



Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fikih Peserta Didik Kelas VIII E MTs Negeri 2 Kota Surabaya

Laili Mawardi

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Surabaya

Alamat: Jl. Citra Raya Lakarsantri No.27, Lakarsantri, Kec. Lakarsantri,
Surabaya, Jawa Timur

Korespondensi penulis: lailimawardi1995@gmail.com

Abstract. *The results of observations and interviews at MTs Negeri 2 Surabaya City showed that the achievement of the Minimum Completion Criteria (KKM) of 75 in the subject of Fiqh is still relatively low. The low learning outcomes of students are caused by the lack of focus during learning and the minimal use of learning media by teachers. The media used tend to be less varied, so that the learning process becomes monotonous and less interesting. This study aims to determine the application of snakes and ladders media in improving learning outcomes in the subject of Fiqh. The method used is Classroom Action Research (CAR) with 32 class VIII E students as research subjects. Data collection techniques are carried out through student learning outcomes and filling out observation sheets. Data are analyzed quantitatively and presented in percentage form. The results of the study show that the use of snakes and ladders media has a positive impact on improving student learning outcomes. In cycle I, the completion of learning outcomes reached 69%, and increased to 81% in cycle II. Thus, there is an increase of 12% between cycle I and cycle II. This shows that snakes and ladders media is effective in improving student learning outcomes in the subject of Fiqh.*

Keywords: *Jurisprudence, Ladders Media, Learning Outcomes, Snakes.*

Abstrak. Hasil observasi dan wawancara di MTs Negeri 2 Kota Surabaya menunjukkan bahwa pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 pada mata pelajaran Fikih masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh kurangnya fokus saat pembelajaran berlangsung serta minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Media yang digunakan cenderung kurang bervariasi, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Fikih. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas VIII E yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui hasil belajar siswa dan pengisian lembar observasi. Data dianalisis secara kuantitatif dan disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I, ketuntasan hasil belajar mencapai 69%, dan meningkat menjadi 81% pada siklus II. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 12% antara siklus I dan siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih.

Kata kunci: Fikih, Hasil Belajar, Media Ular Tangga

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik, baik dari segi moral, spiritual, maupun sosial, agar sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Untuk mewujudkan hal tersebut, guru dituntut untuk merancang proses pembelajaran yang efektif dan tepat, termasuk dalam memilih media pembelajaran yang sesuai (Fatoni & Rokhimah, 2024; Pangastuti & Munfa'ati, 2018). Media pembelajaran memberikan berbagai keuntungan, seperti memperkaya materi yang disampaikan di kelas melalui berbagai sumber seperti buku, gambar, dan

narasumber. Selain itu, media ini juga memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata, langsung, dan bervariasi (Hidayah, 2023; Imam Makruf, 2020).

Fikih merupakan suatu usaha yang disadari dan dirancang secara sistematis untuk membimbing siswa agar mampu mengenal, memahami, menghayati, meyakini, bertakwa, serta berakhlak mulia (Hosaini, 2021; Rohmatullah, 2022). Tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengamalkan ajaran agama Islam yang bersumber utama dari Al-Qur'an dan Hadis. Proses ini dilakukan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, pelatihan, dan penerapan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari (Hosaini, 2021; Rahmawati, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIII E MTs Negeri 2 Kota Surabaya, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran Fikih, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami maupun menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang tepat, dan cenderung monoton. Akibatnya, hasil belajar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan kurangnya fokus dan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung, yang berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berupaya menghadirkan media pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, yakni media ular tangga yang telah dimodifikasi dengan memuat materi pelajaran Fikih. Penggunaan media ini bertujuan untuk melibatkan seluruh peserta didik secara langsung dalam proses belajar mengajar, sekaligus mendorong terciptanya kerja sama yang baik antar siswa. Dengan demikian, diharapkan media ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Fikih secara optimal.

Dalam konteks ini, media ular tangga akan digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam penelitian, karena dinilai mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Melalui pendekatan permainan ini, diharapkan dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan menyusun karya tulis dengan judul: "Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII E MTs Negeri 2 Kota Surabaya."

2. KAJIAN TEORITIS

Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Istilah "belajar" bukanlah hal yang asing dalam dunia pendidikan. Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Menurut Proits, hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa berdasarkan apa yang telah mereka pelajari dan pahami selama proses pembelajaran.

Matlin menyatakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman. Dalam konteks pendidikan di sekolah, belajar dipahami sebagai proses yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai perubahan perilaku secara menyeluruh. Perubahan ini merupakan hasil dari pengalaman yang diperoleh melalui interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya (Wardani, 2022)

Secara umum, hasil belajar dapat diartikan sebagai bentuk penilaian terhadap perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan diukur melalui kemampuan atau prestasi yang dicapai oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajarnya (Fadilah, 2022). Menurut Robert Gagne, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam lima kategori utama, yaitu: informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap, dan strategi kognitif (Yanuardianto, 2019).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kondisi kesehatan, keterbatasan fisik, serta aspek psikologis seperti tingkat kecerdasan, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi, tingkat kematangan, dan kesiapan siswa dalam belajar. Selain itu, kelelahan juga termasuk dalam faktor internal yang dapat memengaruhi hasil belajar. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, kondisi sekolah, serta pengaruh masyarakat sekitar yang turut berperan dalam menentukan proses dan pencapaian belajar siswa (Majid, 2008).

Hasil belajar merupakan indikator atau tolok ukur keberhasilan yang dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman belajarnya. Keberhasilan ini dievaluasi melalui tes dan dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka tertentu. Hasil tersebut mencerminkan adanya perubahan dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Kartini, 2022)

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi pada diri siswa yang meliputi tiga aspek utama, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

Dimiyati dan Mudjiono menekankan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara proses pembelajaran dan tindakan pengajaran. Secara sederhana, hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani kegiatan belajar mengajar.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Bloom (2021) membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang masing-masing memiliki tujuan pendidikan tertentu. Ranah kognitif berfokus pada tujuan pendidikan yang berkaitan dengan pengenalan, pengingatan, serta pengembangan keterampilan dan kemampuan intelektual. Ranah afektif mencakup tujuan yang berhubungan dengan perubahan sikap, nilai, serta perkembangan apresiasi. Sedangkan ranah psikomotorik mencakup hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan manipulasi dan keterampilan fisik atau gerakan tubuh.

Penelitian ini mengukur hasil belajar menggunakan taksonomi Bloom yang telah direvisi dan dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl. Hasil belajar dalam penelitian ini merujuk pada tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh, yang kemudian dievaluasi melalui tes. Hasil belajar ini mencakup perubahan dalam kemampuan siswa di enam tingkatan, yaitu: mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*).

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua faktor ini saling berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain dalam proses belajar individu, yang pada gilirannya akan menentukan kualitas hasil belajar yang dicapai.

- a) Faktor internal yang mempengaruhi proses belajar terdiri dari beberapa aspek, antara lain:
- a) Faktor fisiologis, yang berkaitan dengan kondisi jasmani dan fungsi pancaindra. Jika pancaindra berfungsi dengan optimal, aktivitas belajar akan menjadi lebih mudah.
 - b) Faktor psikologis, yang mencakup kondisi psikologis individu yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor

psikologis yang berpengaruh di antaranya adalah intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan (Ratno, 2022) c) Faktor kelelahan, yang sering dialami oleh seseorang. Kelelahan ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

- b) Faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar dapat dibagi menjadi empat kategori utama, yaitu keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik yang mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Kedua faktor ini berperan penting dalam menentukan kualitas hasil belajar siswa.

Media Ular Tangga

a. Pengertian Media Ular Tangga

Menurut Widiyanto (2021) media merupakan berbagai bentuk perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan sekaligus merangsang peserta didik agar termotivasi dalam proses belajar. gazali (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku, tape recorder, kaset, kamera video, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, hingga komputer. Sementara itu, Sumiati dalam (Istarani & Ridwan, 2014) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam tiga format utama, yaitu media suara (audio), media visual (bentuk), dan media gerak (motion).

Menurut Arsyad dalam (Mahbuddin, 2020) media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat positif, di antaranya dapat meningkatkan kepekaan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas serta membantu membentuk perilaku yang lebih baik. Selain itu, media pembelajaran mampu membangkitkan semangat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik, karena penggunaannya melibatkan unsur imajinasi serta kepekaan terhadap pengalaman baru. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk memperluas wawasan melalui pemahaman terhadap konsep-konsep yang dibangun selama proses pembelajaran. Saat ini, jenis media pembelajaran yang umum digunakan di sekolah meliputi media audio visual, alat peraga, serta benda-benda konkret yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat memengaruhi efektivitas proses belajar peserta didik. Pemilihan media harus disesuaikan dengan materi ajar serta karakteristik peserta didik agar mereka dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan oleh guru adalah permainan edukatif seperti ular tangga.

b. Tata Cara Permainan Media Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan papan (board game) yang menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh oleh bidak. Permainan ini termasuk dalam kategori permainan papan, serupa dengan monopoli, halma, dan ludo. Papan permainan berbentuk petak-petak yang tersusun dalam 10 baris dan 10 kolom, diberi nomor dari 1 hingga 100, serta dilengkapi dengan ilustrasi gambar ular dan tangga (Fatoni et al., 2024; Hidayah, 2023)

Dilihat dari karakteristiknya, permainan ular tangga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran visual berbentuk permainan. Komponen-komponen permainan ini mencerminkan unsur-unsur dasar dalam suatu aktivitas bermain, antara lain: keberadaan dua orang pemain atau lebih, adanya media interaksi berupa papan permainan, serta proses permainan yang dilakukan secara bergiliran. Aturan mainnya meliputi penggunaan dadu dan bidak sesuai dengan jumlah pemain, di mana setiap pemain memulai dari petak pertama dan secara bergantian melempar dadu. Bidak akan bergerak sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh. Jika bidak berada di dasar tangga, maka akan langsung naik ke ujung tangga; sebaliknya, jika bidak berhenti di ekor ular, maka akan turun ke bagian kepala ular. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menjadi pemain pertama yang mencapai petak terakhir, sehingga dinyatakan sebagai pemenang.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan menggunakan dadu dan papan permainan yang terdiri dari kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Dalam permainan ini, peserta didik didorong untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung dan penemuan sendiri terhadap hasil belajarnya. Permainan ini dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, karena mampu

menarik minat mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar secara lebih antusias.

Media pembelajaran ular tangga merupakan pengembangan dari permainan tradisional yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dengan tujuan untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran serta menyampaikan informasi secara lebih menarik. Menurut Rifki Afandi dalam (Rahmawati, 2022) penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 45%, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap pemahaman mereka. Hal senada juga disampaikan oleh Rahina dalam (Rahmawati, 2022) yang menyatakan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan daya serap serta pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

1) Kelebihan Media Ular Tangga

Kelebihan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran:

a) Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Permainan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

b) Mendorong Partisipasi Aktif

Permainan ini menuntut keterlibatan langsung siswa, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi mereka dalam proses belajar.

c) Mengembangkan Kerjasama dan Interaksi Sosial

Karena dimainkan secara berkelompok, media ini melatih peserta didik untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai pendapat teman.

d) Melatih Keterampilan Kognitif

Materi yang dimasukkan dalam papan permainan dapat berupa soal-soal atau tantangan, yang mengasah kemampuan berpikir, mengingat, dan memahami siswa.

e) Mengurangi Kebosanan dalam Pembelajaran Konvensional

Suasana belajar yang lebih santai dan interaktif membantu mengurangi kejenuhan siswa, terutama saat menghadapi materi yang dianggap sulit seperti Fikih.

f) Mudah Dikreasikan dan Disesuaikan

Media ular tangga dapat dimodifikasi sesuai dengan tema atau materi pelajaran yang sedang diajarkan.

2) Kekurangan Media Ular Tangga

Kekurangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran:

a) Terbatas pada Materi Tertentu

Tidak semua materi pelajaran cocok disampaikan melalui permainan ini, terutama yang membutuhkan penjelasan mendalam atau praktikum langsung.

b) Memerlukan Waktu Lebih Lama

Proses permainan bisa memakan waktu cukup panjang, sehingga perlu manajemen waktu yang baik agar tidak mengganggu alokasi pembelajaran lainnya.

c) Risiko Tidak Fokus pada Materi

Ada kemungkinan peserta didik terlalu fokus pada aspek permainan dan kompetisi, sehingga melupakan tujuan pembelajaran.

d) Keterbatasan dalam Penilaian Individu

Karena bersifat kelompok atau kompetitif, guru mungkin kesulitan mengevaluasi pemahaman individual secara objektif.

e) Kebutuhan Alat dan Persiapan

Media ini memerlukan perlengkapan seperti papan permainan, dadu, dan kartu soal, yang membutuhkan waktu dan usaha dalam persiapannya.

Fikih

Secara etimologis, kata fikih berasal dari kata *al-fahm* yang berarti pemahaman yang mendalam, yaitu kemampuan untuk memahami sesuatu secara menyeluruh hingga ke makna yang tersembunyi. Pada mulanya, istilah ini digunakan secara umum untuk menunjukkan pemahaman terhadap Al-Qur'an, Hadits, dan bahkan sejarah Islam. Namun, seiring berkembangnya ilmu-ilmu keislaman dan spesialisasi bidang-bidangnya, istilah fikih mengalami penyempitan makna, yakni hanya merujuk pada pemahaman terhadap syariat Islam yang berkaitan dengan hukum-hukum perbuatan manusia.

Dalam terminologi keilmuan, fikih diartikan sebagai pengetahuan mengenai hukum-hukum syar'i yang bersifat amaliyah (praktis), yang diperoleh melalui metode penggalan dari dalil-dalil yang rinci (tafshili). Dengan kata lain, fikih merupakan hasil ijtihad atau pemikiran para ahli hukum Islam (fuqaha) dalam memahami dan

merumuskan hukum Allah, baik yang bersumber dari Al-Qur'an maupun Sunnah Nabi, yang mengatur perilaku umat manusia.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran Fikih di tingkat Madrasah Tsanawiyah mencakup dua bidang utama, yaitu Fikih Ibadah dan Fikih Muamalah.

- a. Fikih Ibadah membahas tata cara pelaksanaan rukun Islam yang sesuai dengan ajaran syariat, seperti cara bersuci (thaharah), shalat, puasa, zakat, dan ibadah haji.
- b. Fikih Muamalah membahas ketentuan yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan ekonomi, seperti aturan tentang makanan dan minuman halal dan haram, qurban, akikah, jual beli, serta pinjam meminjam.

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti berusaha mendeskripsikan bentuk pembelajaran Fikih untuk meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan media ular tangga. Data yang dikumpulkan bersifat deskriptif yaitu mengenai uraian-uraian kegiatan pembelajaran siswa. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) karena peneliti bertindak secara langsung dalam penelitian, mulai dari awal sampai akhir tindakan (Ramayulis, 2018 : 48).

Subjek dalam penelitian PTK ini adalah siswa kelas VIII di MTs Negeri 2 Kota Surabaya. Jumlah siswa di kelas tersebut seluruhnya 287 siswa. Terdiri dari 9 kelas yaitu kelas VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, VIII E, VIII F, VIII G, VIII H, VIII I. Adapun yang menjadi objek penelitian PTK ini adalah siswa di kelas VIII E. Terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Kelas VIII E dipilih sebagai objek penelitian karena dibandingkan kelas VIII lainnya mempunyai hasil belajar lebih rendah.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Pada siklus 1 dilakukan 2 kali pertemuan, pada siklus ke-2 dilakukan 1 kali pertemuan. Ada 4 kegiatan utama yang dilakukan dalam penelitian yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, Angket, Tes, Instrumen Tes, Instrumen Non Tes menggunakan Lembar Observasi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis non statistik atau analisis kualitatif, yaitu data yang bersifat deskripsi, informasi berbentuk kalimat dianalisis secara kualitatif, kata-kata, keterangan secara mendalam tentang suatu objek yang menjadi sasaran penelitian. Dalam menganalisis data hasil belajar pada aspek kognitif atau penguasaan konsep menggunakan analisis deskriptif dari setiap siklus dengan

menggunakan nilai post tes dibandingkan dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan selisih nilai pertemuan kedua untuk melihat peningkatan hasil.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan Media Ular Tangga dilaksanakan pada kelas VIII E MTs Negeri 2 Kota Surabaya. Penelitian Tindakan siklus pertama diperoleh dari hasil observasi yang dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Februari 2024 peserta didik sebanyak 32 anak.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Selasa, 27 Februari 2024 dengan alokasi waktu 1 x pertemuan (2 X 40 Menit) dengan jumlah kehadiran siswa sebanyak 32 anak. Media yang digunakan yakni media ular tangga yang dibuat guru, buku LKS, alat tulis, dadu, bidak dan lain-lain.

Kegiatan observasi pada pertemuan I siklus I telah didapati hasil belajar siswa yang rendah dalam pelaksanaan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan media Ular Tangga dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Data Hasil Observasi Pertemuan Ke-1 Siklus I

NAMA SISWA	SIKLUS I	KETERANGAN
ALLIF	50	Belum Tuntas
ANDRIAS	45	Belum Tuntas
ARDADI	80	Tuntas
ARGHAD	50	Belum Tuntas
ATSILAH	85	Tuntas
AVECENNA	60	Belum Tuntas
DAFFA	75	Tuntas
DENNIS	85	Tuntas
FAIRUSSYFA	65	Belum Tuntas
FARAH	80	Tuntas
FAUZA	85	Tuntas
FAUZAN	50	Belum Tuntas
GRACE	85	Tuntas
IVONNE	85	Tuntas
KAYLA	75	Tuntas
KEMAL	75	Tuntas
KIFF	45	Belum Tuntas
KRISNA	55	Belum Tuntas
LEANDRA	80	Tuntas
MEYZALUNA	70	Belum Tuntas
MOCH FARIT	60	Belum Tuntas
M. AL HABIB	40	Belum Tuntas

M. DWI	50	Belum Tuntas
M. MAHESA	75	Tuntas
M. RAFAN	55	Belum Tuntas
NAYYARA	65	Belum Tuntas
NAZWA	90	Tuntas
OVIN	75	Tuntas
SHERLY	70	Belum Tuntas
VIERRA	80	Tuntas
VIONA	90	Tuntas
ZHAFRAN	90	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		2220
Rata-rata nilai siswa		69
Persentase Ketuntasan		53%

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan siswa dalam kegiatan pembelajaran Fikih pada pertemuan ke-1 siklus I telah mencapai 53% dan yang belum tuntas 47%.

Tabel 2. Data Hasil Observasi Pertemuan Ke-2 Siklus I

NAMA SISWA	SIKLUS I	KETERANGAN
ALLIF	70	Belum Tuntas
ANDRIAS	65	Belum Tuntas
ARDADI	85	Tuntas
ARGHAD	70	Belum Tuntas
ATSIILAH	85	Tuntas
AVECENNA	70	Belum Tuntas
DAFFA	80	Tuntas
DENNIS	85	Tuntas
FAIRUSSYFA	80	Tuntas
FARAH	85	Tuntas
FAUZA	90	Tuntas
FAUZAN	70	Belum Tuntas
GRACE	85	Tuntas
IVONNE	90	Tuntas
KAYLA	80	Tuntas
KEMAL	80	Tuntas
KIFF	65	Belum Tuntas
KRISNA	75	Tuntas
LEANDRA	85	Tuntas
MEYZALUNA	85	Tuntas
MOCH FARIT	70	Belum Tuntas
M. AL HABIB	65	Belum Tuntas
M. DWI	70	Belum Tuntas
M. MAHESA	80	Tuntas

M. RAFAN	70	Belum Tuntas
NAYYARA	75	Tuntas
NAZWA	90	Tuntas
OVIN	85	Tuntas
SHERLY	80	Tuntas
VIERRA	85	Tuntas
VIONA	95	Tuntas
ZHAFRAN	95	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		2540
Rata-rata nilai siswa		79
Persentase Ketuntasan		69%

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan siswa dalam kegiatan pembelajaran Fikih pada pertemuan ke-2 siklus I telah mencapai 69% dan yang belum tuntas 31%.

Dari ke-2 tabel diatas, maka dapat disimpulkan data keseluruhan siklus I sebagai berikut :

Tabel 3. Data Rekapitulasi Persentase Hasil Observasi Siklus I

Pertemuan	Tuntas	Tidak Tuntas
1	53%	47%
2	69%	31%
Rerata	61%	39%

Berdasarkan data di atas, dapat dideskripsikan bahwa tingkat ketuntasan siswa dalam kegiatan pembelajaran Fikih pada siklus I hasil direkapitulasi pertemuan ke-1 dan ke-2, maka hasil reratanya telah mencapai 61% dan siswa yang Tidak Tuntas mencapai 39 %, maka terjadi peningkatan dari pertemuan ke 1 dan ke 2 siklus satu mengalami peningkatan 16 % . Jadi, dapat disimpulkan bahwa media Ular Tangga pada siklus I telah diterapkan dengan cukup baik, meskipun keseriusan siswa pada pertemuan ke-1 belum mencapai skor minimal keberhasilan.

Siklus kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Februari 2024 dengan alokasi waktu 1x pertemuan (2 jam pelajaran x 40 menit) dan jumlah kehadiran 32 siswa. Metode pembelajaran yang digunakan adalah Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan media yang digunakan yakni media ular tangga yang dibuat guru, buku LKS, alat tulis, dadu, bidak, video pembelajaran dan saat siswa mengisi evaluasi berbentuk google form yang telah diberikan.

Melalui observasi yang telah dilakukan selama siklus II, maka dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4. Data Hasil Observasi Siklus II

NAMA SISWA	SIKLUS II	KETERANGAN
ALLIF	75	Tuntas
ANDRIAS	65	Belum Tuntas
ARDADI	85	Tuntas
ARGHAD	75	Tuntas
ATSILAH	90	Tuntas
AVECENNA	80	Tuntas
DAFFA	85	Tuntas
DENNIS	90	Tuntas
FAIRUSSYFA	80	Tuntas
FARAH	85	Tuntas
FAUZA	90	Tuntas
FAUZAN	70	Belum Tuntas
GRACE	90	Tuntas
IVONNE	90	Tuntas
KAYLA	90	Tuntas
KEMAL	85	Tuntas
KIFF	70	Belum Tuntas
KRISNA	80	Tuntas
LEANDRA	90	Tuntas
MEYZALUNA	85	Tuntas
MOCH FARIT	70	Belum Tuntas
M. AL HABIB	70	Belum Tuntas
M. DWI	70	Belum Tuntas
M. MAHESA	85	Tuntas
M. RAFAN	75	Tuntas
NAYYARA	85	Tuntas
NAZWA	95	Tuntas
OVIN	85	Tuntas
SHERLY	85	Tuntas
VIERRA	90	Tuntas
VIONA	95	Tuntas
ZHAFRAN	100	Tuntas
Jumlah nilai seluruh siswa		2655
Rata-rata nilai siswa		83
Persentase Ketuntasan		81%

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan siswa dalam kegiatan pembelajaran Fikih pada pertemuan ke-1 siklus II telah mencapai 81% dan yang belum tuntas 19%.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan melalui dua siklus. Ini dilakukan untuk mengetahui apakah menerapkan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII E MTs Negeri 2 Kota Surabaya. Karena dilihat dari awal observasi masih banyak siswa yang kurang dorongan dan hasil pembelajaran siswa masih rendah, serta masih banyak siswa yang kurang serius, mengobrol, bahkan asyik dengan teman temannya dan asyik dengan sendirinya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih terus meningkat dengan menerapkan media Ular Tangga. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan data hasil belajar berikut selama dua siklus :

Tabel 5. Rekapitulasi Persentase Data Hasil Observasi Kegiatan Belajar Siswa

Hasil Belajar	Siklus I		Siklus II
	1	2	1
Jumlah siswa yang tuntas	17	22	26
Nilai rata-rata siswa	69	79	83
Persentase Ketuntasan	53%	69%	81%

Pada siklus I hasil observasi kegiatan siswa pada mata pelajaran Fikih telah mencapai 69%, sedangkan pada siklus II telah mencapai 81%. Sehingga, dapat disimpulkan antara siklus I dengan siklus II mengalami peningkatan sebanyak 12%.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran Fikih dengan menggunakan media ular tangga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari meningkatnya aktivitas dan respon positif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik menunjukkan sikap yang lebih aktif, semangat, mandiri, serta antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Fikih. Dengan demikian, media ular tangga tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTs Negeri 2 Kota Surabaya, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 69%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 12% dalam ketuntasan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar di MTs Negeri 2 Kota Surabaya.

Peneliti juga ingin memberikan kontribusi dalam bentuk ide dan pemikiran melalui beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan oleh berbagai pihak yang berkepentingan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih. Guru diharapkan lebih cermat dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu menstimulasi aktivitas belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan.

DAFTAR REFERENSI

- Fadilah, L. (2022). Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran DIY (Do It Yourself) pada mata pelajaran Fiqih di MI NU Kota Metro. *Attractive: Inovative Education Journal*, 6(2), 504–514.
- Fatoni, M. H., & Rokhimah, S. (2024). Peningkatan kemampuan hafalan sholat dengan metode pembiasaan melalui sholat dhuha berjamaah di MITQ Al-Manar Klaten. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan*, 8(1), 15–24. <https://doi.org/10.47006/er.v8i1.19308>
- Fatoni, M. H., Santoso, B., Syarifuddin, H., & Ridha, A. R. (2024). Pengukuran sikap keagamaan melalui skala sikap dalam pendidikan agama Islam. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 125–138. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v3i1.2120>
- Gazali, M., & Pransisca, M. A. (2020). 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. <https://doi.org/10.55681/jige.v2i1.76>
- Hidayah, K. (2023). Pemanfaatan media ular tangga pada mata pelajaran Fiqih. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 22–35.
- Hosaini. (2021). Pengembangan pembelajaran Fiqih dengan model cooperative learning kelas III Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Syafi'iyah Sukerejo. *Journal of Educational and Language Research*, 1(2), 175–187.
- Imam Makruf. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Kabupaten Sukoharjo. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 5(1), 12. <https://doi.org/10.24865/ajas.v5i1.93>
- Istarani, & Ridwan, M. (2014). *50 tipe pembelajaran kooperatif*. Medan: Media Persada.
- Kartini, E. (2022). Telaah revisi teori domain kognitif Taksonomi Bloom dan keterkaitannya dalam kurikulum pendidikan agama Islam. *Basicedu*, 6(4), 7292–7302.
- Mahbuddin, A. N. G. (2020). Model integrasi media dan teknologi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 3(2), 183–196. <https://doi.org/10.23971/mdr.v3i2.2312>

- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *HUMANIKA: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Pangastuti, R., & Munfa'ati, K. (2018). Penilaian acuan norma, penilaian acuan patokan, kriteria ketuntasan minimal di Madrasah Ibtidaiyah an-Nur Plus Junwangi Krian Sidoarjo Jawa Timur. *Jurnal Tarbiyah AL-AWLAD*, 8(2), 202–217.
- Rahmawati, H. (2022). Alat peraga edukatif ular tangga Fiqih (Ultafi) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam sekolah dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 1–19.
- Ratno, S. (2022). Analisis penerapan Taksonomi Bloom dalam pembelajaran siswa kelas VI SD Negeri 105293 Medan Estate. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(2).
- Rohmatullah, M. M. (2022). Penerapan metode pembelajaran mind mapping untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. *DIRASAH*, 5(1), 2621–2838.
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran teori kognitif Piaget di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7–19. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *JETE: Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Yanuardianto, E. (2019). Teori kognitif sosial Albert Bandura (studi kritis dalam menjawab problem pembelajaran di MI). *Jurnal Auladuna*, 1(2), 94–104.