



Pemanfaatan Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih

Khoiril Hidayah

PGMI, IAIN KUDUS, Kudus, Indonesia, Email: khoirilhidayah62@gmail.com

Abstrak: Guru seringkali hanya menggunakan ceramah untuk membimbing pembelajaran siswa pada saat pembelajaran, guru menyampaikan materi, dan siswa hanya mendengarkan. Selain itu, satu-satunya bahan yang sering digunakan adalah buku catatan atau lembar kerja, dengan PowerPoint digunakan secara sporadis. Ketika seorang guru mengajukan pertanyaan, mayoritas siswa hanya bisa menanggapi seadanya dan menunggu tanggapan dari siswa lain. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran hanya bersifat pasif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana permainan pembelajaran ular tangga digunakan dalam pembelajaran fiqih di madrasah ibtidaiyah. Deskriptif kualitatif adalah metodologi penelitian yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan semangat belajar anak. Dalam penanamannya, pada kegiatan pembelajaran di kelas berpengaruh atau berdampak baik terhadap siswa. Berdasarkan pengamatan bahwa siswa mampu mempelajari dan mengingat mata pelajaran fiqih. Implikasi penelitian ini yaitu dapat memberikan pemahaman mengenai pemanfaatan media ular tangga pada mata pelajaran fiqih di MI, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam pencapaian prestasi siswa dan sekolah.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Permainan ular tangga, Pembelajaran fiqih di MI.

Abstract: Teachers often only use lectures to guide student learning during learning, the teacher delivers material, and students only listen. Other than that, the only materials used frequently are notebooks or worksheets, with PowerPoint being used sporadically. When a teacher asks a question, the majority of students can only respond soberly and wait for responses from other students. This shows that the involvement of students in learning is only passive. The purpose of this study was to examine how snakes and ladders learning games are used in learning jurisprudence at Islamic elementary schools. Qualitative descriptive is the research methodology used. The results showed that the use of snakes and ladders media can increase children's enthusiasm for learning. In planting, the learning activities in the classroom influence or have a good impact on students. Based on the observation that students are able to learn and remember fiqih subjects. The implication of this research is that it can provide an understanding of the use of snakes and ladders media in fiqih subjects in MI, so that it can contribute to student and school achievement.

Keywords: Learning media, Snakes and ladders game, Fiqih learning

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan norma-norma masyarakat dan budaya. Pendidikan, sering dikenal sebagai pedagogi, adalah arahan atau bantuan yang disengaja yang diberikan oleh orang dewasa untuk membantu mereka menjadi dewasa. Apabila suatu lembaga pendidikan memiliki tenaga kependidikan, khususnya tenaga kependidikan yang memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi, profesional dibidangnya, dan memiliki keterikatan pada nilai-nilai moral untuk diakui sebagai guru yang berwibawa, maka dapat dikatakan sudah demikian. bertanggung jawab, berwibawa, dan berperan aktif dalam masyarakat. Upaya yang terarah dan terencana dilakukan untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi disiplin diri, kecerdasan, budi pekerti, dan keterampilannya. Dengan demikian, pendidikan dapat diselenggarakan secara demokratis, berkeadilan, dan tidak diskriminatif sebagai salah satu alat utama dalam pembangunan sumber daya manusia. Tugas utama dalam proses pembangunan dilakukan oleh tenaga kependidikan yang diambil dari anggota masyarakat dan diangkat untuk mendukung penyelenggaraan pendidikan dengan tujuan mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, kualitas manusia yang akan diupayakan oleh negara Indonesia ke depan adalah yang mampu bertahan dari persaingan yang semakin ketat dengan bangsa lain. Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu akan menghasilkan kualitas penduduk Indonesia. Oleh karena itu, peran instruktur sangat penting. Guru harus selalu meningkatkan keterampilannya. Guru harus menjunjung tinggi standar profesional dengan memiliki pengetahuan tentang metode pengajaran dan sumber daya dan mampu memotivasi siswa mereka untuk belajar dengan serius. (Aspi muhammad, 2022)

Media pembelajaran sangat penting dan memudahkan upaya guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Guru dapat mempraktekkan atau mendemonstrasikan bahan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah teknologi yang mendukung pembelajaran agar dapat berjalan dengan lancar. Karena mereka dapat melakukan kegiatan pembelajaran lain selain mendengarkan penjelasan guru, seperti mengamati, memperagakan, mensimulasikan, dan lain sebagainya, penggunaan media pembelajaran mendorong siswa untuk lebih banyak terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menyampaikan informasi mata pelajaran, media pembelajaran harus mampu berperan sebagai alat komunikasi. Beberapa faktor perlu diperhatikan dalam inovasi agar keluaran inovasi media pembelajaran yang terbaik sesuai dengan tujuan yang diinginkan, seperti rasional teoritis, tujuan pembelajaran dan konteks di mana itu terjadi. Media pembelajaran juga dapat diidentifikasi jika sering digunakan dalam pendidikan dan terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. (Lubis, 2022) Presentasi diubah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan untuk menyoroti pentingnya media dalam membantu siswa. Ketika media digunakan untuk mendukung pembelajaran, siswa benar-benar memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan cepat, pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat. Pada akhirnya, menggunakan dan menggunakan media meningkatkan efikasi, efisiensi, dan daya pikat pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus berhati-hati dalam mengembangkan pembelajaran di kelas. Guru mulai menyadari pentingnya media dalam proses pembelajaran dan tidak akan ada proses pembelajaran yang efektif tanpa adanya media. (Miftah, 2013)

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran kelas 4 MI Nu Nurus Shofa Kudus dan hasil wawancara dengan guru fiqih kelas 4, guru sangat sering mengarahkan pembelajaran hanya dengan teknik ceramah, menyampaikan materi pembelajaran dan siswa menjadi pendengar. Selain itu, satu-satunya bahan yang sering digunakan

adalah buku catatan atau lembar kerja siswa, dengan PowerPoint digunakan secara sesekali. Siswa tampaknya disibukkan dengan kegiatan lain saat mereka belajar, termasuk mengobrol dengan teman sebayanya. Ketika seorang guru mengajukan pertanyaan, mayoritas siswa hanya bisa menanggapi seadanya dan menunggu tanggapan dari siswa lain. Hal ini menunjukkan bahwa siswa hanya berpartisipasi dalam pendidikan mereka secara pasif. Banyaknya alat pengajaran yang termasuk dalam materi pembelajaran fikih dan dimaksudkan untuk dikuasai oleh murid. Selain itu, materi fiqih juga terdapat banyak kosakata yang sulit. Agar anak lebih giat belajar, diperlukan pendekatan tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berupaya menggunakan perangkat pembelajaran yang efisien dan bermanfaat di dalam kelas, seperti media pembelajaran ular tangga. Selain itu, penggunaan media ular tangga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa dan meningkatkan antusiasme mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan. Siswa dapat memperoleh beberapa manfaat dari penggunaan materi pembelajaran ular tangga, antara lain kemampuan belajar sambil bersenang-senang, kemampuan bekerja dalam kelompok maupun sendiri, dan fasilitasi pembelajaran melalui penggunaan gambar yang beragam dalam permainan ular tangga. (Asiah, Shawmi, Megantara, & Wibowo, 2021) Selain membuat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, pembelajaran melalui ular tangga dapat membantu mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan karakter siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis memutuskan untuk menulis artikel dengan judul Pemanfaatan Media Ular Tangga pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah berharap pembaca dapat mempelajari sesuatu yang baru dari artikel ini.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian tentang pemanfaatan media ular tangga pada pembelajaran fiqih ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang merupakan metode penelitian dengan

cara melakukan pengamatan, analisis dan penggambaran suatu kejadian atau fenomena yang terjadi pada suatu objek penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah

Tujuan pembelajaran fiqih adalah untuk membantu siswa menjadi sadar, memahami, dan mengamalkan ibadah sehari-hari sesuai dengan norma-norma Islam yang berkaitan dengan ibadah, baik agama maupun muamalah. Pendidikan fiqih melibatkan lebih dari sekedar interaksi kelas antara guru dan siswa. Namun, pembelajaran juga terjadi melalui berbagai interaksi, baik di ruang kelas maupun mushola yang berfungsi sebagai ruang untuk kegiatan yang berhubungan dengan ibadah. VCD, film, dan sumber daya lain yang membantu dalam mempelajari Fiqh dapat digunakan selama proses pembelajaran yang sebenarnya. Ini juga mencakup peristiwa sosial dari masa lalu dan masa kini yang dapat dimanfaatkan sebagai refleksi perbandingan. Pendidik menggunakan metodologi pembelajaran fiqih untuk menjelaskan hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan keberadaan manusia, termasuk yang berkaitan dengan Allah dan yang berkaitan dengan manusia. Diperlukan suatu metode penyampaian pelajaran kepada siswa yang pada akhirnya akan berfungsi sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Kajian fiqih merupakan salah satu komponen Pendidikan Agama Islam yang menitikberatkan pada pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara mengamalkan ajaran-ajaran Islam, mulai dari tata cara melaksanakan taharah, shalat, puasa, zakat, dan lain-lain. pelaksanaan ibadah haji, serta aturan tentang makan dan minum, khitanan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli, pinjam meminjam. Pembelajaran fiqih merupakan proses yang mengajarkan kepada peserta didik bagaimana memahami secara utuh prinsip-prinsip dasar hukum Islam, baik yang dinyatakan sebagai dalil aqli maupun naqli. (Masykur, 2019)

Peserta didik yang mempelajari ilmu fiqih di Madrasah Ibtidaiyah diharapkan mampu (1) Mengetahui dan memahami prinsip-prinsip dasar hukum Islam secara mendalam baik dalam proposisi naqli maupun aqli.

Agar dapat menerapkan dan mengamalkan syariat Islam dengan baik, maka dimaksudkan agar ilmu dan pemahaman tersebut menjadi pedoman hidup baik dalam interaksi pribadi maupun sosial individu. Perilaku ini diantisipasi untuk mempromosikan ketaatan pada hukum Islam, serta disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi baik dalam kehidupan pribadi maupun publik. Siswa tentunya harus memiliki keterampilan komunikasi untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien guna menanamkan kesadaran pada siswa untuk menggunakan ilmu yang diperolehnya karena tujuan topik tersebut harus diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, setiap kegiatan pembelajaran perlu dikembangkan dan dikaji agar lebih terarah. (Masyhadi, 2021) Di Madrasah Ibtidaiyah, mata pembelajaran Fiqih berfungsi untuk membimbing dan mengantarkan peserta didik agar mampu memahami prinsip-prinsip pokok hukum Islam dan proses mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari, menjadikan mereka sebagai umat Islam yang senantiasa bertakwa dalam menjalankan syariat Islam secara kaaffah atau sempurna. (Mutaqin, Widiana, & Lailiyah, 2022)

2. Media Ular Tangga

Kata Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar, adalah asal kata media. Media adalah perantara dalam bahasa Arab yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Ketika istilah media digunakan secara luas, itu merujuk pada orang, benda, atau peristiwa yang menciptakan keadaan bagi siswa untuk mempelajari hal-hal tertentu atau mengembangkan sikap tertentu. Pengaturan sekolah, buku pelajaran, dan guru semuanya adalah media dalam pengertian ini. Lebih khusus lagi, grafik, fotografi, atau instrumen elektronik untuk merekam, menganalisis, dan membangun kembali informasi visual atau lisan cenderung dipahami sebagai media dalam proses belajar mengajar. (Abdullah, 2016) Media pembelajaran membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep abstrak selain membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Manfaat media antara lain: Pertama, memiliki

kekuatan fiksatif, yang memungkinkannya untuk menangkap, menyimpan, dan memutar ulang suatu peristiwa atau objek. Bakat ini memungkinkan untuk menggambar, memotret, memfilmkan, merekam, dan menyimpan peristiwa atau objek sehingga nantinya dapat disajikan dan dilihat dengan cara yang sama seperti aslinya. Kedua, memiliki kemampuan manipulatif, yang mensyaratkan bahwa media dapat menampilkan kembali hal-hal atau peristiwa sambil melakukan berbagai penyesuaian seperlunya, seperti mengubah ukuran, kecepatan, atau warna, serta mengulang penyajiannya. Ketiga, memiliki kemampuan distributif, yang memungkinkan media menjangkau banyak siswa secara bersamaan dengan satu penyajian. (Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania, & Sifa, 2021).

Salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media adalah apakah penggunaan tersebut mendukung tujuan pembelajaran, yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam materi pelajaran. Alat pendidikan yang digunakan dapat membantu siswa mencapai tujuan belajarnya dalam ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Oleh karena itu, baik menggunakan media audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak, atau jenis media lainnya, pemilihan media harus disesuaikan dengan informasi yang akan diberikan.

2. Pilih konsumen media. Siapa yang akan menggunakan media adalah anggota khalayak sasaran. Apa kualitas pengguna media, berapa jumlahnya, dan apa yang mendorong mereka untuk mau belajar. Mengetahui audiens media yang dituju sangat penting karena akan mempengaruhi pada manfaat penggunaan media sebagai media dalam menyampaikan informasi. Serta pengguna media dapat mengambil manfaat dari penggunaan media.

3. Karakteristik media Guru harus mendeskripsikan media yang dipilih sebelum menggunakannya. Kualitas media yang digunakan harus sesuai dengan khalayak yang dituju dan target pengguna media tersebut. Kelebihan dan kekurangan media juga perlu diperhatikan. Oleh karena itu, penting untuk memeriksa sumber belajar yang berbeda sebelum memilih yang terbaik.

4. Waktu perlu diperhitungkan saat memilih media. Jangka waktu yang dimaksud

dimulai dari perencanaan, pengadaan media, dan penyajian materi pembelajaran. Jangan sampai media yang kita pilih terlalu banyak memonopoli waktu belajar kita. 5. Biaya Tujuan utama penggunaan media dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Untuk menghindari pemilihan media yang mahal, masalah biaya juga harus diperhitungkan. 6. Apakah media yang akan digunakan sudah tersedia di sekitar kita, seperti di sekolah atau di pasar, Jika tidak dapat diakses, dapatkah guru membuatnya sendiri jika dia memiliki keterampilan, sumber daya, dan waktu untuk melakukannya. (Fatikh, 2019).

Penggunaan media pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber daya yang dapat dimanfaatkan guru untuk memperluas wawasan siswanya. Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran untuk memberikan informasi kepada siswanya. Ketika informasi pembelajaran disajikan oleh guru dengan cara yang mudah dipahami, penggunaan media pembelajaran dapat mendorong semangat siswa dalam mempelajari topik baru. Siswa dapat dirangsang dalam proses belajar mereka dengan melibatkan materi pembelajaran. Dalam lembaga pendidikan formal, pengelolaan bahan ajar sangat diperlukan. Kegiatan pembelajaran dapat memanfaatkan media pendidikan sebagai alatnya. Guru harus memiliki kemampuan memilih bahan pelajaran yang memadai dan telah ditetapkan oleh sekolah. Berikut adalah beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran: 1) Lebih banyak siswa yang tertarik untuk mengajar, sehingga meningkatkan motivasi belajar. 2) Makna dari bahan ajar akan diperjelas sehingga siswa dapat lebih memahaminya dan mencapai tujuan pembelajaran. Siswa tidak bosan, dan guru tidak lelah karena metode pembelajarannya beragam dan melampaui komunikasi verbal sederhana melalui kata-kata lisan guru. 4) Siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar karena mereka melakukan lebih dari sekedar mendengarkan guru menjelaskan sesuatu; mereka juga mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan sesuatu. Manfaat media

pembelajaran bagi pengajar antara lain: memberikan petunjuk kepada pengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi pembelajaran. Kelebihan media pembelajaran bagi siswa antara lain: meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan mengevaluasi materi yang disampaikan guru dengan baik dengan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran. Materi pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, antara lain: 1) Berdasarkan jenisnya, media dapat dikategorikan menjadi: a) Media auditif, atau media yang hanya dapat didengar. b) Media visual, media yang hanya dilihat saja. c) Media audiovisual, yaitu kategori media yang mencakup komponen gambar yang terdengar dan terlihat. 2) Media dapat dikelompokkan ke dalam kelompok-kelompok berikut berdasarkan jangkauannya: a) Media dengan jangkauan luas dan serentak, seperti radio dan televisi. b) Media yang dibatasi waktu dan ruang, seperti film slide, film, dan video. Kategori media berikut didasarkan pada cara penggunaannya: a) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, strip film, dan transparansi. b) media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio. (Nurrita, 2018).

Gambar-gambar pada papan Ular Tangga, seperti ular tangga dan gambar lainnya yang sesuai dengan tema ular tangga, merupakan bagian integral dari permainan Ular Tangga dan tidak dapat dipisahkan darinya. Untuk menarik perhatian, mengilustrasikan informasi, atau mengirimkan pesan, foto dan foto harus melibatkan indera penglihatan. (E. Setiawati, Desri, & Solihatulmilah, 2019) Meski tidak ada informasi pasti mengenai kapan munculnya permainan ini, ular tangga termasuk salah satu permainan klasik yang dimainkan di Indonesia. Ular tangga adalah permainan yang sangat umum di Indonesia kuno, di mana banyak anak senang memainkannya. Jika dimainkan bersama orang lain, permainan ini ringan, sederhana, edukatif, menghibur, dan sangat partisipatif. Lapangan permainan ular tangga adalah papan atau potongan karton yang bergambar kotak-kotak, kotak biasanya berukuran 10 kali 10. Dimulai dengan angka 1 di pojok kiri bawah

pindah ke angka 10 di kanan bawah, angka 11 di baris kedua ke angka 20, dan seterusnya ke angka 100 di pojok kiri atas, setiap kotak diberi nomor secara berurutan. Ada pesan positif dan perbuatan negatif. Pesan atau perbuatan buruk biasanya dihukum dengan dijatuhkan ke kotak yang lebih rendah melalui ular, sedangkan pesan atau perbuatan positif biasanya dihargai dengan kenaikan ke kotak yang lebih tinggi melalui tangga. (I. Setiawati, 2021).

Alat permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pengajaran adalah ular tangga. Tujuan dan kegunaan permainan sebagai sarana pembelajaran harus ditentukan oleh pendidik sesuai dengan tingkat kompetensi yang ingin dicapai. Permainan akan menentukan munculnya sentimen keberhasilan pada anak dalam berbagai kegiatan media pembelajaran sesuai dengan kemampuannya. Ular tangga adalah salah satu contoh permainan kompetisi yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama dan sportifitas pemain agar dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan moral anak. Semua tingkat kelas dan mata pelajaran sesuai untuk memainkan game ini. Ada kartu pertanyaan di dalamnya yang berisi pertanyaan yang, sesuai dengan permainan, harus ditanggapi oleh siswa. Melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. (Erna Nur'aini, 2017) Dengan tujuan untuk memenuhi tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa, maka pengembangan media permainan ular tangga ini merupakan media pembelajaran yang berbasis permainan ular tangga klasik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Manfaat penggunaan permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran antara lain sebagai berikut: (1) siswa belajar sambil bermain; (2) siswa harus bekerja dalam kelompok bukan sendirian; (3) permainan gambar membantu siswa belajar; dan (4) pembuatan permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran tidak membutuhkan biaya yang mahal. (Wati, 2021).

Dengan visualisasi yang menarik, indah, dan menghibur, Ular Tangga diubah menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dipahami yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran. Dalam desain ular tangga ini, Ular Tangga yang jelas harus ada, bersama dengan

gambar yang menarik dan penuh warna. Menurut sebuah studi dalam psikologi pendidikan, anak muda lebih mudah memahami bahasa visual daripada bahasa verbal. Hasilnya, materi pembelajaran dengan banyak ilustrasi ekspresif dan penuh warna akan mendorong anak-anak untuk belajar dan membantu mereka mengingat apa yang telah mereka pelajari. Untuk mengulang-ulang (review) ajaran yang dianggap paling sulit dipelajari siswa dan kurang efektif jika diberikan secara lisan, media Ular Tangga ini dinilai sangat efektif. Guru dapat menghemat waktu dengan menggunakan media Ular Tangga untuk menjelaskan secara cepat beberapa bab yang memerlukan penjelasan struktural. Selain itu, karena tidak dibebani untuk meninjau topik tertentu, siswa dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini. Keinginan alami anak-anak untuk bermain membuat belajar jauh lebih berhasil karena membuat mereka merasa lebih nyaman. Sangat penting bahwa anak-anak belajar sambil bermain. (Riska Pebrianti, Drajat Friansah, 2022)

3. Cara Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran fiqih di MI

Cara pembuatan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran fiqih di MI diantaranya:

- a) Siapkan kardus, kertas dan karton asturo.
- b) Tempelkan kertas asturo pada kardus agar tampak lebih cerah, biarkan mengering.
- c) Setelah kering, tempelkan kertas origami berpola untuk membuat papan ular tangga. Setiap kotak berukuran 5 x 5 cm.
- d) Selanjutnya, mulailah menulis kata start, finish, tangga, dan gambar ular.
- e) Setelah itu, soal-soal tertulis tentang mata pelajaran fiqh kelas 4, khususnya materi tanda tanda baligh ditempelkan pada papan ular tangga.
- f) Di setiap kotak kosong permainan ular tangga, pertanyaan ditulis menggunakan bolpoin
- g) Di papan ular tangga, tulislah kalimat fiqih ular tangga sebagai judul.

- h) Selanjutnya, gambar tambahan ditambahkan ke tepi papan ular tangga dan tangga.

Berikut ini contoh media ular tangga pada pembelajaran fiqih :



Gambar 1. Media ular tangga

Gambar 1 media ular tangga. Penggunaan media ular tangga cukup mudah bagi siswa madrasah ibtidaiyah, karena mereka sudah tidak asing lagi dalam permainan ular tangga, berikut ini adalah cara penggunaannya :

- Siapkan papan ular tangga dengan dadu, pion, ular tangga, dan 2-10 pemain.
- Mulailah dengan satu peserta melempar dadu.
- Jalankan langkah sesuai dengan mata dadu yang keluar. Jika ada tangga maka pemain naik, jika ada ular maka pemain turun, dan jika ada amplop maka pemain membuka amplop kemudian menjawab pertanyaan didalamnya. Jika mata dadu keluar 6, maka pemain dapat melempar dadu satu kali lagi.
- Lakukan seperti itu secara bergantian setiap pemain hingga ada yang memenangkan permainan.

Tujuan dari permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan dorongan belajar kepada siswa agar selalu belajar atau mereview materi yang dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan. Alat pembelajaran ini memiliki sejumlah keunggulan, antara lain mengajarkan siswa tentang kegagalan dan keberhasilan, kerja tim, menunggu giliran, pengembangan kreativitas, memori aturan permainan, dan keterampilan memecahkan masalah. Setiap bentuk media, termasuk media pembelajaran ular tangga, memiliki kelebihan

dan kekurangan. Anak-anak akan tertarik untuk belajar sambil bermain karena media ini sangat menyenangkan. Anak dapat secara aktif mengikuti proses pembelajaran. Tanpa disadari oleh anak, media ini juga dapat mendorong anak untuk belajar bagaimana mengatasi kesulitan secara langsung. Baik di dalam maupun di luar kelas, permainan ular tangga dapat digunakan (Hidayat, 2022). Agar pesan atau informasi yang disampaikan pengajar dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, menjadi lebih menarik, dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, maka dimaksudkan melalui alat bantu pendidikan tersebut. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menginspirasi dan memotivasi kegiatan belajar, menimbulkan keinginan dan minat baru, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa. (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018).

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media ular tangga digunakan dalam pembelajaran fikih di Madrasah Ibtidaiyah. Siswa dapat lebih mudah memahami pesan atau informasi guru, yang juga membuatnya lebih menarik dan meningkatkan minat siswa untuk belajar. Karena media ular tangga, anak-anak belajar dengan melakukan daripada hanya duduk di kursi mereka. Siswa belajar sambil bersenang-senang dan fokus meningkat selama proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga.

Adapun saran-sarannya adalah agar guru secara konsisten menggunakan model dan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal*

- Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9–18.
<https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>
- Aspi muhammad, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(1), 64–73.
<https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>
- Erna Nur'aini. (2017). Menumbuhkan Kebiasaan Membaca Buku Pelajaran melalui Media Ular Tangga. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(November), 441–447.
- Hidayat, P. N. (2022). Permainan ular tangga untuk anak sekolah dasar : media pembelajaran Bahasa Indonesia . *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 850–854.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. D. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan & Matematika*, 7(1), 91–94.
- Lubis, D. A. (2022). Analisis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SDN 028230. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 238–241. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.194>
- Masyhadi. (2021). Implementasi Ilmu Ushul Fiqih Dalam Pembelajaran Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 17–30.
- Masykur, M. R. (2019). Metodologi Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Al-Makrifat*, 4(2), 31–44.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 2, 95.
- Mutaqin, I., Widiana, G. T., & Lailiyah, F. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Dan Drill Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Gunung Jati Katemas Kudu Jombang. *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(1), 18–38.
- Riska Pebrianti, Drajat Friansah, A. S. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 27 Lubuklinggau. *LJESE Linggau Jurnal of Elementary School Education*, 4(3), 1–8.
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Setiawati, I. (2021). Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Al Fikrah*, 3(1), 69–99.
- 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.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>