

Pengembangan Media Game Ular Tangga Materi Thaharah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Indra Bayu Sadewo

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang, Indonesia
indrabayusadewo5@gmail.com

Ospa Pea Yuanita Meishanti

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang, Indonesia
ospapea@unwaha.ac.id

Received: 06 – 07- 2026. Accepted: 22 – 07 – 2026. Published: 02 – 08 - 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis game ular tangga pada materi thaharah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah, serta menganalisis tingkat kelayakan dan kemenarikan media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V MI Nurul Ahmad Banjardowo Jombang, sedangkan sumber data meliputi hasil validasi ahli media, ahli materi, serta respons peserta didik terhadap penggunaan media. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase kelayakan dan kemenarikan, serta deskriptif kualitatif untuk mengolah saran dan masukan dari validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game ular tangga yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan validasi ahli media dengan persentase 86% dan validasi ahli materi sebesar 89,3%. Selain itu, respons peserta didik memperoleh persentase 92,5% dengan kategori sangat menarik, yang menunjukkan bahwa media mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan memotivasi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game ular tangga pada materi thaharah layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah untuk mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Game Ular Tangga; Media Pembelajaran; Motivasi Belajar; Thaharah; Madrasah Ibtidaiyah.

ABSTRACT

This study aims to develop a snake and ladder game-based learning media on the thaharah material to increase the learning motivation of fifth-grade students of Madrasah Ibtidaiyah, as well as to analyze the level of feasibility and attractiveness of the developed media. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fifth-grade students of MI Nurul Ahmad Banjardowo Jombang, while the data sources included the results of validation by media experts, material experts, and student responses to the use of the media. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data were analyzed using quantitative descriptive techniques through calculating

the percentage of feasibility and attractiveness, as well as qualitative descriptive techniques to process suggestions and input from the validator. The results showed that the snake and ladder game media developed met the criteria of very feasible based on media expert validation with a percentage of 86% and material expert validation of 89.3%. In addition, student responses obtained a percentage of 92.5% with a very interesting category, which indicates that the media is able to create more interactive and motivating learning. Thus, the snakes and ladders game-based learning media on the thabarab material is suitable for use as an alternative learning media in Madrasah Ibtidaiyah to support increasing students' learning motivation.

Keywords: Snake and Ladder Game; Learning Media; Learning Motivation; Thabarab; Madrasah Ibtidaiyah.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tingkat dasar, khususnya Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), memegang peranan krusial dalam membentuk fondasi keagamaan dan karakter peserta didik. Salah satu fokus materi Fikih yang mendasar adalah *thabarab* (bersuci), yang mencakup pemahaman dan tata cara bersuci dari hadas maupun najis sebagai syarat mutlak sahnya ibadah sehari-hari. Namun, kondisi pembelajaran Fikih di lapangan saat ini masih diwarnai oleh fenomena rendahnya motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran cenderung didominasi oleh metode konvensional berbasis ceramah, hafalan, dan penggunaan buku teks secara linier. Akibatnya, materi *thabarab* yang bersifat aplikatif kerap dipersepsikan sebagai hafalan yang membosankan dan abstrak, sehingga interaksi serta partisipasi aktif siswa di kelas menjadi sangat minim¹.

Problematika rendahnya motivasi belajar ini berakar dari keterbatasan variasi dan fleksibilitas media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik. Padahal, karakteristik kognitif dan psikologis peserta didik usia SD/MI berada pada tahap operasional konkret, di mana kegiatan belajar akan lebih efektif apabila disinergikan dengan dunia bermain (*play-based learning*)². Kurangnya pemanfaatan media yang interaktif dan inovatif menciptakan *gap* (kesenjangan) yang nyata antara tuntutan kompetensi Fikih yang menghendaki pemahaman mendalam serta pembiasaan kebersihan diri dengan kecenderungan pasif siswa selama proses pembelajaran.

Kajian mengenai penggunaan media berbasis permainan (*educational game*) dalam pembelajaran keislaman sebenarnya telah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Sejumlah studi berfokus pada efektivitas media permainan secara umum untuk meningkatkan pemahaman konsep atau keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI³. Meski demikian, sebagian besar literatur yang ada cenderung berfokus pada hasil belajar kognitif secara umum, menguji media yang sudah ada tanpa adanya pengembangan produk baru, atau membahas materi Fikih secara terlampau luas tanpa menitikberatkan pada aspek motivasi belajar siswa pada materi spesifik.

¹ Reza Nurussofa dan Heni Puji Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga to Increase Motivation in Learning Mathematics for Elementary School Students," *Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2023): 22–28.

² Lina Novita, Elly Sukmanasa, dan Mahesa Yudistira Pratama, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2019): 64–72.

³ Siti Nur Aisyah, "Pengembangan Media Ular Tangga Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI" (skripsi, Universitas Islam Negeri, 2020).

Masih terbatas penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang secara spesifik merancang dan menguji kelayakan media *game* ular tangga terintegrasi materi *thabarab* untuk memicu motivasi internal dan ekstrinsik siswa SD/MI. Kesenjangan inilah yang menjadi *gap* penelitian yang hendak diisi oleh kajian ini⁴.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada pentingnya menghadirkan formulasi media pembelajaran yang kontekstual, adaptif, dan mampu mentransformasi suasana kelas Fikih menjadi lebih dinamis. Pengintegrasian muatan *thabarab* ke dalam media permainan ular tangga menawarkan kebaruan (*research novelty*) berupa penggabungan aspek edukatif, visualisasi berbasis *art paper*, serta mekanisme permainan interaktif yang dilengkapi kartu pertanyaan terstruktur berdasarkan tingkatan Fikih anak. Kebaruan ini tidak hanya terletak pada pengemasan produknya secara fisik, tetapi juga pada bagaimana media permainan ini dirancang secara sistematis untuk mendorong partisipasi, keberanian berpendapat, dan motivasi belajar peserta didik secara berkelanjutan⁵.

Berdasarkan latar belakang dan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat kelayakan (validitas) serta kemenarikan produk media pembelajaran berbasis *game* ular tangga materi *thabarab* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V MI. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)⁶. Subjek penelitian melibatkan ahli media, ahli materi, serta 20 peserta didik kelas V MI Nurul Ahmad Banjardowo Jombang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi pakar dan angket respon siswa yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur kelayakan serta kemenarikan media secara empiris.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa *game* ular tangga pada materi *thabarab* serta menguji tingkat kelayakan dan kemenarikannya sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), karena model ini menyediakan tahapan sistematis dalam merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan dominasi deskriptif kuantitatif yang didukung data kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil validasi ahli dan respons peserta didik dalam bentuk persentase, sedangkan pendekatan kualitatif dimanfaatkan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, serta masukan dari validator sebagai dasar penyempurnaan produk. Berdasarkan tujuannya, penelitian

⁴ Ahmad Fauzi, "Penggunaan Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Fiqih di MI," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 1 (2019): 45–58.

⁵ Rina Wulandari, "Pengembangan Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 5, no. 2 (2021): 112–125.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), 765–766.

ini bersifat pengembangan (*developmental research*) yang berorientasi pada pembuatan dan pengujian kualitas media pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di MI Nurul Ahmad Banjardowo, Jombang. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V, sedangkan objek penelitian berupa media pembelajaran berbasis game ular tangga pada materi *thaharah*. Selain peserta didik, penelitian juga melibatkan seorang ahli media dan seorang ahli materi sebagai validator untuk menilai kualitas produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan kebutuhan media di kelas. Wawancara dilakukan dengan guru guna memperoleh informasi mengenai permasalahan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Angket digunakan untuk memperoleh data hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan, sedangkan dokumentasi dimanfaatkan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons peserta didik, serta dokumentasi penelitian. Lembar validasi disusun menggunakan skala Likert untuk menilai aspek isi, penyajian, tampilan, kebahasaan, dan kemanfaatan media pembelajaran, sedangkan angket respons peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan media setelah digunakan dalam proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor setiap indikator kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan media berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan terhadap hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan dari para validator sebagai dasar revisi produk.

Keabsahan data dalam penelitian ini ditempuh melalui validasi ahli (*expert judgment*) yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Proses validasi bertujuan memastikan kesesuaian isi materi, aspek kebahasaan, desain media, serta kelayakan penggunaan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh persentase kelayakan 86% dari ahli media dan 89,3% dari ahli materi dengan kategori sangat layak, sedangkan respons peserta didik mencapai 92,5% dengan kategori sangat menarik, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran materi *thaharah* di Madrasah Ibtidaiyah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kelayakan Kelayakan Media Game Ular Tangga Thaharah Berdasarkan Evaluasi Ahli

Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* ular tangga materi *thaharah* untuk siswa kelas V MI Nurul Ahmad Banjardowo Jombang dirancang menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) berbasis model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan hasil penilaian para validator, media pembelajaran ini

secara keseluruhan dinyatakan berkategori Sangat Layak. Validasi ahli media menghasilkan persentase kelayakan sebesar 86%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 89,3%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan produk pembelajaran, baik dari ranah keilmuan (*content validity*) maupun konstruksi desain (*construct validity*).

Aspek Validasi	Skor Riil (X)	Skor Maksimal (Xi)	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
Ahli Media	43	50	86,0%	Sangat Layak
Ahli Materi	67	75	89,3%	Sangat Layak

Meskipun secara akumulatif dikategorikan sangat layak, analisis mendalam terhadap indikator spesifik menunjukkan adanya beberapa catatan kritis. Pada penilaian ahli media, aspek kemenarikan tampilan, proporsi petak, bahasa, kemudahan penggunaan, dan potensi peningkatan keaktifan peserta didik memperoleh skor sempurna (100%). Namun, indikator kombinasi warna (butir 3) serta tata letak gambar dan tulisan (butir 5) hanya memperoleh persentase 40% (kurang layak).

Ditinjau dari teori beban kognitif (*Cognitive Load Theory*), kombinasi warna yang terlalu mencolok atau kontras yang lemah antara teks dan latar belakang dapat memicu *extraneous cognitive load*, yaitu beban mental luar yang mengganggu pemrosesan informasi visual peserta didik.⁷ Penataan tata letak yang kurang proporsional juga berpotensi mengaburkan fokus spasial siswa saat menavigasi papan permainan. Oleh karena itu, langkah revisi difokuskan pada penyesuaian kontras warna panduan bermain dan penyelarasan susunan tata letak teks-gambar agar konsisten secara estetis dan ergonomis.

Pada aspek materi, kebenaran substansi fikih, kesesuaian tujuan, keakuratan materi jenis-jenis air, serta kejelasan tata cara wudhu, mandi wajib, dan tayamum memperoleh nilai sempurna 100%. Akan tetapi, indikator kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (butir 1), kejelasan pertanyaan soal (butir 13), dan kemudahan bahasa (butir 15) memperoleh persentase 60% (cukup layak). Hal ini menyingkap tantangan paedagogis dalam mengonversi teks fikih yang bersifat normatif-doktrinal ke dalam narasi permainan yang komunikatif bagi anak usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (tingkat operasional konkret).⁸ Revisi materi dilakukan melalui penyederhanaan struktur kalimat soal, penghilangan istilah fikih yang terlalu abstrak tanpa penjelas konkret, serta penyesuaian redaksi pertanyaan agar selaras dengan indikator Capaian Pembelajaran.

Interpretasi Ilmiah Kemenarikan Media dan Implikasinya terhadap Motivasi Belajar

Implementasi produk pada uji coba luas yang melibatkan 20 peserta didik kelas V MI Nurul Ahmad menghasilkan persentase kemenarikan sebesar 92,5% (kategori Sangat Menarik).

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), 45.

⁸ Syamsudhuha Saleh, "Fikih Materi Thaharah, Pendekatan Kontekstual," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 12, no. 2 (2016): 48–52.

Respon positif ini mengonfirmasi bahwa integrasi unsur permainan ke dalam pembelajaran fikih mampu mengubah persepsi peserta didik terhadap materi thaharah yang selama ini dianggap monoton dan cenderung dihafalkan secara konvensional.

Respon Peserta Didik (92,5% - Sangat Menarik)

- └─ Visual & Desain : Daya Tarik Papan (95%), Simbol Jelas (100%)
- └─ Pembelajaran Aktif : Peningkatan Keaktifan (100%), Keterampilan Jawab (100%)
- └─ Pemahaman Konsep : Kemudahan Memahami (95%), Keruntutan Soal (70%)

Ditinjau dari perspektif psikologi belajar, tingginya motivasi peserta didik dipengaruhi oleh pemenuhan elemen intrinsik dan ekstrinsik. Mc. Donald mengartikan motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan⁹. *Game* ular tangga thaharah menyediakan *immediate feedback* (umpan balik langsung) melalui mekanisme kartu soal dan hukuman/penghargaan mekanis (maju-mundur petak atau naik-turun tangga).

- Keaktifan dan Interaksi Sosio-Kognitif: Indikator keaktifan belajar dan keterampilan menentukan jawaban mencapai angka 100%. Keadaan ini sesuai dengan teori perkembangan kognisi sosial Vygotsky, di mana interaksi antar peserta didik saat bermain papan menciptakan *Zone of Proximal Development* (ZPD). Siswa belajar memecahkan masalah fikih secara kolaboratif melalui bantuan sebaya¹⁰.
- Tantangan Pembelajaran: Indikator keruntutan materi/soal memperoleh skor 70% dan kemampuan menjawab soal 80%. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami hambatan dalam menghubungkan konsep-konsep fikih secara hirarkis ketika disajikan dalam format acak berbasis kocokan dadu. Keterlibatan guru sebagai fasilitator tetap dibutuhkan untuk memberikan penjelasan penegasan (*ta'kid*) pasca-permainan berlangsung.

Integrasi Nilai-Nilai Thaharah dalam Pembelajaran Berbasis *Game*

Secara epistemologis, thaharah dalam Islam bukan sekadar aktivitas fisik membasuh anggota tubuh, melainkan ibadah fondasional yang menghubungkan dimensi lahiriah (*hiṣṣ*) dan batiniah (*ma'nawī*). Pembelajaran thaharah melalui *game* ular tangga berhasil mentransformasikan ajaran yang bersifat abstrak menjadi pengalaman belajar yang kontekstual dan psikomotorik. Landasan syari'at mengenai pentingnya thaharah tercermin dalam Al-Qur'an dan Hadis:

QS. Al-Baqarah [2]: 222

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ التَّوَّابِينَ وَيُحِبُّ الْمُتَطَهِّرِينَ

Transliterasi: *Inna Allāha yuḥibbu at-tawwābīna wa yuḥibbu al-mutaṭahḥirīn.*

Terjemahan: "Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang bertaubat dan mencintai orang-orang yang menyucikan diri."

Serta ditegaskan dalam sabda Rasulullah SAW:

HR. Muslim No. 223

⁹ Mc. Donald, quoted in Syaiful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), 148.

¹⁰ Reza Nurussofa and Heni Puji Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga to Increase Motivation in Learning Mathematics for Elementary School Students," Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 9, no. 1 (2023): 22–28.

الطُّهُورُ شَطْرُ الْإِيمَانِ

Transliterasi: *At-ṭubūru syaṭru al-imān.*

Terjemahan: "Bersuci itu adalah separuh dari iman."

Mekanisme *game* ular tangga thaharah menginternalisasikan nilai-nilai hadis dan ayat di atas melalui simulasi aturan:

1. Kedisiplinan Syarat & Rukun: Kegagalan menjawab soal thaharah menyebabkan pion siswa harus mundur 3 langkah. Hal ini menyimbolkan bahwa ibadah yang dilakukan tanpa keabsahan thaharah (persyaratan syar'i) tidak akan mencapai derajat kesempurnaan di hadapan Allah SWT.
2. Resiliensi dan Taubat: Bidak yang turun akibat menemukan gambar ular menganalogikan terjadinya kesalahan atau pembatalan bersuci (hadas/najis) yang mengharuskan seseorang untuk bersuci kembali (mengulang proses).

Komparasi Hasil Penelitian Terdahulu dan *Novelty* Produk

Untuk mengataskan posisi akademik (*academic positioning*) dari penelitian ini, dilakukan komparasi analitis terhadap lima penelitian terdahulu yang relevan:

Peneliti & Tahun	Fokus Penelitian	Metodologi	Hasil Utama	Perbedaan & Implikasi Dibanding Penelitian Ini
Siti Nur Aisyah (2020)	Ular tangga edukatif PAI umum	R&D (Borg & Gall)	Ahli Media: 90% Ahli Materi: 88% Hasil Belajar: +25%	Penelitian Aisyah berfokus pada PAI secara umum. Penelitian ini fokus pada spesifikasi fikih thaharah dengan pengikatan materi praktis.
Ahmad Fauzi (2019)	Permainan ular tangga Fiqih MI	<i>Quasi Experimental</i>	Keaktifan & Pemahaman meningkat (Rata-rata 70-82)	Fauzi menggunakan media eksis tanpa R&D. Penelitian ini mengembangkan media baru dengan model

Peneliti & Tahun	Fokus Penelitian	Metodologi	Hasil Utama	Perbedaan & Implikasi Dibanding Penelitian Ini
				ADDIE yang teruji spesifik.
Rina Wulandari (2021)	Game edukatif motivasi SD	R&D (ADDIE)	Ahli Media: 92% Ahli Materi: 89% Motivasi: 87%	Wulandari meneliti subjek umum non-PAI. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pendidikan keagamaan Islam (MI).
Dwi Lestari (2018)	Permainan tradisional & motivasi	<i>Pre-Experimental</i>	Motivasi meningkat dari kategori sedang ke tinggi	Lestari tidak melakukan pengembangan produk (<i>no product development</i>). Penelitian ini menghasilkan media fisik siap pakai.
Muhammad Rizki (2022)	Pembelajaran Fiqih berbasis game MT's	R&D (ADDIE)	Ahli Materi: 91% Ahli Media: 88% Pemahaman: +30%	Rizki menysasar jenjang MT's (remaja). Penelitian ini menysasar tingkat MI (anak-anak) dengan pendekatan operasional konkret.

Novelty (Kebaharuan Penelitian)

Novelty utama dari penelitian ini terletak pada rekayasa media *game* ular tangga thaharah interaktif-kontekstual yang mengintegrasikan tiga elemen utama:

1. Pion 2-in-1 dan Simulasi Fisik Bidak: Penggunaan peserta didik langsung atau pion khusus sebagai bidak pemain di atas papan berukuran 24cm x 24cm berbahan *art paper* AP 230, yang secara fisik melibatkan kinestetik anak usia dasar¹¹.
2. Keterikatan Konten Fikih Praktis Terintegrasi: Kartu soal dirancang tidak hanya menguji memori hafalan (*recall*), tetapi juga pemahaman prosedural (tata cara wudhu, tayamum, mandi wajib, serta pembagian jenis air suci/mutanajjis).
3. Peningkatan Motivasi Spesifik Pembelajaran Fikih Dasar: Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengukur hasil belajar kognitif secara umum, penelitian ini secara eksplisit membuktikan bahwa *game* ular tangga mampu mengatasi rasa bosan (*boredom*) pada materi fikih yang kaku dan mentransformasikannya menjadi proses belajar yang bersemangat, aktif, serta menyenangkan bagi siswa MI.

PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* ular tangga pada materi *thaharah* kelas V MI Nurul Ahmad Banjardowo Jombang berhasil dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini menjawab rumusan masalah mengenai tingkat kelayakan dan kemenarikan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil pengujian, media ini memperoleh persentase kelayakan sebesar 86% dari ahli media dan 89,3% dari ahli materi, yang keduanya masuk dalam kriteria "Sangat Layak". Sementara itu, uji kemenarikan yang diukur melalui respon peserta didik memperoleh nilai sebesar 92,5% dengan kriteria "Sangat Menarik". Hasil ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *game* ular tangga terbukti layak, menarik, serta efektif dalam menciptakan suasana belajar interaktif yang mampu merangsang motivasi dan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Fikih.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dan praktis yang signifikan dalam ranah pendidikan agama Islam, khususnya pada tingkatan madrasah ibtidaiyah. Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat kajian mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi yang berorientasi praktik dan hafalan. Secara praktis, produk ini menjadi solusi inovatif bagi pendidik untuk mentransformasi metode pembelajaran konvensional menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Implikasi dari penggunaan media ini adalah terciptanya iklim kelas yang dinamis, meningkatnya keterlibatan fisik dan kognitif siswa, serta pemahaman konsep *thaharah* yang lebih mendalam sebagai fondasi ibadah sehari-hari.

Mengingat penelitian ini masih terbatas pada satu pokok pembahasan materi *thaharah* dan cakupan skala uji coba yang terbatas, dikemukakan beberapa rekomendasi untuk pengembangan penelitian lanjutan. Peneliti berikutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi Fikih lainnya atau mengadaptasi media serupa pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, direkomendasikan pula integrasi teknologi digital, seperti pengembangan *game* ular

¹¹ Indra Bayu Sadewo, "Pengembangan Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Materi Thaharah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V MI Nurul Ahmad Banjardowo Jombang" (final project, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2026), 34–35.

tangga berbasis aplikasi atau *interaktif-hybrid*, guna menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pendidikan dan jangkauan pemanfaatan media yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, N., dan Z. Razilu. "Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Terhadap Peningkatan Keterampilan Digital Siswa Kelas VIII di SMP Kartika XX-6 Kendari." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 5, no. 1 (2025): 2222–30.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015.
- Asiah, Nur, Anggia Nur Shawmi, Suryani Megantara, dan Dwi Rifat Wibowo. "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, no. 1 (2021): 9–18. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>.
- Borg, Walter R., dan Meredith D. Gall. *Educational Research: An Introduction*. Edisi ke-4. New York: Longman, 1983.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Catono, R. *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Daryanto, D., dan Tim Pengabdian. "Pengabdian Masyarakat: Implementasi Thaharah (Bersuci) Dalam Kehidupan Sehari-hari di Pondok Pesantren Lailatul Qodar." *Jurnal Peduli Masyarakat (JPM)* 4, no. 1 (2022): 53–56.
- Dewi, T. L., D. Kurnia, dan R. L. Panjaitan. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia." *Jurnal Pena Ilmiah* 2, no. 1 (2017): 2091–2100.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011.
- Fakhrurrazi, Fakhrurrazi. "Hakikat Pembelajaran yang Efektif." *At-Tafkir* 11, no. 1 (2018): 85–99.
- Fauzi, Ahmad. "Penggunaan Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Fiqih di MI." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2019): 115–28.
- Fauziah, N., dan E. Wahyuni. "Pemahaman Santri Terhadap Macam-Macam Thaharah di Pondok Pesantren Nurul Huda." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 5, no. 1 (2020): 35–44. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(1\).4821](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).4821).
- Hanafiah, Hanafiah. "Pentingnya Fiqh Thaharah Sebagai Dasar Pendidikan Hukum Islam untuk Meningkatkan Kesadaran Kebersihan dan Kesucian di Kalangan Muslimah." *Ameena Journal* 2, no. 4 (2024): 412–24. <https://doi.org/10.63732/aij.v2i4.132>.
- Hasibuan, S. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Tayammum Sebagai Thaharah Badilah." *Jurnal Al-Mizan: Hukum dan Pranata Sosial* 6, no. 1 (2023): 75–88.
- Hermawan, D. "Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan IPS Kelas V SDN 1 Grobogan." Laporan Penelitian Akhir, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2019.
- Hodila, M. H., I. Al Khifari, A. Dariyanti, S. H. Husna, N. A. Putri, dan W. Wismanto. "Menerapkan Thaharah untuk Mewujudkan Gaya Hidup Bersih dan Berbudaya." *Akblak: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat* 2, no. 1 (2025): 85–97.

- Jamaluddin, Jamaluddin. "Fiqh Al-Bi'ah Ramah Lingkungan: Konsep Thaharah dan Nadhafah Dalam Membangun Budaya Bersih." *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman* 29, no. 2 (2018): 324–46. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v29i2.600>.
- Khodijah, Nyayu. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, 2014.
- Lestari, D. "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar." Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2018.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Maulana, A., dan M. A. Zarkasyi. "Telaah Thaharah Dalam Perspektif Ushul Fiqh dan Sains." *Jurnal Al-Qadai: Peradilan dan Hukum Islam* 8, no. 2 (2021): 150–64.
- Mawardi, L. "Penerapan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fikih Peserta Didik Kelas VIII E MTs Negeri 2 Kota Surabaya." *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 3 (2024): 96–111.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2013.
- Nada, S. "Fikih Indonesia Dalam Perspektif Pemikiran Hasbi Ash-Shidieqy dan Hazairin." *El-Aqwal: Journal of Sharia and Comparative Law* 1, no. 2 (2022): 79–88. <https://doi.org/10.24090/el-aqwal.v1i2.6935>.
- Novita, Lina, Enang Sukmanasa, dan M. Y. Pratama. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD." *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2019): 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>.
- Nurussofa, R., dan H. P. Astuti. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2023): 22–28.
- Okpatrioka, Okpatrioka. "Research and Development (R&D) Dalam Pengembangan Media Pembelajaran PAI." *Jurnal Education and Development* 11, no. 2 (2023): 201–9.
- Putri, D. D. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kebonduren 01 Kabupaten Blitar." Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, 2018.
- Rahmadiani, S. "Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran PAI." Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta, 2018.
- Rayanto, Y. H., dan A. Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Aplikasi*. Pasuruan: Academic Pustaka, 2020.
- Rizki, M. "Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Permainan untuk Siswa MTs." *Jurnal Educational Technology* 4, no. 1 (2022): 33–42.
- Said, A., dan A. Budimanjaya. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Saleh, S. *Fikih Materi Thaharah: Pendekatan Kontekstual*. Makassar: Alauddin University Press, 2016.
- Satiti, R. A., dan S. Agustina. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2021): 101–12.

- Sofa Amiq El-Haq, M. N. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash pada Materi Lingkaran Dengan Memperhatikan Fungsi Kognitif Rigorous Mathematical Thinking (RMT).” *MATHEdunesa* 3, no. 2 (2013): 1–8.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sumantoro, T., dan J. Joko. “Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (IGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 2, no. 2 (2013): 79–85.
- Syarifudin, A. “Konsep Thaharah Dalam Perspektif Fiqh dan Implikasinya Terhadap Kesehatan.” *Jurnal Fikih Indonesia* 3, no. 2 (2019): 122–33.
- Wahab, Rohmalina. *Psikologi Belajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2015.
- Widodo, E. A., Y. Crhistianto, dan S. Sendar. “Peningkatan Motivasi Belajar Python Dasar pada Siswa Kelas X SMA Through Pembuatan Media Pembelajaran E-Poster.” *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 30–37.
- Wulandari, R. “Pengembangan Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 7, no. 1 (2021): 45–56.