlal - Medan Marelان

Nabila Zahara¹, Parlaungan Lubis², Abu Bakar Khazali³

¹zaharanabila02@gmail.com

²parlaunganlubis@fai.uisu.ac.id

³abubakarkhazali@fai.uisu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTs Istiqlal Medan Marelان. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, bentuk desain *quasi eksperimental design*, desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media ular tangga dan kelas kontrol yang diberi pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Adapun Teknik analisis statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis Data diperoleh melalui *Pretest* dan *Posttest*. Hasil *Pretest* menunjukkan nilai rata-rata yang hampir sama pada kedua kelas, yaitu 57,5 (kelas Kontrol) dan 60,5 (kelas Eksperimen). Namun, setelah perlakuan, nilai rata-rata *Posttest* kelas Kontrol hanya mencapai 66,0, sedangkan kelas Eksperimen meningkat signifikan menjadi 81,5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media ini efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan, dan memperkuat pemahaman materi Fikih. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif seperti media ular tangga sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Capaian, Fikih, interaktif, media, ular tangga

Abstract

This study aims to determine the effect of using the Snakes and Ladders game as a learning medium on improving student learning outcomes in the Fiqh subject for seventh-grade students at MTs Istiqlal Medan Marelان. The research method applied was quantitative with a quasi-experimental design, specifically the Non-equivalent Control Group Design. The research sample consisted of two classes: the experimental class, which received treatment using the Snakes and Ladders medium, and the control class, which was taught using conventional methods. The instrument used was a multiple-choice test that had been tested for validity and reliability. The statistical analysis techniques applied included descriptive statistics, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. Data were

collected through pretest and posttest. The pretest results showed similar average scores between the two classes, namely 57.5 for the control class and 60.5 for the experimental class. However, after the treatment, the control class's posttest average increased to only 66.0, while the experimental class showed a significant improvement with an average score of 81.5. Thus, it can be concluded that the use of the Snakes and Ladders medium significantly affects the improvement of student learning outcomes. This medium proved effective in creating an enjoyable learning atmosphere, increasing student engagement, and strengthening understanding of Fiqh material. Therefore, it is recommended for teachers to use interactive learning media, such as the Snakes and Ladders game, as an alternative to enhance the quality of learning.

Keywords: *Achievement, Fiqh, interactive, media, snakes and ladders*

Pendahuluan

Tujuan pendidikan adalah membantu siswa tumbuh dan berkembang melalui proses pembelajaran. Salah satu pilar terpenting dalam membentuk intelektual dan karakter bangsa adalah pendidikan. Melalui pendidikan, siswa dapat memperoleh informasi, pengetahuan dan nilai-nilai yang sebelumnya belum mereka ketahui. Selain itu, Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu. Hal ini sejalan dengan apa yang difirmankan Allah dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11: *“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan”*. (Q.S. Al-Mujadilah [58]: 11)

Dalam tujuan pendidikan, pembelajaran yang efektif sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam memilih strategi, metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sementara di antara tantangan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran adalah mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa untuk belajar, seperti pada mata pelajaran Fikih. Media pendidikan diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran dan memenuhi tujuan Pendidikan (G. M. Jamaludin, et al., 2020).

Guru dapat mengkomunikasikan informasi atau konten pelajaran dengan lebih baik kepada siswa dengan menggunakan media sebagai perantara. Terdapat banyak sumber daya pendidikan yang tersedia untuk digunakan di dalam kelas,

terutama yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Isi dari Surah Al-‘alaq ayat 1-5 berkaitan dengan penggunaan media dalam pendidikan. Artinya: *“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! “Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, Dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”*. (Q.S [96]: 1-5).

Pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran diperlukan untuk mengatasi masalah ini, salah satu pendekatan tersebut dengan cara memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan seperti permainan ular tangga edukatif. Permainan ini dikombinasikan dengan berbagai konten pelajaran seperti ilmu pengetahuan sosial (IPS), matematika, ilmu pengetahuan alam (IPA), Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Agama Islam seperti Fikih. Kurikulum pendidikan agama Islam mencakup Fikih yang sangat penting dalam membentuk pengetahuan agama dan karakter siswa. Pada kenyataannya, proses pembelajaran Fikih sering dianggap monoton dan bersifat teoritis sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang rendah dan kurangnya partisipasi aktif siswa pada pelajaran tersebut.

Media ular tangga merupakan bentuk permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran. Permainan ini pada hakikatnya adalah permainan papan yang berisi kotak-kotak bernomor dengan memasukkan pertanyaan tentang materi yang sedang dipelajari. Melalui media ular tangga ini, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang muncul dikotak-kotak papan ular tangga. Media ini dapat membantu secara efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif, meningkatkan konsentrasi dan memfasilitasi pemahaman siswa secara mendalam terhadap materi pelajaran. Penggunaan media permainan edukatif di kelas dapat meningkatkan daya perhatian siswa maupun hasil belajar mereka. Menurut penelitian Kholifah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Alat Peraga Ular Tangga secara signifikan mempengaruhi hasil belajar Matematika kelas IV MIN 3 Metro dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan dan tidak menggunakan Alat Peraga Ular Tangga.

Sebagaimana hasil penelitian Kholifah, penelitian yang dilakukan Daulay dan Rambe (2023) juga menunjukkan bahwa hasil tes awal pada tahap siklus I memperoleh nilai pre-test, dimana terdapat 4 siswa yang mencapai nilai KKM dengan presentase 13.34% dan mendapatkan nilai rata-rata 45.50. Sedangkan perolehan hasil nilai post-test siklus I ada 26 siswa yang mencapai KKM dengan presentase 86.67% dan mendapatkan nilai rata-rata 67.83. Karena itu, pada siklus I hasilnya tidak sesuai harapan. Maka setelah itu, dilanjutkan ke siklus II dengan menggunakan media Ular Tangga. Pada siklus II ada 27 siswa yang mencapai nilai KKM dengan presentase 90.00% dan mendapatkan nilai rata-rata 76.33.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu diisi. Khususnya penggunaan media ular tangga dalam konteks pelajaran Fikih, terutama untuk siswa MTs. Sebagian penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada unsur motivasi siswa dan aktivisasi belajar, namun hanya sedikit yang meneliti bagaimana dampak penggunaan media ular tangga tersebut secara langsung mempengaruhi hasil belajar sebagai variabel yang dapat diukur. Kesenjangan ini menjadi penting untuk ditinjau karena hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengungkap lebih jauh bagaimana penerapan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena itu penelitian ini dilakukan dengan melibatkan salah satu Lembaga Pendidikan Islam, yaitu Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Istiqlal Medan Marelan. Penelitian yang dimaksud adalah penggunaan Media Ular Tangga pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas VII.

Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi baru dalam pengembangan sarana pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk membuktikan pengaruh penggunaan media ular tangga secara empiris. Dengan demikian, penggunaan metode ini tidak hanya memperkuat landasan teori pembelajaran interaktif dalam konteks Pendidikan Agama Islam, tetapi juga memberikan landasan praktis bagi guru mata pelajaran Fikih untuk memilih media yang tepat guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design*. Design yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group*

Design. Desain ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok Kontrol dan kelompok Eksperimen. Untuk melihat peningkatan hasil belajar, setiap kelompok diberikan *Pretest* dan *Posttest*. Desain ini dapat digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 1
Pre-test and Post-test

Group	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Kontrol	O_1	X (Pembelajaran Konvensional)	O_2
Eksperimen	O_3	X (Media Ular Tangga)	O_4

Lokasi penelitian ini dilakukan di MTs. Istiqlal yang terletak di Jl. Kapten Rahmad Budin Km. 21 Kelurahan Terjun Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan. Lama penelitian berkisar antara 6 hingga 7 bulan yang dilakukan mulai dari bulan Juni 2025 hingga Desember 2025. Variable penelitian ini terdiri dari 2 (dua), yaitu variable X (independent) dan variable Y (dependent). Variabel independen atau variable bebas umumnya digambarkan dengan menggunakan simbol X (Machali, 2021). Variabel bebas pada penelitian ini ialah “Penggunaan Media Ular Tangga”. Variabel ini merupakan perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan variable dependent, yaitu variabel yang sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria, dan konsekuen atau disebut variabel terikat (S. Anjarwati et al., 2024). Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi dan yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, dan dalam hal ini adalah “Peningkatan Hasil Belajar”.

Penggunaan media Ular Tangga dapat digambarkan sebagai salah satu alat peraga edukatif yang digunakan dalam mempelajari suatu proses pembelajaran. Media ini berisi pion, dadu, papan ular tangga dan kartu soal yang berisi pertanyaan. Sebelum permainan dimulai, para siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing dari kelompok tersebut dipilih untuk perwakilan menentukan urutan bermain melalui ‘hompimpa’. Permainan ini dimulai dari kotak pertama sebelah kiri bawah. Pemain yang mendapat angka tertinggi dapat menggerakkan pionnya sesuai angka yang diperoleh. Pemain memiliki kesempatan untuk melempar dadunya kembali, apabila mendapatkan angka 6. Jika mereka mendapatkan kartu yang berisi materi, pemain harus membacakannya dan

menjawab pertanyaannya. Permainan media tersebut dilakukan secara berurutan sampai mencapai kotak tertinggi (finis). Penggunaan media bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, motivasi belajar dan pemahaman prinsip-prinsip hukum Islam. Indikator melalui media ini adalah keaktifan siswa saat bermain media ular tangga, antusias dan keterlibatan siswa dalam berdiskusi serta pemahaman siswa terhadap soal atau tantangan pada setiap langkah permainan. Sedangkan skala pengukuran yang digunakan peneliti disini yaitu skala ordinal (berdasarkan obsevasi terhadap keterlibatan dan respons siswa).

Hasil belajar dalam proses pembelajaran dengan media ular tangga pada mata pelajaran Fikih adalah tingkat pencapaian kompetensi siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar menjadi indikator keberhasilan siswa dalam memahami materi, membentuk sikap dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka pelajari. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui Tes tertulis berbentuk pilihan ganda pada materi Fikih yang diajarkan. Indikator proses pembelajaran hasilnya diperoleh melalui Nilai *Pretest* sebelum diberikan perlakuan dan Nilai *Posttest* setelah diberikan perlakuan. Sementara skala pengukurannya dilakukan dengan analisis Interval (0-100).

Populasi merupakan seluruh kelompok yang akan diteliti pada suatu wilayah dan waktu tertentu, tergantung karakteristik yang telah ditetapkan peneliti. Dalam hal ini peneliti memilih sasaran populasi sesuai dengan tujuan pembelajaran (Amruddin et al., 2022). Dengan demikian, seluruh siswa di kelas MTs. Istiqlal dengan jumlah 40 orang merupakan populasi dalam penelitian ini. Adapun sampel dalam penelitian kuantitatif adalah himpunan bagian dari semua jumlah karakteristik yang dimiliki populasi. Arikunto (2012:104) menyatakan bahwa seluruh sampel diambil jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang. Tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel 100% populasi, atau 40 siswa yang dibagi menjadi dua kelas, karena populasinya tidak lebih dari 100. Dua kelas tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Kelas VII A, yang terdiri dari 20 siswa, merupakan kelompok Eksperimen yang menggunakan media ular tangga.

- b) Kelas VII B, yang terdiri dari 20 siswa, kelompok Kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Teknik pengambilan sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Pertimbangan yang ditetapkan peneliti, yaitu tingkat kesesuaian kelas dengan tujuan penelitian, ketersediaan guru Fikih untuk bekerja sama dalam melaksanakan penggunaan media ular tangga dan lain sebagainya.

Pada hakikatnya, pengukuran merupakan bagian dari penelitian, dan untuk melakukan pengukuran diperlukan alat ukur. Alat-alat ini disebut sebagai instrumen penelitian (D. Amelia et al., 2023). Jadi dapat disimpulkan bahwa Instrumen penelitian adalah perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Berikut adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Instrumen Tes Tertulis, adalah prosedur pengukuran yang sengaja dirancang secara sistematis, untuk mengukur atribut tertentu, dilakukan dengan prosedur dan administrasi yang jelas dan spesifik (Asrul et al., 2023). Tes ini diberikan dalam dua tahap, yaitu *Pretest* dan *Posttest*, baik pada kelompok Kontrol maupun kelompok Eksperimen.
 - a) Bentuk Tes: Tes ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda, yang masing-masing disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran Fikih kelas VII.
 - b) Tujuan Tes: Untuk menilai keterampilan awal siswa sebelum perlakuan (*Pre-test*) dan untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan (*Posttest*).
 - c) Validitasi Instrumen: Sebelum digunakan, soal divalidasi oleh ahli materi. Soal-soal yang tidak memenuhi kriteria valid akan direvisi atau diganti.
2. Instrumen observasi, yaitu kegiatan untuk memperoleh data atau informasi dengan cara observasi langsung dan pencatatan secara sistematis, logis, dan objektif (Asrul et al., 2023). Pengumpulan data menggunakan instrumen observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung pada

saat proses penerapan media ular tangga diaplikasikan kepada siswa. Peneliti biasanya menggunakan instrumen yang sesuai alat dengan kondisi lapangan, seperti buku catatan dan *check list* yang berisi hal-hal yang perlu diperhatikan lebih lanjut selama observasi, untuk mengoptimalkan data observasi.

Langkah selanjutnya melakukan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen. Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkattingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen. Ketika suatu instrumen dapat mengukur apa yang ingin diukur, maka instrumen tersebut dianggap valid (Sugiono, 2020). Peneliti akan menguji validitas soal dalam penelitian ini menggunakan korelasi *pearson product moment*. Jika suatu soal dinyatakan valid apabila pertanyaannya mampu mengungkapkan data sesuai dengan yang ingin diukur atau diperoleh.

Dalam melakukan uji validitas ini peneliti menggunakan SPSS dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keretangan:

r = Korelasi product moment

N = Jumlah siswa

$\sum x$ = Jumlah skor pada tiap butir soal

$\sum y$ = Jumlah skor total soal

Adapun dasar pengambilan keputusan suatu soal valid atau tidak valid dapat diketahui jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa butir soal instrumen tersebut valid. Dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal instrumen tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang. Setiap pertanyaan tersebut harus divaliditas. Perbandingan data tersebut akan dilakukan dengan r_{hitung} pada kondisi di mana $df = n - 2$ pada taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$.

Sedangkan yang berkenaan dengan reliabilitas, yaitu suatu teknik yang mengukur sejauh mana instrumen yang digunakan dapat mencapai hasil yang konsisten pada waktu yang berbeda-beda. Uji reliabilitas penting dilakukan dalam penelitian untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh dapat dipercaya dan tidak

terpengaruh oleh faktor lain. Peneliti kemudian menggunakan Rumus KR. 20 (Kuder Richardson) sebagaimana dijelaskan Arikunto (2010), sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \times \left\{ 1 - \frac{\{\sum pq\}}{S^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

k = Jumlah soal

S = Standar deviasi dari tes (Akar Varians)

p = Proporsi subjek yang menjawab soal dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab soal salah ($q = 1 - p$)

Dalam penelitian ini, alat utama untuk pengumpulan data adalah menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Instrumen ini diberikan kepada subjek penelitian dalam dua kelompok yaitu: kelompok Eksperimen, yang menerima perlakuan dengan menggunakan media ular tangga, dan kelompok Kontrol yang menerima pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media ular tangga. Proses pengumpulan data tersebut dimulai dari tes *Pretest* sebanyak 20 soal diberikan sebelum perlakuan, dan tes *Posttest* diberikan setelah perlakuan. Semua tes telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Selanjutnya, observasi langsung dilakukan dan kegiatan selama pembelajaran didokumentasikan oleh peneliti berupa foto kegiatan.

Data yang diperoleh dianalisis untuk mengolah dan memahami hasil *pretest* dan *posttest* siswa dari kelompok Kontrol dan kelompok Eksperimen. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media ular tangga dan hasil belajar siswa pada pelajaran Fikih. Langkah-langkah analisis data melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Uji Deskriptif, yaitu data dari hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelompok dianalisis secara deskriptif terlebih dahulu, dengan menghitung nilai rata-rata (mean), nilai maksimum dan minimum serta standar deviasi. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang perolehan nilai siswa baik yang menggunakan media ular tangga maupun yang tidak menggunakan media ular tangga. Dengan menggunakan analisis ini,

peneliti dapat melihat distribusi nilai, kecenderungan capaian belajar siswa dan variasi yang timbul dalam setiap kelompok.

2. Uji Normalitas, yaitu proses analisis yang dilakukan sebelum uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data *Pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa. Uji normalitas penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Uji ini dipilih karena memiliki tingkat keakuratan yang tinggi untuk sampel kecil.

Rumus:

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i x_i)^2}{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$

Keterangan:

W = Statistika uji *Shapiro-Wilk*

x_i = Nilai data ke- i setelah diurutkan (dari kecil ke besar)

$\bar{x}$ = Rata-rata data

a_i = Konstanta yang dihitung berdasarkan mean dan kovarian dari sampel urutan norma (tabel khusus atau *software*)

n = Jumlah data

Mengingat perhitungan manual rumus ini sangat kompleks (terutama bagian konstanta a_i) Uji *Shapiro-Wilks* biasanya dilakukan menggunakan *software* seperti SPSS atau statistik online.

3. Uji Homogenitas, ini setelah dilakukan uji normalitas kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan terhadap kedua kelompok berbeda homogen. Data yang dianalisis terdiri dari hasil tes yang diberikan kepada siswa. Uji ini merupakan salah satu yang diperlukan untuk memenuhi syarat sebelum melakukan analisis statistik seperti uji *independent sample ttest* (uji t). Dalam menganalisis uji ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS.
4. Uji Hipotesis, hala ini dilakukan setelah syarat pengujian hipotesis dipenuhi, yaitu data berdistribusi normal dan varians antar kelompok bersifat homogen, pengujian data dilanjutkan dengan melakukan Uji t

(*independent sample t-test*) melalui bantuan aplikasi SPSS. Uji-t (*Independent Sample t-test*) digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan, yaitu kelompok Eksperimen (yang menggunakan media ular tangga) dan kelompok kontrol (yang tidak menggunakan media tersebut). Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- $\bar{X}_1$ = Rata-rata hasil belajar kelompok Eksperimen
- $\bar{X}_2$ = Rata-rata hasil belajar kelompok Kontrol
- s_1^2 = Varians kelompok Eksperimen
- s_2^2 = Varians kelompok Kontrol
- n_1 = Jumlah siswa kelompok Eksperimen
- n_2 = Jumlah siswa kelompok Kontrol

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs Istiqlal. Data hasil penelitian diperoleh melalui pemberian instrumen tes berupa soal pilihan ganda kepada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan.

Uji validitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah soal yang digunakan dalam tes valid atau tidak valid. Suatu soal dalam pretest dan posttest dianggap valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel. Proses uji validitas dilakukan dengan menghitung korelasi antara setiap item soal dan skor totalnya. Perhitungan ini menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, yang dibantu dengan aplikasi SPSS, dan menghasilkan output semua item sejumlah 24 valid. Sebelumnya ditentukan r tabel untuk $N = 24$ dan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), r tabel = 0,423 ($df = N - 2 = 22$). Maka berdasarkan hasil tabulasi diketahui bahwa semua item

soal dinyatakan valid karena melebihi r tabel atau r hitung $> r$ tabel, sehingga item soal dapat digunakan semua.

Selanjutnya melakukan Uji Reliabilitas, dan berdasarkan hasil analisis terhadap 20 butir soal yang digunakan, diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,917. Mengacu pada kriteria penilaian reliabilitas, nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes berada dalam kategori reliabel, sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian ini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tes yang digunakan tersebut memiliki tingkat keandalan yang memadai dan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Data nilai *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan, kelas Kontrol dan kelas Eksperimen terlebih dahulu diberikan tes awal (*Pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi pada pelajaran Fikih. *Pretest* tersebut terdiri dari 20 soal berbentuk pilihan ganda. Berikut ini data hasil pretest dari kelas Kontrol dan kelas Eksperimen:

Tabel 2
Nilai *pretest* kelas Kontrol dan kelas Eksperimen

Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata Nilai
Kontrol	75	25	57,5
Eksperimen	80	25	60,5

Dari tabel di atas, dapat dilihat nilai *Pretest* pada kelas Kontrol dengan nilai tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah yaitu 25 sedangkan rata rata nilai *Pretest* pada kelas Kontrol yaitu sebesar 57,5. Sedangkan pada kelas Eksperimen memperoleh nilai tertinggi sebesar 80 dan 25 adalah nilai terendahnya, tetapi nilai rata-rata *Pretest* pada kelas Kontrol sebesar 60,5.

Pelaksanaan *Posttest* dilaksanakan pada hari Kamis, 24 Juli 2025, setelah seluruh rangkaian pembelajaran dan perlakuan diberikan kepada siswa di kelas Kontrol dan kelas Eksperimen. Tujuan dari pelaksanaan *Posttest* ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman akhir siswa terhadap materi sunnah muakkad dan sunnah ghairu muakkad yang telah diajarkan selama proses penelitian. Instrumen yang digunakan terdiri dari 20 soal dalam bentuk pilihan ganda. Hasil *Posttest* yang diperoleh dari kedua kelas tersebut disajikan pada bagian berikut:

Tabel 3
Nilai *Posttest* kelas Kontrol dan kelas Eksperimen

Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata Nilai
Kontrol	90	35	66
Eksperimen	100	65	81,5

Dari tabel di atas, dapat dilihat nilai *Posttest* pada kelas Kontrol dengan nilai tertinggi yaitu 90 dan nilai terendah yaitu 35 sedangkan rata rata nilai *posttest* pada kelas Kontrol yaitu sebesar 66. Sedangkan pada kelas Eksperimen memperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 65, tetapi nilai rata-rata *Posttest* pada kelas Eksperimen sebesar 81,5.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Istiqlal Medan Marelan dengan melibatkan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas VII A sebagai kelas Eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas Kontrol. Kedua kelas memperoleh perlakuan yang berbeda. Kelas Eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, sedangkan kelas Kontrol menerima pembelajaran secara konvensional. Perlakuan dalam bentuk pembelajaran menggunakan media ular tangga maupun tidak menggunakan ular tangga diberikan kepada kedua kelas tersebut selama dua kali pertemuan.

Pertemuan pertama, dilakukan *Pretest* baik di kelas Kontrol maupun kelas Eksperimen kelas Kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, siswa dari kedua kelas tersebut terlebih dahulu mengerjakan *Pretest* berupa 20 soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan awal mereka. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Pertemuan kedua, perlakuan mulai diterapkan di kelas Eksperimen, Sebelum memulai pembelajaran peneliti berkoordinasi dengan guru Fikih untuk menyampaikan tujuan dan Langkah-langkah pembelajaran. Pada awal pembelajaran guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya guru mulai menjelaskan pengertian dan dasar shalat sunnah Mu'akkad dan ghairu mu'akkad serta berbagai macam shalat Sunnah Mu'akkad dan Ghairu Mu'akkad kepada siswa.

Selanjutnya guru menjelaskan kepada siswa aturan dan langkah-langkah dalam permainan media ular tangga ini. Lalu siswa dibagi menjadi empat kelompok, setiap kelompok bergiliran memainkan media ular tangga. Siswa atau

kelompok akan menjawab pertanyaan atau tantangan yang diberikan setiap kali mereka berhenti di kotak tertentu. Selama proses pembelajaran berlangsung, Siswa tampak antusias dan menikmati proses pembelajaran ini. Selain itu, siswa juga belajar untuk bertanggung jawab terhadap materi yang telah mereka terima. Hal ini terlihat ketika mereka mampu menyampaikan kembali materi tersebut kepada teman-teman lainnya untuk berdiskusi sehingga terjadi pemahaman bersama serta mereka bekerja sama untuk mencapai kotak finish. Setelah permainan selesai, guru bersama peneliti memberikan umpan balik terhadap jawaban yang benar dan salah.

Penggunaan media ular tangga terbukti meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan juga mendorong terjadinya interaksi yang positif di antara siswa, di mana mereka saling bertukar pemahaman mengenai materi yang dipelajari. Dengan proses ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga belajar dengan cara membandingkan pengetahuan baru yang mereka terima dengan apa yang sudah mereka ketahui sebelumnya. Sementara itu, peneliti bertugas untuk mengawasi dan mengarahkan jalannya pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Pertemuan ketiga, siswa masih mempelajari materi yang sama yang dilaksanakan pada pertemuan kedua. Namun, proses pembelajaran dilakukan pada kelas Kontrol menggunakan pembelajaran secara konvensional (tidak menggunakan media ular tangga). Pembelajaran dilakukan seperti biasa guru mengajar pada umumnya. Pelaksanaan keempat, dilakukan kembali *Posttest* baik di kelas Eksperimen maupun kelas Kontrol, di mana siswa mengerjakan soal secara individu. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Tes *Posttest* berupa 20 soal pilihan ganda. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100 dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Berdasarkan pengolahan data maka diketahui hasil belajar siswa kelas Kontrol (tidak menggunakan media ular tangga) terlihat nilai rata-rata *Pretest* adalah 57,5 dan nilai *Posttest* adalah 66. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tetap dibawah KKM. Sementara berdasarkan olah data atas hasil belajar siswa kelas Eksperimen menggunakan media ular tangga terlihat nilai rata-rata *Pretest*

adalah 60,5 dan nilai *Posttest* adalah 81,5. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan baik dan sesuai dengan yang di harapkan.

Uji normalitas terhadap data *Pretest* dan *Posttest* dilakukan sebagai salah satu syarat sebelum melaksanakan uji hipotesis. Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan bantuan program aplikasi SPSS sebagai berikut:

Tabel 4
Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_Belajar	PretestKontrol	.184	20	.073	.921	20	.104
	PosttestKontrol	.164	20	.164	.925	20	.121
	PretestEksperimen	.176	20	.107	.930	20	.155
	PosttestEksperimen	.177	20	.102	.958	20	.501
a. Lilliefors Significance Correction							

Kriteria signifikansi dalam pengambilan keputusan uji normalitas yaitu sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai *Pretest* di kelas Kontrol nilai signifikansinya 0,164 dan nilai *Posttest* di kelas Kontrol nilai signifikansinya 0,121. Hal ini menunjukkan bahwa data di kelas Kontrol hasil *Pretest* nya berdistribusi normal karena signifikansinya 0,164 > 0,05 dan hasil

Posttest-nya berdistribusi normal juga karena signifikansinya $0,121 > 0,05$. Dapat disimpulkan juga bahwa nilai *Pretest* di kelas Eksperimen nilai signifikansinya $0,155$ dan nilai *Posttest* di kelas Eksperimen nilai signifikansinya $0,501$. Hal ini menunjukkan bahwa data di kelas Eksperimen hasil *Pretest* nya berdistribusi normal karena signifikansinya $0,155 > 0,05$ dan hasil *Posttest* nya berdistribusi normal juga karena signifikansinya $0,501 > 0,05$.

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data dari dua kelas sampel penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Data yang digunakan dalam uji homogenitas ini berasal dari hasil tes yang diberikan kepada siswa. Untuk mempermudah proses analisis, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Pengambilan keputusan dalam uji homogenitas didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.). Apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dianggap memiliki varians yang homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_ Belajar	Based on Mean	1.713	3	76	.171
	Based on Median	1.322	3	76	.273
	Based on Median and with adjusted df	1.322	3	64.080	.275
	Based on trimmed mean	1.631	3	76	.189

Berdasarkan table di atas dapat disimpulkan bahwa nilai *Posttest* di kelas Kontrol dan Eksperimen nilai signifikansinya $0,171$. Hal ini menunjukkan bahwa data di kelas Kontrol dan Eksperimen hasil *Posttest*-nya berdistribusi normal karena signifikansinya $0,171 > 0,05$. Uji Hipotesis: Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: H_0 menunjukkan tidak terdapat pengaruh pengguna media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII MTs Istiqlal Medan Marelan dan H_1 menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan

media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII MTs Istiqlal Medan Marelan.

Tabel 6
Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil_ Belajar	Equal variances assumed	.477	.494	-5.046	38	.000	-15.500	3.072	-21.718	-9.282
	Equal variances not assumed			-5.046	34.865	.000	-15.500	3.072	-21.736	-9.264

Ditinjau dari hasil analisis data melalui uji-t (*Independent Samples Test*), ditemukan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil daripada taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Ini berarti terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar siswa yang menggunakan media ular tangga (kelas Eksperimen) dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media ular tangga (kelas Kontrol).

Rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok Eksperimen terlihat lebih tinggi dibandingkan kelompok Kontrol, dengan selisih nilai rata-rata sebesar 15,5 poin. Selisih ini berada dalam rentang interval kepercayaan 95% yaitu antara -21,718 hingga -9,282, yang semakin memperkuat keyakinan bahwa perbedaan tersebut bukan terjadi secara kebetulan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa Fikih di kelas VII MTs Istiqlal. Selain

membuat proses belajar jadi lebih menyenangkan, media ini juga mendorong keterlibatan siswa dan membantu mereka dalam memahami materi secara efektif daripada metode pembelajaran konvensional.

Penelitian berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII MTs Istiqlal Medan Marelan*” dilaksanakan dari semester genap tahun ajaran 2024/2025. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Fikih di MTs adalah 75. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Sebelumnya, peneliti terlebih dahulu menyerahkan surat izin penelitian ke pihak madrasah, kemudian berdiskusi dengan kepala madrasah dan guru mata pelajaran Fikih kelas VII terkait rencana pelaksanaan penelitian. Selanjutnya, peneliti mulai melakukan observasi untuk melihat secara langsung aktivitas siswa dalam proses belajar. Setelah itu, peneliti memberikan *Pretest* kepada siswa yang menjadi subjek penelitian, dengan jumlah sampel sebanyak 40 siswa yang terbagi menjadi dua kelas.

Berdasarkan hasil data *Pretest* yang diperoleh, peneliti mengidentifikasi siswa yang dijadikan sampel penelitian dan menganalisis kemampuan awal siswa terhadap materi shalat sunnah muakkad dan ghairu muakkad. Hasil *Pretest* dari kedua kelas menunjukkan bahwa 7 siswa memperoleh nilai yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah Penggunaan media ular tangga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran Fikih dikelas VII MTs Istiqlal Medan Marelan. Media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi Fikih, khususnya pada pokok bahasan shalat sunnah muakkad dan ghairu muakkad.

Merujuk pada hasil pengolahan data *Pretest* dan *Posttest* yang telah dilaksanakan pada kelas Kontrol dan kelas Eksperimen, diperoleh temuan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang menggunakan media tersebut dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakannya. Pada nilai *Pretest* kelas Kontrol rata-rata mendapatkan nilai 57,5 dan pada kelas Eksperimen mendapatkan nilai 60,5. Temuan ini mengidentifikasi bahwa kemampuan awal pada kedua kelas berada di tingkat yang relatif hampir sama. Kemudian Setelah mendapatkan perlakuan, nilai rata-rata pada *Posttest* di kelas Kontrol mencapai

66,0, sementara di kelas Eksperimen meningkat menjadi 81,5. Dengan demikian, terdapat selisih peningkatan rata-rata sebesar 15,5 poin yang mengidentifikasi bahwa media ular tangga memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, perolehan nilai gain di kelas Eksperimen lebih tinggi yaitu 21 daripada di kelas Kontrol adalah 8,5.

Analisis ini mengidentifikasikan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih signifikan bila dibandingkan metode pembelajaran yang konvensional. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji-t (independent samples test) yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $< 0,000$, berarti lebih kecil dari 0,05. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji-t yaitu: jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media ular tangga dan yang tidak menggunakan media ular tangga.

Dengan demikian, hipotesis yang diajukan penelitian ini terbukti, bahwa media ular tangga yang di gunakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Fikih. Penggunaan media tersebut memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selama pembelajaran berlangsung, siswa sangat bersemangat, antusias dan aktif dalam memahami materi serta lebih mudah dalam mengingat pelajaran karena materi disampaikan melalui permainan edukatif yang menyenangkan. Media ini juga mendorong siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, serta membangun pemahaman bersama dalam kelompok. Pembelajaran yang menyenangkan sejalan dengan pendekatan pembelajaran aktif karena pembelajaran aktif sangat menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selain itu, pengujian normalitas mengidentifikasi bahwa data pada kelas Eksperimen maupun Kontrol berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi *Pretest* dan *Posttest* masing-masing lebih besar dari 0,05. Hasil Uji homogenitas mengungkapkan bahwa data kedua kelas memiliki varians yang homogen, dengan nilai signifikansi sebesar $0,171 > 0,05$. Hal tersebut memenuhi syarat untuk melaksanakan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen tes telah dilakukan, di mana sebagian besar butir soal

dinyatakan valid dengan nilai reliabilitas sebesar 0,917 yang menunjukkan bahwa instrumen tergolong sangat reliabel.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga terbukti dapat efektif untuk meningkatkan capaian hasil belajar siswa pada pelajaran Fikih. Oleh karena itu, media pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan seperti permainan ular tangga, perlu dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran, terutama pada materi-materi yang bersifat hafalan atau konseptual seperti Fikih.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dilaksanakan mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII MTs Istiqlal Medan Marelan”, maka bisa disimpulkan sebagai berikut mengenai beberapa hal sesuai dengan rumusan masalah, yaitu:

1. Pada mata pelajaran Fikih kelas VII, pembelajaran yang tidak menggunakan media ular tangga menunjukkan peningkatan hasil belajar yang tergolong rendah. Hasil tersebut terlihat dari nilai *Pretest* dan *Posttest* di kelas Kontrol yang tidak menggunakan media ular tangga. Rata-rata nilai *Pretest* di kelas Kontrol adalah 57,5, sedangkan rata-rata nilai *Posttest* meningkat menjadi 66,0. Meskipun mengalami sedikit peningkatan, namun hasil tersebut masih di bawah KKM yang telah ditetapkan sebelumnya, yakni 75. Oleh karena itu, pembelajaran tanpa menggunakan media ular tangga tersebut belum dapat memberikan hasil yang optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Pada mata pelajaran Fikih kelas VII, pembelajaran yang menggunakan media ular tangga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, yaitu pada kelas Eksperimen rata-rata nilai *Pretest* yang diperoleh siswa adalah 60,5 dan rata-rata nilai pada *Posttest* diperoleh siswa meningkat menjadi 81,5. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media ular tangga lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran, meningkatkan motivasi belajar mereka dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

3. Penggunaan media ular tangga ternyata mendapat pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Fikih di kelas VII. Hal ini terlihat dari hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $< 0,000$, berarti lebih kecil dari taraf signifikansi $0,05$. Ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media ular tangga dan yang tidak menggunakan media. Jadi, hipotesis alternatif (H_1) diterima sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian yang telah dilakukan, maka penulis akan memberikan beberapa saran; bagi guru sangat disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti media ular tangga, dalam aktivitas pembelajaran, terutama pada pelajaran Fikih. Media ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar, partisipasi siswa, dan pemahaman terhadap materi pelajaran. Bagi siswa, hendaknya lebih berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, baik saat diskusi dalam kelompok maupun kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan edukatif, karena hal tersebut dapat membantu mereka belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Sedangkan bagi sekolah, sebaiknya memberikan dukungan kepada guru-guru melalui pelatihan tentang bagaimana cara menggunakan media dalam proses belajar. Selain itu, sekolah juga perlu menyediakan sarana dan fasilitas yang menunjang proses belajar yang aktif dan kreatif. Selanjutnya bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran, baik dalam bentuk permainan edukatif maupun media digital. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan jenjang pendidikan.

Daftar Pustaka

- Amelia. D, et.al, (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Amruddin, et.al. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.

- Anjarwati, S., dkk. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Batam: CV. Rey Media Grafika.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrul, et.al. (2023). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Ayo Madrasah. (2023). *Pengertian Madrasah Tsanawiyah*. Diakses 1 Juli 2025, dari <https://www.ayomadrasah.id/p/madrasah-tsanawiyah.html>
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Daulay, F. A., & Rambe, N. R. (2023). Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Tehoru. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 34-39.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Fitria, H. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya (*Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry*).
- Gazali, M., & Pransisca, M. A. (2021). Pentingnya penguasaan literasi teknologi informasi dan komunikasi bagi guru madrasah ibtidaiyah dalam menyiapkan siswa menghadapi revolusi industry 4.0. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 2(1), 87-95.
- Irmayanti, A. P., Zulheldi, Z., Samad, D., Syamsi, S., & Maulana, F. (2024). Urgensi Hukum Islam Dan Maqashid Syari'ah Dalam Pendidikan Agama Islam. *Ta Dib Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 59-68.
- Jamaludin, G. M., Yulianti, L., & Mas'ud, M. U. (2020). Pengaruh Pemberian Punishment Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV di SDN Cisetu III. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(2), 187-201.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2024). *Pengaruh*. <https://kbbi.web.id/pengaruh>. Diakses 1 Juli 2025.

- Kholifah, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Min 3 Metro Pusat. *Skripsi*. IAIN Metro. Lampung.
- Kurniawati, N. (2021). Upaya Guru Mata Pelajaran Fikih Dalam Pengembangan Spiritual Siswa Kelas VII D MTs Hidayatul Mubtadiin Jati Agung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021. *Ar Royhan: Jurnal Pemikiran Islam*, 1(02), 50-65.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif (A. Q. Habib (ed.))*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
- Mahbuddin, A. N. G. (2020). Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran PAI. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 3(2), 183-196.
- Mahtumi, I., Purnamaningsih, I. R., & Purbangkara, T. (2022). *Pembelajaran berbasis proyek (projects based learning)*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Nurhayani, N. S., & Hidayanti, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Mau'izhoh*, 3(1), 49-56.
- Pitaloka, A. (2022). *Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pandemi Pada Mata Pelajaran Fiqh di MTSN 7 Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Rahmah, S. (2023). *Media Ular Tangga Meningkatkan Kemahiran Membaca Bahasa Arab Sederhana*. Penerbit P4I.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran: Profesi Kependidikan-AKWF2204*, 1(1), 1-12.
- Sabariah, H., Daenuri, M. A., Ali, R., & Bahtiar, I. R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka.
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1, pp. 470-477.
- Sari, P. I., Jalil, A., & Sulistiani, I. R. (2024). Implementasi Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Fikih Shalat Dikelas VIII Smpn 05 Karangploso. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 9(4), 132-145.

- Siregar, V., Halimah, S., & Ritonga, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Fikih berbasis game UMO untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Schoulid: Indonesian Journal of School Counseling*, 10(1), 11-12
- Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.
- Yeni, DF, Putri, SL, & Setiawati, M. (2022). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa SMP N 1 X Koto Diatas. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, 10 (2).
- Yudiana, I. K. E., Aprilianti, N. L. G. E. P., Novianti, N. K. E., Natania, K. R., Diantari, N. W. F., & Mofu, E. L. (2024). *Ultrang dan Numerasi Siswa*. Nilacakra.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5).