



# Penerapan Modifikasi Media Pembelajaran Monular (Monopoli Ular Tangga) dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh SD Al Irsyad Al Islamiyyah

Woro Pertiwi Maharani<sup>1</sup>, Muhammada<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia

E-mail: [woropertiwi72@gmail.com](mailto:woropertiwi72@gmail.com), [mada.muhammada@gmail.com](mailto:mada.muhammada@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-05-13 Revised: 2025-06-23 Published: 2025-07-05	This study aims to describe the implementation, modification, and student responses to the use of Monular learning media (Monopoly Snakes and Ladders) in Fiqh learning for grade IV at SD Al Irsyad Al Islamiyyah Pasuruan. This study uses a descriptive qualitative approach with a case study type. Data were obtained through observation, interviews, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman model. The results of the study indicate that the implementation of Monular media was carried out through three stages, namely introduction (prayer, attendance, and ice breaking), core activities (material delivery, group formation, and game implementation), and closing (material review, certificate award, and joint prayer). This media was modified by adding monopoly game elements in the form of general fund cards and opportunity cards containing questions about fasting, tarawih, and connecting verses. Student responses to this media were very positive, they looked active, enthusiastic, and showed a change in the classroom atmosphere from passive to more lively and enthusiastic. These findings indicate that Monular media is effective in increasing student involvement and motivation in Fiqh learning.
<b>Keywords:</b> <i>Learning Media;</i> <i>Monular;</i> <i>Fiqh;</i> <i>Learning Motivation;</i> <i>Elementary School</i> <i>Students.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-05-13 Direvisi: 2025-06-23 Dipublikasi: 2025-07-05	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan, modifikasi, dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Monular (Monopoli Ular Tangga) dalam pembelajaran Fiqh kelas IV di SD Al Irsyad Al Islamiyyah Pasuruan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Monular dilaksanakan dalam tiga tahapan: pendahuluan (berdoa, pengecekan kehadiran, dan ice breaking), kegiatan inti (penyampaian materi, pembentukan kelompok, dan pelaksanaan permainan), serta penutup (ulasan materi, pemberian sertifikat, dan doa bersama). Media ini dimodifikasi dengan menambahkan unsur permainan monopoli berupa kartu dana umum dan kartu kesempatan yang berisi soal-soal seputar materi puasa, tarawih, dan sambung ayat. Respon siswa terhadap media ini sangat positif; mereka tampak aktif, antusias, dan menunjukkan perubahan suasana kelas yang semula pasif menjadi lebih hidup dan semangat. Temuan ini menunjukkan bahwa media Monular efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Fiqh.
<b>Kata kunci:</b> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Monular;</i> <i>Fiqh;</i> <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Siswa Sekolah Dasar.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam memajukan kehidupan bangsa, karena mempengaruhi sikap dan perilaku individu dalam menghadapi perkembangan zaman (Wati, 2021). Pendidikan yang berkualitas akan menciptakan sumber daya manusia yang unggul, sebagaimana dikemukakan oleh Tilaar (2000), bahwa pendidikan adalah alat strategis dalam membangun masyarakat yang cerdas dan bermartabat. Salah satu jenjang yang krusial adalah sekolah dasar sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan karakter siswa. Menurut Bruner (dalam Dahar, 2011), pengalaman belajar pada usia dini sangat menentukan struktur kognitif anak di masa depan.

Di antara berbagai mata pelajaran, Fiqh memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman keagamaan dan karakter anak sejak dini (Nurhayati, 2018). Pembelajaran fiqh tak hanya menekankan hukum-hukum ibadah seperti shalat dan puasa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral seperti disiplin, tanggung jawab, dan kejujuran. Hamalik (2009) menyatakan bahwa pendidikan agama tidak hanya bertujuan menanamkan ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai spiritual dan etika.

Namun, pembelajaran fiqh seringkali dianggap membosankan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik

agar materi lebih mudah dipahami dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Arsyad (2011) menekankan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Media berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti disampaikan oleh Sari (2024), bahwa penggunaan media visual dan permainan dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Waruwu (2023) menambahkan bahwa media audio-visual membantu siswa memahami konsep yang sulit, sedangkan Dita (2022) menegaskan bahwa media mendorong partisipasi aktif dan komunikasi dua arah antara guru dan siswa.

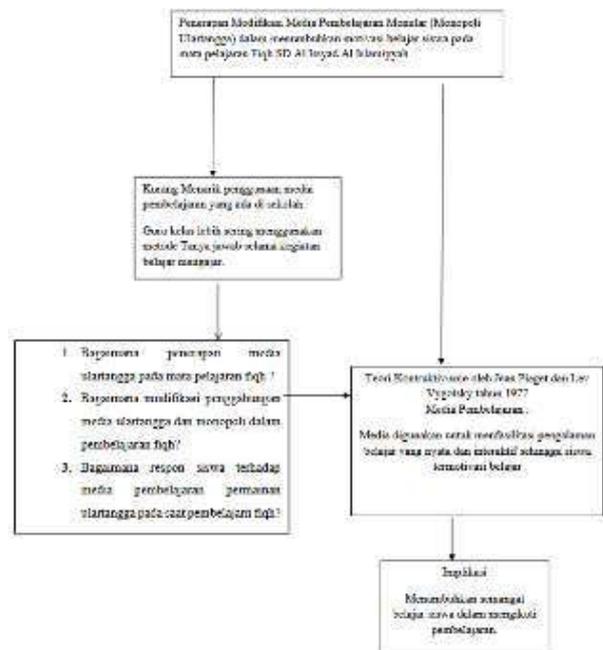
Salah satu media yang dianggap efektif untuk siswa SD adalah permainan edukatif seperti ular tangga. Permainan ini sesuai dengan karakter siswa yang gemar bermain sambil belajar. Menurut Uno (2012), penggunaan pendekatan permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena menyenangkan dan tidak membebani. Penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Media ini dirancang menyerupai kombinasi antara ular tangga dan monopoli, dilengkapi dengan kartu pertanyaan materi fiqh dan potongan ayat Al-Qur'an, serta dadu yang berisi operasi matematika, sehingga siswa dapat mengasah kemampuan kognitif dan literasi secara bersamaan.

Penggunaan media ini selaras dengan teori konstruktivisme Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Piaget berpendapat bahwa anak membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungannya, sedangkan Vygotsky menambahkan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif. Dengan media interaktif seperti ular tangga, siswa membangun pengetahuannya secara aktif sesuai dengan prinsip konstruktivisme (Widiastari, 2024).

Berdasarkan observasi di kelas IV SD Al Irsyad Al Islamiyyah pada 30 Maret 2024, diketahui bahwa pembelajaran masih bersifat teacher-centered, sehingga siswa pasif, bosan, dan kurang bersemangat karena sedang menjalankan ibadah puasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Joyce dan Weil (2000), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung mengurangi partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Untuk mengatasi hal ini,

peneliti memilih menggunakan media pembelajaran Monular (Monopoli Ular Tangga) dalam pembelajaran fiqh, dengan tujuan menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Monular (Monopoli Ular Tangga) dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di SD Al Irsyad Al Islamiyyah."

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui penerapan media ulartangga dan monopoli dalam pembelajaran fiqh. (2) Untuk mengetahui modifikasi penggabungan media ulartangga dan monopoli dalam pembelajaran fiqh. (3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran permainan ulartangga pada saat pembelajarn fiqh.



## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus, karena bertujuan memberikan pemahaman mendalam terhadap penggunaan media *Monular* (Monopoli Ular Tangga) dalam pembelajaran fiqh kelas IV di SD Al Irsyad Al Islamiyyah. Pendekatan ini dianggap tepat sebagaimana dijelaskan oleh Bogdan dan Taylor dalam Lexy J. Moleong, bahwa metode kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang dapat diamati. Selain itu, menurut Purnamasari (2022), metode ini memungkinkan peneliti memaparkan, menganalisis, dan mengaitkan data secara mendalam

dari berbagai sumber seperti wawancara dan catatan lapangan.

Peneliti hadir secara langsung di lokasi sebagai instrumen utama, melakukan observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan kepala sekolah (Dyah Puspitarini, S.Pd), guru fiqh (Eka Rahmawati, S.Pd), serta dua siswa kelas IV (Mutiarah dan Zahra), dan dokumentasi. Sekolah yang menjadi lokasi penelitian berada di Kota Pasuruan dan dikenal sebagai sekolah swasta yang aktif menggunakan berbagai media pembelajaran. Dari berbagai media yang digunakan, *Monular* dinilai paling menarik perhatian siswa dan mampu meningkatkan antusiasme mereka dalam pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam observasi, peneliti mengamati langsung kegiatan pembelajaran dan respon siswa. Wawancara dilakukan untuk menggali persepsi dan pengalaman dari siswa, guru, dan kepala sekolah. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tertulis yang mendukung, seperti dokumen sekolah dan foto kegiatan. Menurut Hasanah (2017), teknik ini efektif untuk memahami dinamika pembelajaran secara kontekstual.

Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman, yang terdiri dari empat tahapan: pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Dalam proses ini, peneliti menyusun dan menyaring data secara sistematis agar temuan penelitian dapat dipahami secara utuh, sebagaimana dijelaskan oleh Khoirunnafiyah (2022) dan Citriadin (2020).

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, seperti yang dikemukakan oleh Mekarisce (2020). Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari wawancara, dokumen, dan observasi. Sementara triangulasi teknik dilakukan melalui penggunaan berbagai metode pengumpulan data untuk memperkuat validitas hasil.

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap: pra-penelitian, pengumpulan data di lapangan, dan analisis data. Pada tahap awal, peneliti menyusun rencana, mengurus izin, dan menentukan informan. Tahap lapangan mencakup interaksi langsung dengan subjek penelitian dan pengumpulan data. Tahap akhir difokuskan pada analisis dan penarikan kesimpulan. Melalui pendekatan ini, peneliti menggambarkan secara rinci bagaimana media *Monular* dimodifikasi, diterapkan, serta

bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Penyajian dan Analisis Data

Hasil penelitian yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi di lokasi penelitian telah mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran permainan ular tangga mata pembelajaran Fiqh di kelas IV SD Al Irsyad Al Islamiyyah. Penjabaran dari uraian dibawah ini akan menjawab fokus penelitian yang telah ditentukan. Demikian adalah uraian data dan hasil temuan dari penelitian yang telah diperoleh.

#### 1. Penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran Fiqh di kelas IV SD AL Isryad Al Islamiyyah

Pada tahapan ini peneliti mengamati secara langsung bagaimana pelaksanaan pembelajaran Fiqh di kelas IV. Dengan tujuan peneliti ingin ikut dan mengikuti pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Berikut adalah hasil wawancara dengan bu Eka selaku guru mata pelajaran Fiqh mengenai pelaksanaan media pembelajaran permainan ular tangga di kelas IV :

Saya mulai dari bacaan doa yang sudah menjadi kebiasaan di sekolah ini. Kemudian dilanjut dengan pembacaan asmaul husna. Setelah pembacaan doa selesai, saya mengecek daftar hadir siswa. Sebelum masuk materi saya beri *ice breaking* untuk membangkitkan semangat. Kebetulan pondok ramadhan ini saya memberikan materi mengenai puasa dan tarawih. Saya menerangkan materi dengan menggunakan bantuan *powerpoint*. Setelah semua materi disampaikan saya beri tayangan video mengenai nabi dan rasul. Tidak lupa juga dengan tayangan nusa dan rara mengenai keberkahan puasa. Setelah itu, saya membagi menjadi dua kelompok, satu laki-laki dan satu perempuan. Mengingat ini adalah sekolah islam, jadi sebisa mungkin siswa laki dan perempuan berjarak. Saya menggunakan media itu sebagai media tanya jawab dari materi yang sudah saya sampaikan di slide tadi, jadi siswa bisa sambil mengingat materi yang telah di pelajari tadi. Setelah permainan selesai, saya mem berikan hadiah kecil berupa jajan satu box untuk dibagi bersama satu kelompok. Saya tutup dengan melaksanakan praktik sholat terawih bersama-sama dan juga nasihat kecil untuk murid murid agar tetap

semangat berpuasa dan menjalankan terawih. Kemudian berdoa bersama-sama dan salam.

Dari wawancara tersebut dapat dipahami bahwa proses penerapan media pembelajaran permainan ular tangga dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

a) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan ini berlangsung sekitar 5-10 menit, kegiatan yang ada didalam proses pendahuluan adalah membuka dengan salam, berdoa, membaca asmaul husna, mengecek daftar hadir siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut. Berikut adalah pemaparan dari kegiatan pendahuluan:

1) Guru membuka dengan salam dan berdoa bersama-sama.

Langkah awal ketika guru memulai memasuki ruangan dengan salam, berdoa sebelum memulai pelajaran, dan membaca asmaul husna.

2) Mengecek daftar hadir

Pada tahap ini guru memanggil satu persatu siswa sesuai abjad. Memastikan siswa masuk atau tidak ke sekolah.

3) Memberi *ice breaking* untuk membangkitkan semangat siswa

Pada bagian ini guru mengajak siswa untuk bermain tepuk tangan untuk memberi semangat kepada siswa sebelum memulai pembelajaran. Selanjutnya guru menjelaskan alur pembelajaran yang akan mereka lakukan pada pertemuan tersebut.

Pernyataan diatas serupa dengan observasi yang dilakukan bahwa guru Fiqh melakukan pendahuluan terlebih dahulu sebelum memulai proses pembelajaran, berikut adalah hasil dokumentasi yang telah diambil oleh peneliti :



**Gambar 1.** Guru Melakukan Pendahuluan Sebelum Memulai Pembelajaran

b) Kegiatan Inti

1) Penyampaian materi oleh guru

Pada tahapan ini guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari itu yaitu materi mengenai puasa dan tarawih. Siswa mendengarkan dan mencatat apa yang di sampaikan oleh guru. Guru juga membuka sesi tanya jawab mengenai materi yang belum dipahami oleh siswa. Setelah itu, guru menjelaskan kegiatan selanjutnya yaitu penggunaan media pembelajaran monopoli ular tangga. Sebelum itu guru menerangkan mengenai cara main dan peraturan yang harus dipatuhi oleh setiap siswa saat permainan berlangsung.

2) Membagi siswa menjadi 2 kelompok

Pada tahapan ini guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Satu kelompok terdiri atas siswa laki-laki dan satu kelompok terdiri atas siswa perempuan.

3) Memulai pelaksanaan permainan ular tangga

Setelah terbagi kelompok, permainan dengan media pembelajaran permainan ular tangga dilaksanakan. Permainan akan dimulai dari 2 kelompok sekaligus. Kegiatan yang pertama masing masing kelompok harus menentukan urutan pemain untuk melempar dadu. Mereka menggunakan cara dengan *hompimpa*. Siswa bermain dari gambar di papan permainan dari angka 1. Siswa yang pionnya menapaki kartu merah atau kartu hijau akan menjawab pertanyaan dari kartu tersebut. Berikut adalah dokumentasi kegiatan tersebut:



**Gambar 2.** Siswa Membaca Pertanyaan Dari Kartu Merah

Pada gambar tersebut perwakilan dari masing masing kelompok mengambil soal lalu membacanya. Pada papan yang berwarna merah bertuliskan dana umum dan kartu yang berwarna hijau bertuliskan kesempatan. Satu kelompok mendapat giliran satu persatu untuk menjalankan pion. Berikut dokumentasi kegiatan tersebut:



**Gambar 3.** Siswa Perempuan Menunggu Giliran Untuk Melempar Dadu Dan Menjalankan Pion



**Gambar 4.** Siswa Laki Menunggu Giliran Untuk Melempar Dadu Dan Menjalankan Pion

Pada tahap ini, setiap siswa berkesempatan untuk memainkan permainan dilakukan secara bergantian. Siswa yang tidak bisa menjawab akan di lempar kepada siswa yang lain untuk di

jawab. Pada tahap ini guru tetap memantau berjalannya permainan, agar permainan berjalan dengan kondusif dan tetap ceria. Sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bersama guru Fiqh:

Saat tahap pelaksanaan permainan ini saya selalu awasi mbak, habis dari yang siswa perempuan kemudian yang laki-laki begitu seterusnya, tapi dibantu juga dengan guru pendamping pondok ramadhan juga. Saya usahakan siswa tetap fokus pada pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan benar.

Hasil wawancara tersebut dibuktikan dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa guru selalu memantau jalannya permainan tersebut. Berikut adalah dokumentasi kegiatan tersebut:



**Gambar 5.** Guru Memantau Permainan Ular Tangga

Permainan dimainkan hingga seluruh siswa sudah menjalankan pion dan juga mencapai angka 100, setelah itu guru memberi reward kepada siswa yang terlebih dahulu mencapai angka 100 dengan pertanyaan yang banyak di jawab benar.

#### c) Penutup

Pada tahap ini guru mulai menanyakan perihal apa yang sudah dipelajari. Guru mengingatkan kembali materi yang diajarkan pada hari tersebut. Guru juga tidak lupa untuk mengingatkan tentang semangat belajar, agar siswa termotivasi belajar dengan rajin. Hal ini sesuai dengan wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bu Eka, sebagai berikut:

Kalau penutupnya saya pakai untuk bertanya kepada siswa mengenai

pembelajaran hari itu, saya juga menyuruh beberapa murid untuk maju ke depan teman-temannya untuk menyampaikan materi, ataupun pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami. Saya dan sekolah juga mengapresiasi kehadiran siswa saat pondok Ramadhan dengan memberikan sertifikat sederhana. Yaa, saya lakukan untuk memotivasi siswa agar lebih semangat untuk belajar mbak.

Berikut dokumentasi kegiatan yang telah dipaparkan oleh Ibu Eka selaku menjadi guru Fiqh:



**Gambar 6.** Guru Menanyai Siswa Kedepan Kelas



**Gambar 7.** Pemberian Sertifikat Sebagai Bentuk Apresiasi Kepada Siswa

Dengan adanya tanya jawab dengan siswa dan ditutup dengan pemberian sertifikat diharapkan siswa semakin semangat dalam mengikuti pembelajaran Fiqh di bulan Ramadhan

## 2. Modifikasi Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Permainan Monopoli

Permainan ular tangga ini dikolaborasikan dengan permainan monopoli. Mula-mula guru mendesain terlebih dahulu bagaimana tampilan dari media ini.

Penggabungan Media Ular Tangga dengan Monopoli

Penggabungan media ini terdiri atas kartu yang biasanya terdapat di monopoli yaitu dana umum dan kesempatan. Pada kartu dana umum diberikan soal mengenai puasa dan tarawih, sedangkan pada kartu kesempatan berisikan mengenai pertanyaan seputar surat surat pendek.

Adapun dalam modifikasi media ular tangga ini tentunya ada tahap penyusunan media, dalam hal ini telah dijelaskan dalam wawancara oleh bu Eka:

Sebenarnya yang menjadi penting itu bagaimana kita bisa membuat suasana kelas itu jadi lebih hidup mbak. Karena audiense kita juga masih anak-anak. Makanya kita juga harus bisa menyesuaikan dengan bahasa mereka. Selain itu kita juga perlu untuk menguasai materi yang akan diajarkan, barulah kita mencari mana nih media yang cocok untuk mereka.

Selanjutnya untuk pemilihan media, guru memilih media berdasarkan kebutuhan di lapangan. Guru juga melihat kondisi kelas, supaya media yang dipilih bisa menjadi solusi atas permasalahan dalam menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Jadi media sungguh dipilih dengan baik oleh guru. Berikut adalah pernyataan yang disebutkan oleh Bu Eka:

Saya memilih media juga tidak asal mbak, saya tentukan dengan kondisi kelas juga. Karena kebetulan di sekolah ini minim sekali Proyektor, jadi harus gantian dengan guru lain. Daripada nunggu proyektor terus jadi saya akali buat media yang mudah aja, dan yang penerapannya bisa tanpa proyektor.

Hal tersebut juga sejalan dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Dyah Puspitarini selaku kepala sekolah di SD Al Irsyad Al Islamiyyah:

Guru disini sudah banyak yang menggunakan media dalam pembelajaran.

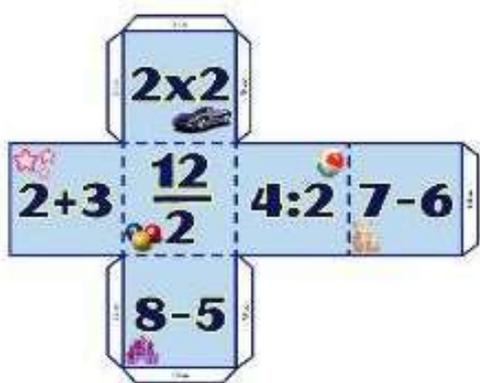
Kebetulan guru disini masih muda, rata-rata juga masih masuk gen z mbak, jadi meskipun disini minim proyektor, mereka tidak kehabisan ide kreatif untuk memakai ataupun membuat media yang lain. Ada yang pakai media papan ular tangga, ada yang beli microphone sendiri, ada yang pakai kartu, dan masih banyak lagi.

Dari hasil wawancara diatas bahwa guru tidak hanya berperan dalam penyampaian materi. Tapi guru juga dituntut untuk kreatif membuat media yang unik agar mencapai target pembelajaran. Media yang akan digunakan dalam penyampaian materi dikelas IV adalah media pembelajaran ular tangga. Media ini akan dimainkan dengan peraturan ulartangga pada umumnya. Permainan ini dilakukan oleh beberapa kelompok.

Pernyaaan yang dijelaskan oleh Bu Eka diperkuat dengan dokumentasi, dan obsevasi peneliti. Peneliti diberikan berkas desain dari permainan ular tangga yang telah dibuat oleh Guru Fiqh. Berikut adalah hasil dokumentasi yang mendukung pernyataan tersebut:



**Gambar 8.** Desain Media Permainan Ular Tangga



**Gambar 9.** Desain Dadu



**Gambar 10.** Media Pembelajaran Monopoli Ular Tangga

Hasil dokumentasi yang telah dipaparkan di atas dapat diperoleh bahwa penggabungan media pembelajaran ulartangga dan monopoli didesain di aplikasi canva kemudian di terapkan oleh Ibu Eka selaku guru mata pelajaran Fiqh

### 3. Respon Siswa Dalam Pelaksanaan Media Ular Tangga

Respon adalah reaksi yang muncul setelah seseorang menerima stimulus, yang prosesnya diawali dengan sikap siswa tersebut. Sikap sendiri merupakan kecenderungan atau kesiapan seseorang untuk bertindak ketika dihadapkan pada stimulus tertentu. Dengan mengamati sikap siswa kelas IV saat mengikuti pelajaran Fiqh, peneliti dapat memahami bagaimana mereka merespons materi yang disampaikan. Perubahan sikap siswa juga mencerminkan bagaimana mereka menanggapi materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Adapun respon yang ditunjukkan oleh siswa kelas IV saat pembelajaran fiqh adalah sebagai berikut:

#### a) Respon Perseptual

Persepsi adalah proses mengamati suatu objek yang melibatkan tanggapan terhadap kebenaran langsung serta keyakinan terhadap objek tersebut. Persepsi berarti memberikan makna pada rangsangan inderawi seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan penciuman. Faktanya, sebagian besar perilaku seseorang dipengaruhi oleh persepsinya. Dalam pembelajaran Fiqh di kelas IV, sangat penting untuk memperhatikan persepsi atau pemahaman siswa terhadap

materi, baik dari segi pemikiran (aspek kognitif), sikap (aspek afektif), maupun tindakan siswa (aspek psikomotorik).

Sebagian besar siswa kelas IV menunjukkan presepsi yang baik, dilihat dari bagaimana mereka cukup aktif dan cermat saat menjawab pertanyaan yang ada di kartu dana umum dan kesempatan permainan ulartangga. Mereka mampu untuk menulis, mengingat materi yang disampaikan pada hari tersebut, terbukti dengan kemampuan untuk menjelaskan materi yang sudah di sampaikan oleh guru di depan kelas.

b) Respon Emosional

Emosi terkait dengan perubahan fisiologis dan berbagai proses pemikiran. Oleh karena itu, emosi merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia karena dapat berfungsi sebagai motivator perilaku, baik untuk meningkatkan semangat maupun, di sisi lain, mengganggu tindakan yang disengaja.

Respon emosional yang ditunjukkan oleh siswa kelas IV saat mengikuti penerapan media ular tangga terlihat dari perubahan suasana kelas yang awalnya mengantuk menjadi gembira dan lebih bersemangat. Sebagaimana diungkapkan dalam wawancara dengan Mutiara, salah satu siswa kelas IV, yang mengatakan bahwa:

Seneng banget kak kalau pakai ulartangga, pelajaran lebih seru. Kita juga bisa sambil bermain. Kita juga minta ke bu eka untuk sering sering pakai media pembelajaran, soalnya belajar jadi lebih semangat kak, nggak mengantuk.

Hal ini menunjukkan bahwa adanya media belajar permainan ular tangga memberikan semangat baru dalam kegiatan pembelajaran siswa. Siswa juga lebih cepat untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Terbukti dengan hasil wawancara dengan Zahra Nadia salah satu siswa kelas IV, yang mengatakan bahwa:

Kalau pakai ulartangga itu pelajarannya jadi cepet masuk kak, kan kadang kita juga bosan ya kalau bu gurunya ngomong terus didepan, nah kalau pakai media ini materi yang susah jadi gampang, jadi cepet paham ke otak. Temen-temen yang lain juga lebih semangat kalau mau pelajaran ada media nya kayak ulartangga itu.

Dengan begitu, adanya media pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk siswa dalam menumbuhkan motivasi belajarnya.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

1. Penerapan media pembelajaran berbasis ular tangga dilakukan terdiri atas pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pendahuluan berisi kegiatan awal seperti berdoa, mengecek daftar hadir, dan memberikan ice breaking kepada siswa. Kegiatan inti berisi penyampaian materi oleh guru, pembagian, kelompok, dan memulai pelaksanaan media. Penutup berisi kilas kembali materi yang telah disampaikan, pemberian sertifikat sebagai bentuk apresiasi, dan ditutup dengan doa.
2. Modifikasi media ulartangga dengan monopoli adalah dengan mengganti beberapa angka di papan permainan ular tangga dengan kartu dana umum berwarna merah dan kartu kesempatan berwarna hijau yang biasanya ada pada permainan monopoli. Kartu berisi pertanyaan mengenai puasa, terawih, dan sambung ayat surat-surat pendek.
3. Respon siswa dalam pelaksanaan media ulartangga menunjukkan presepsi yang baik, mereka cukup aktif dan cermat saat menjawab pertanyaan yang ada pada kartu. Respon emosional juga terlihat dari perubahan suasana kelas yang awalnya mengantuk menjadi gembira dan lebih bersemangat mengikuti pelajaran Fiqh.

### B. Saran

Berdasarkan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh, peneliti menyarankan agar guru lebih inovatif dalam memilih media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Siswa diharapkan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media edukatif seperti ular tangga karena metode ini menyenangkan dan membantu pemahaman materi. Sekolah juga diharapkan mendukung inovasi guru melalui penyediaan fasilitas dan waktu yang memadai. Peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan penelitian dan mengembangkan variasi media agar lebih sesuai dengan beragam materi pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Affnyani. (n.d.). Analisis media permainan ular tangga untuk meningkatkan keaktifan. *Al-Qur'an*.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Citriadin, Y. (2020). Teknik analisis data penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif dalam metodologi penelitian pendekatan multidisipliner.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Dita, P. (2022). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(1), 73–85.
- Dwi, A. (2023). *Media pembelajaran dan jenis-jenisnya*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.  
<https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>
- Hamalik, O. (2009). *Pendidikan agama sebagai pembentuk kepribadian bangsa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21.
- Joyce, B., & Weil, M. (2000). *Models of teaching* (6th ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Khoirunnafiyah, A. (2022). Peran Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) dalam pengelolaan instalasi air bersih untuk masyarakat Desa Jetak Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo. *Universitas Panca Marga*.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151.
- Nurhayati. (2018). Memahami konsep syariah, fikih, hukum dan ushul fikih. *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 2(2), 124–134.
- Purnamasari, D. R. (2022). Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran online pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas XI di MA Keterampilan Al Irsyad Gajah Demak tahun pelajaran 2020/2021. *IAIN Kudus*.
- Ridfah, A., & Dewi, E. M. P. (2022). Efektivitas media permainan ular tangga pada pembelajaran matematika trigonometri untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Metapsikologi: Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi*, 1(November), 22–29.
- Tilaar, H. A. R. (2000). *Manajemen pendidikan nasional: Kajian pendidikan masa depan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2012). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waruwu, S. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran dengan strategi mengajar guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PPKn di SMP Swasta Kristen BNKP Teluk Dalam, 2(2).
- 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.
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222.