AGENDA : B. 05 /UN.13/FTK/PP.00.9/01/26
TGL. TERIMA : 02/1-26 PARAF :

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN FIKIH

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan sebagai
Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam

UIN IMAM BONJOL
PADANG

Oleh :

Trimulyani
2114010177

PROGRAM PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
2026 M /1447 H

Dipindai dengan CamScanner

PERNYATAAN KEASLIAN

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Trimulyani**

NIM : **2114010177**

Tempat, Tanggal lahir : **kubang pipik, 03 Juni 2001**

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih"** adalah benar hasil karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau karya yang sudah dipublikasikan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinil, maka saya bersedia dibatalkan keabsahan skripsi ini dan gelar kesarjanaan saya.

Padang, 12 Januari 2026

Menyatakan,



Trimulyani
NIM.2114010177

Dipindai dengan CamScanner

AGENDA : B.05.UN.13/FTK/PP.00.9/01/26
TGL. TERIMA: 22/1-26 | PARAF:

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih"**, oleh Trimulyani, NIM. 2114010177, telah memenuhi syarat ilmiyah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Padang, 12 Januari 2026

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Widya Sari, MA	**Rilci Kurnia Illahi, S.Pd., M.Pd**
NIP. 197604152009122001	**NIP. 199008252019031008**

Dipindai dengan CamScanner

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Di MAN 3 Agam"**, yang disusun oleh Trimulyanai NIM: 2114010177. Telah di uji dalam sidang *Munaqasyah*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Senin 09 Februari 2026 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Padang, 13 Februari 2026

Tim Penguji

Ketua,

Dr. Widya Sari, MA.
NIP. 197604152009122001

Sekretaris,

Rilci Kurnia Illahi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199008252019031008

Anggota

Penguji I,

Drs. Ilman Nasution, M.A.
NIP. 196505061994031005

Penguji II,

Dr. Awida, B. Sc, M. Pd
NIP. 196702051998032002

Penguji III,

Dr. Widya Sari, MA.
NIP. 197604152009122001

Penguji IV,

Rilci Kurnia Illahi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199008252019031008

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

KEMENTERIAN AGAMA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN IMAM BONJOL PADANG REPUBLIK INDONESIA

Prof. Dr. Yasmadi, M.Ag.
NIP. 197305172000031001

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Di MAN 3 Agam." Disusun oleh Trimulyani NIM. 2114010177 Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang.

Penulisan ini dilatar belakangi oleh rendahnya semangat belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih yang ditandai dengan kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, rendahnya partisipasi aktif dan cepat merasa bosan dalam pembelajaran. Kurangnya variasi mediapembelajaran yang inovatif, variatif berpengaruh terhadap semangat belajar peserta didik. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan pengembangan media Ular Tangga dalam pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan validitas, praktikalitas dan efektifitas dari media.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *(research and development)* dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap yaitu tahap *Analysis* (Analisis), tahap *Design* (Perancangan), tahap *Develop* (Pengembangan), tahap *Implementasion* (Implementasi) dan tahap *Evaluation* (Evaluasi). Instrumen yang digunakan adalah lembaran penilaian oleh validator/ para ahli. Lembaran penilaian diberikan kepada 3 orang validator/ para ahli yaitu ahli materi, media dan bahasa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI Materi pembunuhan. dari segi materi 98,75, media 96,25, bahasa 96,25 (sangat valid). Kepraktisan oleh peserta didik 92 (sangat praktis). Berdasarkan hasil analisis data, maka media pembelajaran sudah valid serta praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Ular Tangga, Fikih

ABSTRAK

This thesis is entitled "Development of Snakes and Ladders Game Media in Fiqh Subject." Compiled by Trimulyani NIM. 2114010177 Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Imam Bonjol State Islamic University (UIN) Padang.

This paper is motivated by the low learning motivation of students in the Islamic Jurisprudence (Fiqh) subject, characterized by a lack of enthusiasm in participating in learning, low active participation, and rapid boredom. The lack of innovative and varied learning media impacts student learning enthusiasm. One solution to address this problem is to develop the Snakes and Ladders model in learning.

The aim of this study is to determine the feasibility, validity, practicality and effectiveness of the media.

The type of research used is research and development (R&D) with the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instrument used is an assessment sheet by validators/experts. The assessment sheet was given to three validators/experts, namely material, media, and language experts.

The results of the study indicate that the Snakes and Ladders Game learning media in the Islamic Jurisprudence Subject for Grade XI on the topic of jinayah. In terms of material 98.75, media 96.25, language 96.25 (very valid). Practicality by students 92 (very practical). Based on the results of data analysis, the learning media is valid and practical.

Kata Kunci: Pengembangan, Ular Tangga, Fikih

KATA PENGANTAR

بِسْمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحْمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

Puji dan rasa syukur atas kehadirat Allah subhanahu wa ta`ala yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayahnya kepada kita semua, terutama kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Di MAN 3 Agam".**

Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang .

Penulis menyadari bahwa skripsi dapat terselesaikan berkat dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerelaan hati dan rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Widya Sari, MA selaku pembimbing I dan bapak Rilci Kurnia Illahi, M.Pd selaku pembimbing II dan sekaligus Pembimbing Akademik yang telah memberikan membimbing, arahan dan juga masukan dalm penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Muhammad Zalnur, M,Ag sebagai ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam dan Ibu Dwi Nur Umi Rahmawati, M.Pd. selaku

Dipindai dengan CamScanner

3. sekretasis Program Studi Pendidikan Agama Islam serta seluruh pegawai Program Studi Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.
5. Kepala madrasah, Kaur Tata Usaha beserta Staf, Tenaga Pendidik dan Kependidikan serta seluruh Peserta Didik di MAN 3 Agam yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Teristimewa terimakasih yang tidak terhingga diucapkan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda dan Ibunda, yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan serta mengusahakan yang terbaik kepada penulis sehingga dapat mengantarkan penulis pada titik ini yang senantiasa selalu memberikan semangat dan mendo`akan yang terbaik untuk perkuliahan penulis.

Padang, 09 Januari 2026

Yang menyatakan,

Trimulyani
2114010177

Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **Error! Bookmark not defined.**
ABSTRAK v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 12
C. Rumusan Masalah 12
D. Tujuan Pengembangan 12
E. Spesifik Produk Yang Dihasilkan 13
F. Manfaat Pengembangan 14
G. Definisi Operasional 14
BAB II LANDASAN TEORI 17
A. Kajian Teori 17
1. Media Ular Tangga 17
2. Pembelajaran Fikih 29
B. Hasil Penelitian Yang Relevan 43
C. Kerangka Berfikir 47
BAB III METODE PENELITIAN 49
A. Jenis Penelitian 49
B. Prosedur Pengembangan 50
C. Uji Coba Produk 54
D. Waktu dan Tempat Penelitian 55
E. Instrumen Pengumpulan Data 55

F. Teknik Analisis Data 56
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN 61
A. Penyajian Data Uji Coba 61
B. Analisis Data 69
C. Revisi Produk 71
D. Pembahasan 72
E. Keterbatasan Penelitian 78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 79
A. Kesimpulan 79
B. Saran 80
DAFTAR PUSTAKA 82
LAMPIRAN 85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Penilaian Untuk Angket Validitas 51
Tabel 3.2 Kategori Validitas Pengembangan Media Pembelajaran 52
Tabel 3.3 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Ular Tangga 53
Tabel 3.4 Penskoran Skala Likert Efektivitas 54
Tabel 3.5 Kriteria Efektivitas 54
Tabel 4.1 Modul Ajar Fikih 57
Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Validasi Bahasa 63
Tabel 4.3 Hasil Analisis Data Validasi Media 63
Tabel 4.4 Hasil Analisis Data Validasi Media 64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir 41
Gambar 4.1 Desain Kanva 58
Gambar 4.2 Lembar Pembuatan Ular Tangga 59
Gambar 4.3 Pembuatan Desain Tampilan Dan Materi 59
Gambar 4.4 Desain Warna 60
Gambar 4.5 Soal Dan Elemen Ular Tangga 60
Gambar 4.6 Unduh Dalam Bentuk PNG 61
Gambar 4.7 Sebelum Revisi Media Ular Tangga 65
Gambar 4.8 Setelah Di Revisi Media Ular Tangga 66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen 79
Lampiran 2 Angket Validitas Ahli Materi 80
Lampiran 3 Angket Praktikalitas..... 83
Lampiran 4 Validasi Lembar Penilaian ..... .86
Lampiran 5 Surat Seminar Proposal 87
Lampiran 6 Berita Acara Seminar Proposal..... 88
Lampiran 7 Sk Pembimbing 89
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian Dari Kampus 90
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Dari Kementerian Agama ..... .91
Lampiran 10 Surat Balasan Penelitian 92
Lampiran 11 Uji Praktikalitas ..... .93
Lampiran 12 Dokumentasi 94
Lampiran 13 Biodata..... 95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu melalui pendidikan. Kualitas sumber daya manusia yang tergantung pada kualitas pendidikan sangat menentukan keunggulan dan kemajuan suatu bangsa, sehingga peran pendidikan sangat penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas, yaitu manusia yang cerdas, terampil, bermoral, demokratis dan mempunyai kemampuan berkompeten (Hamalik, 2021).

UIN IMAM BONJOL
PADANG

Pendidik memiliki peranan penting dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Salah satu tujuan pendidikan adalah mengembangkan manusia seutuhnya, yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hal tersebut tentunya terjadi dalam proses belajar mengajar. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya (Khadijah dkk., 2022).

Pendidikan sangatlah penting karena pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk dijadikan sebagai bekal hidup di kehidupan sekarang maupun di kehidupan yang akan datang. Oleh karena itu, pendidikan itu sendiri bertujuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri manusia. Sebagaimana yang dikemukakan di dalam Indonesia, (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

> "Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang beriman dan bertakwa kepada TuhanYang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Nilai-nilai tujuan dalam pendidikan yaitu: pertama, tujuan pendidikan mengarahkan dan membimbing pendidik dalam kegiatan proses mengajar. Kedua, tujuan pendidikan memberikan motivasi kepada peserta didik. Ketiga, tujuan pendidikan memberikan pedoman kepada pendidik dalam memilih dan menentukan metode mengajar yang akan digunakan atau menyediakan lingkungan belajar bagi peserta didik. Keempat, tujuan pendidikan penting dalam memilih mediapembelajaran yang digunakan. Berdasarkan uraian dari nilai-nilai pendidikan di atas, salah satu nilai dari tujuan pendidikan yaitu memberikan motivasi kepada peserta didik karena dengan adanya tujuan yang jelas akan mempengaruhi kebutuhan yang akan mendorong timbulnya motivasi di dalam diri peserta didik (Abnisa, 2020).

Tujuan pendidikan itu sendiri dapat tercapai secara optimal jika proses belajar mengajar direncanakan dengan baik. Untuk itu setiap pendidik selalu

UIN IMAM BONJOL PADANG

dituntut untuk meningkatkan kinerjanya di dalam proses belajar mengajar. Tujuan memiliki nilai yang sangat penting di dalam pendidikan. Bahkan tujuan merupakan faktor yang terpenting dalam kegiatan dan proses belajar mengajar. Mata pelajaran Fikih memegang peranan yang sangat penting dalam pendidikan Islam karena berkaitan langsung dengan pengamalan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Fikih tidak hanya mengajarkan hukum-hukum ibadah seperti salat, puasa, dan zakat, tetapi juga mencakup muamalah yang mengatur hubungan sosial, ekonomi, dan kemasyarakatan. Melalui pembelajaran Fikih, peserta didik diarahkan untuk memahami tata cara menjalankan kehidupan sesuai syariat Islam secara komprehensif. Pendidikan Fikih bertujuan menumbuhkan kesadaran hukum Islam yang tidak hanya teoritis, tetapi juga aplikatif dalam konteks kehidupan nyata (Hidayah, 2023)

Pentingnya mata pelajaran Fikih juga terletak pada peranannya dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Fikih sebagai bagian dari kurikulum Pendidikan Agama Islam memiliki dimensi afektif yang kuat karena menginternalisasikan nilai-nilai ketaatan, kedisiplinan, tanggung jawab, dan keadilan. Nilai-nilai ini sangat relevan dalam membangun karakter peserta didik di tengah tantangan moral modern. Dengan kata lain, pembelajaran Fikih bukan sekadar transmisi ilmu, tetapi juga proses pembentukan akhlak dan spiritualitas. Sebagaimana dijelaskan dalam dokumen Kementerian Agama, Pendidikan Agama Islam harus mampu mengintegrasikan aspek pengetahuan, sikap, dan praktik keagamaan secara seimbang (Kemenag RI, 2020).

UIN IMAM BONJOL PADANG

Maka dari itu, memperkuat pembelajaran Fikih di madrasah bukan hanya sebuah keharusan kurikuler, melainkan juga bagian dari upaya strategis membentuk generasi muslim yang memahami agamanya secara mendalam dan mampu menerapkannya dalam berbagai dimensi kehidupan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membangun pemahaman bermakna melalui metode aktif, kolaboratif, dan kontekstual. (Gafrawi dkk., 2023)

Pendidikan Islam dalam pembelajaran Fikih menghadapi banyak masalah yang bersifat kompleks. Peserta didik memiliki pemahaman yang berbeda tentang materi pelajaran, yang merupakan masalah utama. Peserta didik di madrasah berasal dari berbagai latar belakang sosial, budaya, dan keagamaan, yang berdampak pada tingkat pemahaman dan penguasaan materi Fikih. Peserta didik tertentu lebih mudah memahami hukum-hukum Fikih karena mereka telah terbiasa dengan praktik keagamaan di rumah dan lingkungan mereka. Peserta didik lain baru belajar istilah dan konsep dasar dalam pelajaran ini. Agar pendidik dapat memenuhi kebutuhan belajar setiap peserta didik secara proporsional, perbedaan tersebut membutuhkan pendekatan pembelajaran yang adaptif dan diferensiatif (Rosidin, 2024).

Tantangan lain yang cukup mencolok adalah Tidak adanya interaksi aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran Fikih yang masih berfokus pada ceramah menyebabkan peserta didik bertindak sebagai pendengar pasif dan pendidik berperan sebagai pusat informasi. dimungkinkan untuk berbicara dan mengeksplorasi pemahaman yang lebih dalam dihalangi oleh hal seperti ini.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

Selain itu, kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak merupakan tantangan serius yang sering dihadapi dalam pembelajaran Fikih. Misalnya, pembahasan tentang rukun dan syarat ibadah, ketentuan najis, atau klasifikasi hukum seperti wajib, sunnah, mubah, makruh, dan haram, kerap sulit dipahami karena tidak langsung terhubung dengan pengalaman konkret peserta didik. Tantangan ini beragam pemahaman, minimnya interaksi aktif, dan kesulitan memahami konsep abstrak menunjukkan bahwa pembelajaran Fikih membutuhkan inovasi media yang tidak hanya berfokus pada penyampaian konten, tetapi juga pada pengembangan pemahaman bermakna dan partisipatif seperti penggunaan media ular tangga menjadi sangat relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. Dengan keterlibatan aktif peserta didik dan pendekatan pembelajaran yang inklusif, proses belajar Fikih dapat menjadi lebih hidup, reflektif, dan berdampak dalam pembentukan karakter serta pengamalan ajaran Islam yang substantif (Nurhayati, 2018).

UIN IMAM BONJOL PADANG

Media pembelajaran dapat ditetapkan oleh pendidik dengan memperhatikan tujuan dan bahan dalam melakukan pembelajaran. Pertimbangan pokok dalam menentukan metode terletak pada keefektifan proses belajar mengajar. Maka orientasinya itu terletak pada belajar peserta didik. Jadi, pada model yang digunakan oleh seorang pendidik pada dasarnya hanya berfungsi sebagai bimbingan agar peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih optimal. Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting karena media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam memberikan materi pembelajaran

secara maksimal, efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah termaktub dalam firman Allah SWT surah An-Naml ayat 28-29:

ٱذۡهَب بِّكِتَٰبِي هَٰذَا فَأَلۡقِهۡ إِلَيۡهِمۡ ثُمَّ تَوَلَّ عَنۡهُمۡ فَٱنظُرۡ مَاذَا يَرۡجِعُونَ ﴿٢٨﴾ قَالَتۡ يَٰٓأَيُّهَا ٱلۡمَلَؤُاْ إِنِّيٓ أُلۡقِيَ إِلَيَّ كِتَٰبٞ كَرِيمٌ ﴿٢٩﴾

Artinya: 28 *Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan" 29. Berkata ia (Balqis): "Hai pembesar-pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia.*

Surat An-Naml ayat 28 dalam tafsir Al-Azhar menjelaskan bahwa telah terjadi teknologi komunikasi dari cerita Nabi Sulaiman a.s dan Ratu Balqis pada masa itu. Nabi Sulaiman a.s menggunakan burung hud-hud untuk mengirimkan pesan kepada Ratu Balqis dalam bentuk surat. Pada ayat 29, menjelaskan bahwa telah sampai dan diterimanya surat tersebut oleh Ratu Balqis (Hamka, 2019).

UIN IMAM BONJOL PADANG

Dari penjelasan tafsir ayat maka dapat dilihat bahwa penggunaan burung hud-hud sebagai media oleh Nabi Sulaiman untuk mengirim pesan berupa surat kepada Ratu Balqis adalah salah satu bentuk teknologi komunikasi yang digunakan untuk transfer ilmu pengetahuan. Karena dengan bantuan burung hud-hud dapat membuat proses komunikasi menjadi lebih efektif dan efisien. Seiring perkembangan zaman media pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang, yang mana berawal dari burung kemudian melalui televisi, komputer dan internet.

Hubungannya dengan proses pembelajaran yang juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berada di wilayah pendidikan. Penggunaan media burung Hud-Hud oleh Nabi Sulaiman dalam menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan penggunaan burung tersebut dapat membuat proses komunikasi lebih efektif. Beberapa media yang dapat dibutuhkan saat ini dalam pembelajaran yang berbasis teknologi seperti salah satunya media ular tangga dan banyak lagi media lainnya yang dapat di gunakan dalam pembelajaran Fikih.

Memilih media pembelajaran, selain disesuaikan dengan materi pembelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik karena media pembelajaran dapat memberikan motivasi belajar yang berbeda pada setiap peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Heinich, beliau mengatakan bahwa, Media pembelajaran akan efektif digunakan jika sesuai dengan karakteristik peserta didik dan isi materi pembelajaran (Nurlina, 2022). Jika pendidik menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik maupun isi materi pembelajaran, maka peserta didik akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran karena adanya dorongan dalam diri peserta didik tersebut. Permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah permainan ular tangga. Menurut Ella dkk., (2023) beliau mengatakan bahwa, Permainan ular tangga adalah permainan yang dalam pelaksanaannya menggunakan sebuah dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani pion (Khasanah, 2022).

Permainan ular tangga dipilih sebagai media pembelajaran karena permainan ular tangga sangat sering dimainkan oleh anak-anak. Selain itu,

UIN IMAM BONJOL
PADANG

permainan ular tangga sangat mudah dimainkan dan memiliki daya tarik tersendiri. Permainan ular tangga yang digunakan ke dalam media pembelajaran bukan hanya sekedar permainan ular tangga biasa melainkan sebuah permainan yang sudah dilengkapi dengan materi pembelajaran dan soal-soal di beberapa kotak. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

MAN 3 Agam merupakan salah satu Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Agam, Sumatera Barat, yang memiliki karakteristik unik dibandingkan madrasah pada umumnya. Sebagaimana tercermin dari namanya, Madrasah ini tidak hanya berfokus pada pendidikan keagamaan dan akademik formal, tetapi juga mengintegrasikan program keterampilan dalam kurikulumnya. MAN 3 Agam memiliki program keterampilan seperti keterampilan tata busana dan teknik pengelasan. Dengan demikian, MAN 3 Agam adalah tempat yang ideal untuk menerapkan pendekatan pembelajaran holistik, di mana kognitif, afektif, psikomotorik, dan keterampilan hidup dikembangkan secara seimbang. Hal ini menjadikan MAN 3 Agam sebagai lingkungan yang tepat untuk menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif seperti media ular tangga khususnya dalam mata pelajaran Fikih. Oleh karena itu, penelitian tentang penerapan media ular tangga dalam pembelajaran Fikih di Madrasah ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif di madrasah berbasis keterampilan.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, khususnya dalam pembelajaran Fikih. Media pembelajaran berperan sebagai sarana penunjang yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Mata pelajaran Fikih memiliki karakteristik materi yang bersifat konseptual dan abstrak. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran menjadi sangat penting untuk mengkonkretkan materi, meningkatakan pemahaman, serta menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Materi jinayah, khususnya pembahasan tentang pembunuhan, mencakup klasifikasi yang cukup kompleks seperti pembunuhan sengaja *(al-qatl al-'amd)*, pembunuhan semi sengaja *(syibh al-'amd),* dan pembunuhan tersalah (al-khata'), beserta konsekuensi hukumnya seperti qishash, diyat, dan kaffarah. Konsep-konsep tersebut tidak hanya menuntut kemampuan menghafal, tetapi juga kemampuan memahami perbedaan kasus, menganalisis sebab-akibat, serta mengaitkan hukum dengan situasi konkret. Tanpa media yang mendukung, peserta didik sering kali mengalami kebingungan dalam membedakan jenis-jenis pembunuhan dan bentuk sanksinya.

Dalam konteks ini, media permainan ular tangga memiliki relevansi yang kuat dengan materi jinayah. Setiap kotak dalam papan ular tangga dapat dirancang memuat pertanyaan, studi kasus singkat, atau pernyataan yang berkaitan dengan jenis pembunuhan dan konsekuensi hukumnya. Ketika peserta didik berhenti pada suatu kotak, mereka diminta menganalisis apakah kasus tersebut termasuk pembunuhan sengaja, semi sengaja, atau tersalah, serta menentukan hukuman

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG

yang tepat. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga berlatih berpikir kritis dan aplikatif. Selain itu, karakter permainan ular tangga yang memiliki konsekuensi naik (tangga) dan turun (ular) juga dapat diintegrasikan secara simbolik dengan materi jinayah. Tangga dapat dimaknai sebagai bentuk kebaikan, ketaatan, atau sikap memaafkan (misalnya ketika keluarga korban memilih diyat), sedangkan ular dapat dimaknai sebagai konsekuensi dari perbuatan dosa atau pelanggaran hukum. Simbolisasi ini membantu peserta didik memahami bahwa setiap perbuatan memiliki akibat, baik di dunia maupun di akhirat, sebagaimana yang diajarkan dalam hukum Islam.

Dengan demikian, penggunaan media ular tangga bukan sekadar variasi metode pembelajaran, tetapi merupakan strategi pedagogis yang relevan dengan karakteristik materi jinayah yang menuntut pemahaman konseptual, analitis, dan kontekstual. Pengembangan media ini diharapkan mampu mengubah materi yang dianggap berat dan abstrak menjadi lebih konkret, menarik, serta mudah dipahami oleh peserta didik kelas XI di MAN 3 Agam.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 29 april 2024 di MAN 3 Agam, ditemukan bahwa proses pembelajaran Fikih masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku teks dan lembar kerja peserta didik. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat konseptual dan mengandung banyak istilah hukum seperti materi jinayah.

Materi Fikih yang memuat konsep hukum Islam seperti qishash, diyat, kaffarah, serta klasifikasi pembunuhan memerlukan pemahaman yang mendalam dan kontekstual. Namun, tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, materi tersebut sering kali dipersepsikan sulit dan abstrak oleh peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar, kurangnya keaktifan dalam diskusi, serta belum optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak terhadap inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan memuat materi dan soal-soal Fikih. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, permainan, dan evaluasi secara simultan.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

Melalui media permainan ular tangga, peserta didik diharapkan dapat belajar sambil bermain, memahami konsep-konsep Fikih secara lebih konkret, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media ular tangga menjadi solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Fikih yang masih bersifat konvensional dan kurang variatif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Fikih di MAN 3 Agam.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat di identifikasi masalah yang timbul sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik.
3. Pendidik masih kurang menggunakan variasi media dalam proses pembelajaran.
4. Pendidik belum menggunakan media permainan edukasi dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, maka permasalahan yang dikaji pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. **B**agaimana tingkat validitas media ular tangga pada mata pelajaran Fikih kelas XI?
2. Bagaimana tingkat efektivitas media ular tangga pada mata pelajaran Fikih kelas XI?
3. Bagaimana tingkat praktikalitas media ular tangga pada mata pelajaran Fikih kelas XI?

UIN IMAM BONJOL
PADANG

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan seberapa besar tingkat Validitas media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran Fikih kela XI.

2. Mendeskripsikan seberapa besar tingkat Praktikalitas media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran Fikih kela XI.
3. Mendeskripsikan seberapa besar tingkat Efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran Fikih kela XI.

E. Spesifik Produk Yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih yaitu: Media pembelajaran edukatif berbentuk papan permaina yang berjumlah 100 balok, Komponen produk (papan ular tangga, bidak permainan, dadu, kartu soal), Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok tentang pokok bahasan Fikih untuk peserta didik kelas XI, Media pembelajaran yang akan dikembangkan di dalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan, Produk yang dikembangkan dalam media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebagai alat bantu belajar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran melalui permainan interaktif. Media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, Media ular tangga dapat diamainkan berulang-ulang dan materi pembelajaran bisa diganti atau di modifikasi sesuai kebutuhan.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik: Penelitian ini memberikan wawasan tentang penerapan media ular tangga dalam pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan temuan ini untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta meningkatkan keterampilan mengajar mereka.
2. Bagi Peserta didik: Peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Dengan metode ini, peserta didikjuga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama melalui interaksi dalam kelompok.
3. Bagi Pihak Madrasah: Madrasah dapat memanfaatkan hasil penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan menerapkan metode yang terbukti efektif, sekolah dapat meningkatkan reputasi akademisnya dan menarik lebih banyak peserta didik.
4. Bagi Penelitian Selanjutnya: Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengeksplorasi lebih lanjut tentang penerapan media ular tangga dalam konteks yang berbeda atau dengan subjek yang berbeda. Temuan dan rekomendasi dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut yang lebih mendalam.

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

UIN IMAM BONJOL PADANG

Media pembelajaran adalah media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik yang menjurus ke arah terjadinya proses pembelajar. Media pembelajaran yang bermakna mempunyai arti tersendiri bagi pendidik yang menggunakannya sehingga dapat membantu peserta didik memproses pesan-pesan pendidikan atau bahan-bahan pembelajaran yang disampaikan. Berarti media pembelajaran membantu mempertinggi proses pembelajaran yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Junaidi, 2019).

2. Media ular tangga

Media permainan ular tangga adalah papan permainan yang dibagi dalam beberapa kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan ke kotak lainnya dan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak (Rahmawati dkk., 2020)

3. Mata pelajaran Fikih

Mata pelajaran dalam rumpun Pendidikan Agama Islam yang mempelajari hukum-hukum Islam yang bersifat amaliah (praktis), yang diambil dari dalil-dalil syariat yang terperinci, dan dalam konteks pembelajaran, ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik dalam memahami, menjelaskan,

UIN IMAM BONJOL PADANG

dan menerapkan materi Fikih dalam bentuk nilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diukur melalui tes, lembar observasi, atau evaluasi kinerja.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Ular Tangga

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yaitu medius yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (لئاسو) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut AECT *(Association of Education and Communication Technology)* "media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. proses penyaluran informasi". Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna (Dita, 2022).

UIN IMAM BONJOL PADANG

Istilah media digunakan secara luas, itu merujuk pada orang, benda, atau peristiwa yang menciptakan keadaan bagi peserta didik untuk mempelajari hal-hal tertentu atau mengembangkan sikap tertentu. Pengaturan sekolah, buku pelajaran, dan pendidik semuanya adalah media dalam pengertian ini lebih khusus lagi, grafik, fotografi, atau instrumen elektronik untuk merekam, menganalisis, dan membangun kembali informasi visual atau lisan cenderung dipahami sebagai media dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep abstrak selain membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Khoiril Hidayah, 2023)

Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Ely, (2022) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alatalat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Khadijah, (2022) mengatakan "Heinich mengemukakan istilah medium atau media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, video, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung pengajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran"

Sedangkan pembelajaran menurut ungkapan Wicaksono dkk., (2017) yang lebih dikenal sebelumnya "pengajaran" adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Hamalik menuturkan bahwa media pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, pembelajaran. Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif

UIN IMAM BONJOL
PADANG

dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks.

Penggunaan media pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber daya yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk memperluas wawasan peserta didiknya. Pendidik dapat menggunakan berbagai media pembelajaran untuk memberikan informasi kepada peserta didiknya. Ketika informasi pembelajaran disajikan oleh pendidik dengan cara yang mudah dipahami, penggunaan media pembelajaran dapat mendorong semangat peserta didik dalam mempelajari topik baru. Peserta didik dapat dirangsang dalam proses belajar mereka dengan melibatkan materi pembelajaran. Dalam lembaga pendidikan formal, pengelolaan bahan ajar sangat diperlukan (Sartimah dkk., 2025).

UIN IMAM BONJOL PADANG

Kegiatan pembelajaran dapat memanfaatkan media pendidikan sebagai alatnya. Pendidik harus memiliki kemampuan memilih bahan pelajaran yang memadai dan telah ditetapkan oleh sekolah (Purwanti, 2020). Berikut adalah beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran:

1) Lebih banyak peserta didik yang tertarik untuk mengajar, sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2) Makna dari bahan ajar akan diperjelas sehingga peserta didik dapat lebih memahaminya dan mencapai tujuan pembelajaran.

3) Peserta didik tidak bosan, dan pendidik tidak lelah karena metode pembelajarannya beragam dan melampaui komunikasi verbal sederhana melalui kata-kata lisan pendidik.
4) Peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan belajar karena mereka melakukan lebih dari sekedar mendengarkan pendidik menjelaskan sesuatu mereka juga mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan sesuatu. Manfaat media pembelajaran bagi pendidik antara lain.

Gambar-gambar pada papan Ular Tangga, seperti ular tangga dan gambar lainnya yang sesuai dengan tema ular tangga, merupakan bagian integral dari permainan Ular Tangga dan tidak dapat dipisahkan darinya. Untuk menarik perhatian, mengilustrasikan informasi, atau mengirimkan pesan, foto dan foto harus melibatkan indera penglihatan, Meski tidak ada informasi pasti mengenai kapan munculnya permainan ini, ular tangga termasuk salah satu permainan klasik yang dimainkan di Indonesia (Haryanto dkk., 2024).

Ular tangga adalah permainan yang sangat umum di Indonesia kuno, di mana banyak anak senang memainkannya. Jika dimainkan bersama orang lain, permainan ini ringan, sederhana, edukatif, menghibur, dan sangat partisipatif. Lapangan permainan ular tangga adalah papan atau potongan karton yang bergambar kotak-kotak, kotak biasanya berukuran 10 kali 10. Dimulai dengan angka 1 di pojok kiri bawah pindah ke angka 10 di kanan bawah, angka 11 di baris kedua ke angka 20, dan seterusnya ke angka 100 di pojok kiri atas, setiap kotak diberi nomor secara berurutan. Ada pesan

UIN IMAM BONJOL
PADANG

positif dan perbuatan negatif. Pesan atau perbuatan buruk biasanya dihukum dengan dijatuhkan ke kotak yang lebih rendah melalui ular, sedangkan pesan atau perbuatan positif biasanya dihargai dengan kenaikan ke kotak yang lebih tinggi melalui tangga (Dewi dkk., 2017).

Alat permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pengajaran adalah ular tangga. Tujuan dan kegunaan permainan sebagai sarana pembelajaran harus ditentukan oleh pendidik sesuai dengan tingkat kompetensi yang ingin dicapai. Permainan akan menentukan munculnya sentimen keberhasilan pada anak dalam berbagai kegiatan media pembelajaran sesuai dengan kemampuannya. Ular tangga adalah salah satu contoh permainan kompetisi yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama dan sportifitas pemain agar dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan moral anak. Semua tingkat kelas dan mata pelajaran sesuai untuk memainkan game ini. Ada kartu pertanyaan di dalamnya yang berisi pertanyaan yang, sesuai dengan permainan, harus ditanggapi oleh peserta didik. Melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu (Haryanto dkk., 2024).

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik, maka pengembangan media permainan ular tangga ini merupakan media pembelajaran yang berbasis permainan ular tangga klasik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Manfaat penggunaan permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1) peserta didik belajar sambil bermain;

2) peserta didik harus bekerja dalam kelompok bukan sendirian

3) permainan gambar membantu peserta didik belajar

4) pembuatan permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran tidak membutuhkan biaya yang mahal (I. Rismawati dkk., 2024).

Dapat disimpulkan bahwa Media ular tangga merupakan inovasi pembelajaran berbasis permainan klasik yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaannya memberikan empat manfaat utama: menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (belajar sambil bermain), melatih kerjasama kelompok, mempermudah pemahaman melalui visual (gambar), serta menjadi solusi media yang ekonomis karena biaya pembuatannya yang terjangkau.

Aspek-Aspek yang Dikembangkan dalam Media Ular Tangga Dalam pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran Fikih materi jinayah, terdapat beberapa aspek utama yang dikembangkan, yaitu aspek materi, aspek media/desain, aspek bahasa, serta aspek pembelajaran.

1. Aspek Materi (Isi/Konten)

Aspek materi yang dikembangkan mengacu pada kompetensi pembelajaran Fikih kelas XI khususnya pada materi jinayah tentang pembunuhan. Pengembangan materi difokuskan pada:

a. Ketepatan dan kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku.
b. Kejelasan konsep jenis-jenis pembunuhan (al-qatl al-‘amd, syibh al-‘amd, al-khata’).

UIN IMAM BONJOL PADANG

c. Ketepatan penjelasan tentang sanksi hukum seperti qishash, diyat, dan kaffarah.
d. Penyajian contoh kasus sederhana yang kontekstual dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.
e. Kesesuaian materi dengan nilai-nilai pendidikan Islam.

2. Aspek Media/Desain

Aspek media yang dikembangkan meliputi:

a. Desain papan permainan berjumlah 100 kotak yang sistematis dan menarik.
b. Penempatan tangga dan ular yang proporsional serta memiliki makna simbolik terkait konsekuensi perbuatan.
c. Desain visual (warna, gambar, tata letak) yang menarik dan tidak membosankan.
d. Kartu soal yang jelas dan mudah dibaca.
e. Kesesuaian ukuran dan kepraktisan penggunaan media di kelas.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

3. Aspek Bahasa

Aspek bahasa yang dikembangkan mencakup:

a. Penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas XI.
b. Kejelasan istilah-istilah fikih seperti qishash, diyat, dan kaffarah disertai penjelasan sederhana.
c. Struktur kalimat yang efektif dan tidak menimbulkan makna ganda.

d. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

4. Aspek Pembelajaran (Pedagogis)

   Aspek pembelajaran yang dikembangkan meliputi:

   a. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.
   b. Kemampuan media dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.
   c. Kemampuan media dalam melatih kerja sama kelompok.
   d. Kemampuan media dalam mendorong berpikir kritis melalui analisis kasus jinayah.
   e. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik Madrasah Aliyah.

5. Aspek Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas

   Dalam penelitian pengembangan ini, aspek yang diuji meliputi:

   a. **Validitas**: kelayakan materi, desain, dan bahasa menurut ahli.
   b. **Praktikalitas**: kemudahan penggunaan media oleh pendidik dan peserta didik.
   c. **Efektivitas**: kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi jinayah.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik

UIN IMAM BONJOL
PADANG

dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran (Junaidi, 2019).

Lemi, (2019) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi.

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Miftah dalam jurnal “Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa” mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, mengubah titik berat Pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi

fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajaran, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pembelajaran. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pembelajaran dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulus belajar, terutama rasa ingin tahu pembelajaran. Daya ingin tahu perlu dirasngsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus penuhi melalui penyediaan media (Wulandari dkk., 2023)

Menurut Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki enam fungsi utama:

1) Fungsi atensi, menarik perhatian peserta didik dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tesebut.
2) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk lebih giat belajar;
3) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap peserta didik terhadap materi pelajaran dan orang lain;
4) Fungsi kompensatori, mengakomodasi peserta didik yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal;
5) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik;

UIN IMAM BONJOL
PADANG

6) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan peserta didik dalam merespons pembelajaran.

Rahardjo menyatakan bahwa fungsi media dalam pembelajaran:

1) Membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah dan proses penciptaan manusia;
2) Membawa objek yang berbahaya dan sulit untuk dibawa ke dalam kelas, seperti binatang buas, bola bumi, dan sebagainya;
3) Menampilkan objek yang terlalu besar, seperti ka'bah;
4) Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang, seperti micro-organisme;
5) Mengamati gerakan yang terlalu cepat, misalnya dengan slow motion;
6) Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar;
7) Membangkitkan motivasi belajar;
8) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.

UIN IMAM BONJOL PADANG

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi media dalam kegiatan mengajar tidak lagi peraga dari pendidik, melainkan pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Media merupakan integrasi dari sistem pembelajaran sebagai dasar kebijakan dalam pemilihan pengembanan, maupun pemanfaatan. Media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang gilirannya diharapkan mempertinggi hasil belajar yang hendak dicapai.

2. Kelebihan dan kelemahan media ular tangga

a. Keunggulan Media ular tangga menurut (Kristanti SDN, 2022)

1) Pembelajaran menggunakan media ular tangga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran apabila dirancang dengan baik dan menarik.
2) Membuat belajar sambil bermain menjadi lebih menyenangkan.
3) Media ular tangga merupakan media visual yang tidak perlu digunakan dikelas dan dapat digunakan dimana saja.
4) Media ular tangga itu sederhana.
5) Desain dan warna permainan ular tangga yang menarik membuat peserta didik tidak cepat bosan.
6) Media ular tangga tidak sulit untuk disimpan dan tidak memerlukan ruang yang besar untuk menyimpannya.
7) Memberikan pengalaman pembelajaran yang baru kepada peserta didik

Media pembelajaran ular tangga memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran jika dirancang dengan baik dan menarik. Media ini menggabungkan unsur bermain dan belajar, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik. Sebagai media visual yang sederhana, ular tangga fleksibel digunakan di berbagai tempat, tidak terbatas di dalam kelas. Desainnya yang menarik dan penuh warna membantu menghindari kejenuhan belajar, serta memberikan pengalaman pembelajaran baru yang lebih interaktif. Selain itu, media ini praktis disimpan dan hemat ruang, menjadikannya pilihan yang efisien untuk kegiatan pembelajaran.

UIN IMAM BONJOL PADANG

b. Kelemahan media ular tangga

Media ular tangga pada umumnya akan menyederhanakan konteks pembelajaran sehingga tidak menutup kemungkinan peserta didik memperoleh kesan yang tidak dapat diterima (Shinta Meyza Putri et al., 2024). Meskipun media ular tangga memiliki berbagai kelebihan seperti menyederhanakan materi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penggunaannya perlu dirancang secara hati-hati dan proporsional. Penyederhanaan konteks pembelajaran yang berlebihan melalui media ini berpotensi menimbulkan miskonsepsi atau kesan yang kurang tepat pada peserta didik. Oleh karena itu, agar media ular tangga efektif, perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, serta dilengkapi dengan arahan pendidik yang tepat agar makna pembelajaran tetap utuh dan dapat dipahami secara benar.

6. Pembelajaran Fikih

UIN IMAM BONJOL PADANG

a. Pengertian pembelajaran Fikih

Pembelajaran adalah proses yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelum menjelaskan pengertian pembelajaran Fikih, peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu mengenai pembelajaran. Secara bahasa kata pembelajaran mempunyai imbuhan pe- dan -an yang berarti “proses cara menjadikan orang makhluk hidup untuk belajar”. Sedangkan secara istilah pembelajaran adalah tahapan perubahan individu yang relative menetapkan sebagi hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Secara bahasa, Fikih berasal kata “Faqiha” yang berarti mengerti/ paham. Menurut istilah Fikih adalah ilmu tentang hukum-hukum syariat yang bersifat amaliyah yang digali dan ditemukan dari dalil-dalil yang tafsili/ terperinci dari Al Qur’an dan Hadis. Hal-hal yang terutama dibahas di dalamnya yaitu tentang ibadah dan mu’amalah Fikih dalam arti tekstual dapat diartikan pemahaman dan perilaku yang diambil dari agama. Kajian dalam Fikih meliputi masalah *‘Ubudiyah* (persoalan-persoalan ibadah), Ahwal Syakhsiyyah (keluarga), *Mu’amalah* (masyarakat), dan Siyasah (negara).

Senada dengan pengertian di atas, Sumanto al-Qurtuby melihat Fikih merupakan kajian ilmu Islam yang digunakan untuk mengambil tindakan hukum terhadap sebuah kasus tertentu dengan mengacu pada ketentuan yang terdapat dalam syariat Islam yang ada. Dalam perkembangan selanjutnya Fikih mampu menginterpretasikan teks-teks agama secara kontekstual. Menurut Bakry dalam (Trinova et al., 2017) Fikih menurut bahasa berasal dari bahasa Arab yaitu faqiha yafaqaha Fiqhan artinya memahami. Sedangkan Fikih menurut istilah ialah mengetahui hukum-hukum agama Islam dengan cara atau jalannya ijtihad. Fikih secara umum, ialah suatu ilmu yang mempelajari bermacammacam syari’at atau hukum Islam dan berbagai macam aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat social.

Menurut istilah Fikih adalah Ilmu tentang Hukum-hukum syariat yang bersifat amaliyah yang digali dan ditemukan dari dalil-dalil yang tafsili/

terperinci dari Al Qur'an dan Hadis. Hal-hal yang terutama dibahas di dalamnya yaitu tentang ibadah dan mu'amalah.Fikih dalam arti tekstual dapat diartikan pemahaman dan perilaku yang diambil dari agama. Mardianto, (2023) Senada dengan pengertian di atas,Sumanto Al-Qurtuby dalam (Gafrawi dkk., (2023) melihat Fikih merupakan kajian ilmu Islam yang digunakan untuk mengambil tindakan hukum terhadap sebuah kasus tertentu dengan mengacu pada ketentuan yang terdapat dalam syariat Islam yang ada.

Menurut moh. uzer usman (sebagaimana yang di kutip dalam taufiqur dan khoirul, 2020) "pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsug dalam situasi edukatif untuk untuk mencapai tujuan tertentu". Interaksi dalam pembelajaran banyak faktor yang mempengaruhinya baik faktor internal yang datang dari individu maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan peserta didik. Maka dari itu seorang pendidik dengan mengetahui beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar maka bagaimana seorang pendidik bisa memberi dukungan yang berupa motivasi dan dukungan semangat kepada peserta didik untuk selalau menumbuhkan semangat belajar mereka disaat peserta didik mendapat hambatan dari luar sebagai penghambat mereka untuk belajar (Noviana, 2015).

Berkenaan dengan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan, bahwa Fikih adalah ilmu yang menjelaskan tentang hukum syariah, yang berhubungan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG

dengan segala tindakan manusia baik berupa ucapan ataupun perbuatan Pembelajaran Fikih adalah sebuah proses belajar untuk membekali siswa agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil aqli atau naqli (Gafrawi dkk., 2023). Sedangkan menurut beberapa tokoh terdapat beberapa pengertian, di antaranya:

1) Fiqih bila ditinjau secara harfiah artinya pintar, cerdas dan paham.
2) T.M Hasbi Ash-Shidqy menyetir pendapat pengikut Syafi‟I, Fikih adalah ilmu yang menerangkan segala hukum agama yang berhubungan dengan pekerjaan para mukallaf yang dikeluarkan dari dalil-dalil yang jelas. Serta menyetir pendapat Al-Imam Abd Hamid Al-Ghazali, Fikih adalah ilmu yang menerangkan ukum-hukum syara‟ bagi para mukallaf seperti wajib, haram, mubah, sunnat, makruh, shahih, dan lain-lain.

Secara umum ilmu Fikih itu dapat disimpulkan bahwa jangkauan Fikih itu sangat luas sekali. Yaitu membahasa masalah masalah hukum Islam dan peraturan-peraturan yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Sumber perumusan Fikih ialah apaapa yang dijadikan bahan rujukan bagi ulama dalam merumuskan Fikihnya. Yang menjadi sumber Fiqih itu yang disepakati oleh para ulama adalah empat yaitu: a) Al-Qur‟an al-Karim b) Sunnah Nabi c) Ijma‘ Ulama d) Qiyas

Berdasarkan pengertian di atas maka pembelajaran Fiqih adalah jalan yang dilakukan secara sadar, terarah dan terancang mengenai hukum-hukum Islam yang berhubungan dengan perbuatan mukallaf baik bersifat ibadah

maupun muamalah yang bertujuan agar peserta didik mengetahui, memahami serta melaksanakan ibadah sehari-hari. Dalam pembelajaran Fiqih, tidak hanya terjadi proses interaksi antara pendidik dan peserta didik di dalam kelas. Namun pembelajaran dilakukan juga dengan berbagai interaksi, baik di lingkungan kelas maupun musholla sebagai tempat praktek-praktek yang menyangkut ibadah. Media pembelajaran (ular tangga), VCD, film, atau lainnya yang mendukung dalam pembelajaran Fiqih bisa dijadikan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Termasuk pula kejadian-kejadian sosial baik yang terjadi dimasa sekarang maupun masa lampau, yang bisa dijadikan cerminan dalam perbandingan dan penerapan hukum Islam oleh peserta didik. (Rizqillah, 2019)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Fiqih adalah proses pemahaman dan penerapan konsep hukum Islam, yang melibatkan pengajaran nilai-nilai dasar al-qur'an dan sunnah yang bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam mengembangkan pemahaman yang mendalam mengenai prinsip-prinsip syariat agar dapat menghadirkan perilaku yang sesuai dengan tujuan-tujuan syara'.

b. Fungsi pembelajaran Fikih

Menurut (Trianita dkk., 2024), pembelajaran Fikih memiliki sejumlah fungsi penting yang berkaitan dengan pembentukan karakter dan pengembangan spiritual peserta didik:

UIN IMAM BONJOL
PADANG

1) Menanamkan nilai-nilai keagamaan serta kesadaran peserta didik dalam melaksanakan ibadah kepada Allah SWT, sehingga mereka memiliki dasar spiritual yang kuat.
2) Peserta didik dibiasakan untuk menghayati dan mengamalkan hukum-hukum Islam dengan sikap ikhlas, serta menunjukkan perilaku yang selaras dengan aturan yang berlaku baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat sekitar.
3) Membentuk kedisiplinan dan menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial dalam diri peserta didik, yang nantinya akan tercermin dalam interaksi mereka di madrasah maupun dalam kehidupan bermasyarakat.
4) Menegakkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT sekaligus menanamkan akhlak mulia sebagai landasan moral bagi peserta didik.

Adapun tujuan dari pembelajaran Fikih adalah untuk memberikan pemahaman mendalam kepada peserta didik mengenai prinsip-prinsip dan tata cara pelaksanaan hukum Islam. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat menjalankan ajaran Islam secara kaffah, yaitu secara menyeluruh dan penuh penghayatan. Muslim yang memahami ilmu Fikih secara komprehensif dan mampu menerapkan keterampilan yang berkaitan dengan fikih akan tumbuh menjadi individu yang tidak hanya cakap dalam melaksanakan ibadah, tetapi juga berpotensi menjadi ahli ibadah yang menginspirasi lingkungannya (Gafrawi dkk., 2023).

c. Tujuan pembelajaran Fikih

UIN IMAM BONJOL PADANG

Tujuan dari Pembelajaran Fiqh adalah agar peserta didik bisa memahami dan mengetahui inti-inti hukum Islam yang terperinci dan komperhensif baik itu bersumber pada dalil naqli ataupun aqli. pemahaman dan pengetahuan itu diharapkan peserta didik dapat menjadikan pedoman hidup baik dalam Sosial ataupun kehidupan pribadi. Selain itu peserta didik diharapkan bisa menjalankan dan mengamalkan ketentuan-ketentuan hukum Islam secara disiplin, benar, dan mempunyai tanggungjawab sosial yang tinggi pada kehidupan masyarakat ataupun kehidupan pribadi (Mansir, 2020)

Mata pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan peningkatan dari Fikih yang telah dipelajari oleh peserta didik di Madrasah Tsanawiyah/SMP. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian fikih baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah, yang dilandasi oleh prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah usul fikih serta menggali tujuan dan hikmahnya, sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi dan untuk hidup bermasyarakat.

Dalam pendidikan Islam, khsusunya di Indonesia semua bentuk praktik belajar mengajar sudah diatur dan disusun secara rinci dalam kurikulum, dan lebih spesifik dan diperjelas lagi dengan silabus, modul dan komponen-komponen lainnya. Karena itu, tujuan pembelajaran Fikih dalam pembelajaran harus mencakup keterampilan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sehingga tujuan pembelajaran Fikih adalah untuk

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG

mengetahui hukum Islam (kognitif), untuk cakap (psikomotor) melaksanakan hukum (afektif) mematuhi hukum. Mempelajari hukum berarti bahwa peserta didik mengetahui semua tentang hukum, misalnya aturan menshalati janazah, syarat dan ketentuan sholat, dan sebagainya. Ketaatan pada hukum berarti peserta didik dapat mengakui dan mengikuti ketentuan hukum Allah SWT yang ada. Terampil dalam pelaksanaan hukum berarti peserta didik ahli dalam pelaksanaan hukum yang dipercayakan kepada mereka, seperti kemampuan untuk melakukan shalat yang baik dalam harmoni (af'al) dan harmoni kata-kata (aqwal) (Firman dkk., 2020). Tujuan mempelajari Fikih di madrasah aliyah sebagai berikut:

1) Memahami prinsip- prinsip, kaidah-kaidah dan tatacara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial serta mengelaborasinya dengan menganalsis kedalam konteks kehidupan.
2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah swt., dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya (Amin, 2019).

d. Karakteristik pembelajaran Fikih

Pada materi Fikih kelas XI yang dibahas Jinayat Dan Hikmahnya, Hudud Dan Hikmahnya, Bughat (Pemberontakan), Peradilan Islam disini mereka dikenal dengan hukum Islam yang tegas, Jika yang menjadi

UIN IMAM BONJOL PADANG

pertimbangan umur maka pembahasan materi ini dikelas dirasa cocok karena diusia tersebut daya pikir mereka tidak seperti di MTs atau SMP, anak tingkat MA dirasa lebih mudah memahami dan lebih dewasa untuk memahami tentang Jinayat Dan Hikmahnya, Hudud Dan Hikmahnya, Bughat (Pemberontakan), Peradilan Islam berbeda dengan jika diajar diumur yang lebih kebawah maka takut mengangap Islam itu kejam padahal tegas (Trianita dkk., 2024).

e. Ruang lingkup pembelajaran Fikih

1) Ruang lingkup pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah sebagai berikut:

a) Kajian tentang prinsip-prinsip ibadah dan syari'at dalam Islam; konsep Fikih dan sejarah perkembangannya, ketentuan pemulasaraan jenazah, ketentuan zakat dan perundang-undangan tentang pengelolaan zakat, haji dan umrah, kurban dan akikah.

b) Hukum Islam konsep akad kepemilikan harta benda, dan -ihyaaul mawaat, jual beli, khiyaar, salam, dan hajr, musaaqah, muzaara'ah, mukhaabarah, mudlaarabah, muraabahah, syirkah, syuf'ah, wakaalah, shulh, dlamaan dan kafaalah; nafaqah, shadaqah, hibah, hadiah dan wakaf; hukum riba, bank, dan asuransi; jinaayaat, huduud, larangan bughaat; peradilan Islam dan hikmahnya;

c) Hukum Islam tentang ketentuan perkawinan dalam hukum Islam dan perundang-undangan; ketentuan talak dan rujuk dan akibat hukum yang menyertainya; ketentuan hukum waris dan wasiat; konsep ushul fikih; muttafaq dan mukhtalaf; konsep ijtihad dan bermadzhab dalam

UIN IMAM BONJOL PADANG

pelkasanaan hukum Islam; konsep tentang al-haakim, al hukmu, al-mahkuum fiih, dan al-mahkuum ' alaih; al-qawaaidul khamsah; kaidah 'amr dan nahi; `aam dan khaash; takhshiish dan mukhasshish, mujmal dan mu bayyan; muraadif dan musytarak; muthlaq dan muqayyad; dhaahir dan ta'wiil; manthuuq dan mafhuum (Amin, 2019).

2) Materi Fikih kelas XI “Jinayat”

Dalam ilmu fikih persoalan-persoalan mengenai perbuatan kejahatan dan sanksi hukum yang dikenakan terhadap pelakunya dibicarakan dalam bab jarimah atau uqubah. Jarimah menjangkau dua kelompok pembahasan yaitu jinayat dan hudud. Jinayat yaitu pembahasan mengenai tindak kejahatan pembunuhan dan penganiayaan serta sanksi hukumnya seperti qishash, diyat dan kaffarah. Sedangkan hudud membahas tentang tindak kejahatan selain pembunuhan dan penganiayaan seperti berzina, qadzaf, mencuri, merampok dan lain-lain serta sangsi hukum yang di kenakan atas pelaku-pelaku kejahatan tgersebut.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

a) Pengertian Pembunuhan

Pembunuhan secara bahasa adalah menghilangkan nyawa seseorang. Sedangkan secara istilah pembunuh adalah perbuatan manusia yang mengakibatkan hilangnya nyawa seseorang baik dengan sengaja atau pun tidak sengaja, baik dengan alat yang mematikan atau pun dengan alat yang tidak mematikan, artinya melenyapkan nyawa seseorang dengan sengaja atau tidak sengaja, dengan menggunakan

alat mematikan ataupun tidak mematikan. Sejalan dengan pendapat sebagian ulama bahwa, pembunuhan merupakan suatu perbuatan manusia yang menyebabkan hilangnya nyawa seseorang dan itu tidak dibenarkan dalam agama Islam (Madrasah dkk., 2015).

b) Macam-macam Pembunuhan

Pembunuhan dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu pembunuhan sengaja (*al-qatl al-'amd*) pembunuhan seperti sengaja (*al-qatl syibh al-'amd*) dan Pembunuhan tersalah (*al-qatl al-khata'*). Pembunuhan sengaja (*al-qatl al-'amd*) yaitu pembunuhan yang telah direncanakan dengan menggunakan alat yang mematikan, baik yang melukai atau memberatkan (mutsaqal). Dikatakan pembunuhan sengaja apabila ada niat dari pelaku sebelumnya dengan menggunakan alat atau senjata yang mematikan. Si pembunuh termasuk orang yang baligh dan yang di bunuh (korban) adalah orang yang baik. Pembunuhan seperti sengaja (*al-qatl syibh al-'amd*) adalah pembunuhan yang di lakukan seseorang tampa ada niat membunuh dan menggunakan alat yang biasanya tidak mematikan, namun menyebabkan hilangnya nyawa seseoran.

Pembunuhan tersalah (*al-qatl al-khata'*) yaitu pembunuhan yang terjadi karena slah satu dari tiga kemungkinan; pertama perbuatan tanpa maksud melakukan kejahatan tetapi menyebabkan kematian seseorang. kedua; perbuatan yang mempunyai alat membunuh, namun orang tersebut tidak boleh di bunuh. ketiga; perbuatan yang pelakunya

UIN IMAM BONJOL PADANG

tidak bermaksud jahat, tetapi akibat kelalaiannya dapat menyebabkan kematian seseorang.

c) Dasar Hukum Larangan Membunuh

Membunuh adalah perbuatan yang dilarang dalam Islam, karena Islam menghormati dan melindungi hak hidup setiap manusia. Firman Allah SWT:

وَلَا تَقْتُلُواْ ٱلنَّفْسَ ٱلَّتِى حَرَّمَ ٱللَّهُ إِلَّا بِٱلْحَقِّ ۗ وَمَن قُتِلَ مَظْلُومًا فَقَدْ جَعَلْنَا لِوَلِيِّهِۦ سُلْطَٰنًا فَلَا يُسْرِف فِّى ٱلْقَتْلِ ۖ إِنَّهُۥ كَانَ مَنصُورًا ﴿٣٣﴾

33. Dan janganlah kamu membunuh jiwa yang diharamkan Allah (membunuhnya), melainkan dengan suatu (alasan) yang benar[853]. dan Barangsiapa dibunuh secara zalim, Maka Sesungguhnya Kami telah memberi kekuasaan[854] kepada ahli warisnya, tetapi janganlah ahli waris itu melampaui batas dalam membunuh. Sesungguhnya ia adalah orang yang mendapat pertolongan (QS. Al-Isra': 33).

UIN IMAM BONJOL PADANG

d) Hukuman bagi Pelaku Pembunuhan

Pelaku atau orang yang melakukan pembunuhan setidaknya telah melangggar tiga macam hak, yaitu; hak Allah, hak ahli waris dan hak orang yang terbunuh. Artinya, balasan di dunia diserahkan kepada ahli waris korban, apakah pembunuh akan di qishash atau dimaafkan. Jika pembunuh dimaafkan, maka wajib baginya membayar diyat kepada ahli waris korban. Sedangkan mengenai hak Allah, akan diberikan di akhirat nanti, apakahpembunuh akan dimaafkan oleh Allah SWT., karena telah melaksanakan kaffarah atau akan disiksa di akhirat kelak.

Berikut keterangan singkat tentang hukuman bagi pembunuh sesuai dengan macamnya:

(1)Pembunuhan sengaja

Hukuman bagi pelaku pembunuhan sengaja adalah qishash yaitu pelaku harus diberikan sanksi yang berat. Dalam hal ini hakim menjadi pelaksana qishash, keluarga korban tidak diperbolehkan main hakim sendiri. Jika keluarga korban memaaϭkan pelaku pembunuhan, maka hukumannya adalah membayar diyat *mughalladzah* (denda berat) yang diambilkan dari harta pembunuh dan dibayarkan secara tunai kepada pihak keluarga. Selain itu pembunuh juga harus menunaikan *kaffarah*.

(2) Pembunuhan seperti sengaja

Pelaku pembunuhan seperti sengaja tidak *di-qishash*. Ia dihukum dengan membayar diyat *mughaladzah* (denda berat) yang diambilkan dari harta keluarganya dan dapat dibayarkan secara bertahap selama tiga tahun kepada keluarga korban, setiap tahunnya sepertiga Selain itu pembunuh juga harus melaksanakan kaffarah. Sesuai dengan sabda Rasulullah SAW:

> Artinya: "Barang siapa membunuh dengan sengaja, ia diserahkan kepada keluarga terbunuh. Jika mereka (keluarga terbunuh) menghendaki, mereka dapat mengambil qishash. Dan jika mereka menghendaki (tidak mengambil qishash) mereka dapat mengambil diyat berupa 30 ekor hiqqah, 30 ekor jad'ah, dan 40 ekor khilfah" (H.R. Tirmidzi)

Hadis Rasulullah tersebut merupakan dalil kannya diyat *mughaladzah* bagi pelaku tindak pembunuhan sengaja (yang

UIN IMAM BONJOL PADANG

dimaafkan keluarga korban) dan pelaku tindak pembunuhan semi sengaja (Islam, 2026).

(3)Pembunuhan tersalah

Hukuman bagi pembunuhan tersalah adalah membayar diyat mukhaffafah (denda ringan) yang diambilkan dari harta keluarga pembunuh dan dapat dibayarkan secara bertahap selama tiga tahun kepada keluarga korban, setiap tahunnya sepertiga Rasulullah SAW., Bersabda:

> Artinya: "Diyat khata' itu terdiri dari 5 macam hewan. 20 ekor unta berumur empat tahun, 20 ekor unta berumur limat tahun, 20 ekor unta betina berumur 1 tahun, 20 ekor unta betina berumur dua tahun, dan 20 ekor unta jantan berumur dua tahun." (H.R. Daruquthni)

Selain itu pembunuh juga harus melaksanakan kaffarat, sesuai dengan firman Allah SWT:

UIN IMAM BONJOL PEKANBARU

وَمَا كَانَ لِمُؤۡمِنٍ أَن يَقۡتُلَ مُؤۡمِنًا إِلَّا خَطَـٔٗاۚ وَمَن قَتَلَ مُؤۡمِنًا خَطَـٔٗا فَتَحۡرِيرُ رَقَبَةٖ مُّؤۡمِنَةٖ وَدِيَةٞ مُّسَلَّمَةٌ إِلَىٰٓ أَهۡلِهِۦٓ إِلَّآ أَن يَصَّدَّقُواْۚ

> Artinya*: "Dan barang siapa membunuh seorang mu'min karena tersalah (hendaklah) ia harus memerdekakan seorang hamba sahaya yang beriman serta membayar diyat yang diserahkan kepada keluarganya (yang terbunuh)" (QS. A-Nisa'*: *92)*

(4)Pembunuhan secara Berkelompok (qatlu al-jamā'ati bi al-wāhid)

Apabila sekelompok orang secara bersama-sama membunuh seseorang, maka mereka harus dihukum qishash. Hal ini disandarkan pada pernyataan Umar bin Khattab terkait praktik pembunuhan secara berkelompok yang diriwayatkan Imam Bukhari berikut:

Artinya: “Dari Sa’id bin Musayyab bahwa Umar ra telah menghukum bunuh lima atau enam orang yang telah membunuh seseorang laki-laki secara dzalim (dengan ditipu) di tempat sunyi. Kemudian ia berkata: Seandainya semua penduduk Sun’a secara bersama-sama membunuhnya niscaya akan aku bunuh semua.” (HR. al- Bukhari)

e) Hikmah Larangan Membunuh

Islam menerapkan hukuman bagi pelaku pembunuhan tiada lain untuk memelihara kehormatan dan keselamatan jiwa manusia. Pelaku tindak pembunuhan diancam dengan hukuman yang setimpal sesuai perbuatannya. Di antara dalil yang menjelaskan tentang hukuman bagi pembunuh adalah:

Firman Allah ta’ala dalam surat an-Nisa ayat 93:

وَمَن يَقْتُلْ مُؤْمِنًا مُّتَعَمِّدًا فَجَزَآؤُهُۥ جَهَنَّمُ خَٰلِدًا فِيهَا وَغَضِبَ ٱللَّهُ عَلَيْهِ وَلَعَنَهُۥ وَأَعَدَّ لَهُۥ عَذَابًا عَظِيمًا ﴿٩٣﴾

UIN IMAM BONJOL PADANG

Artinya: “*Dan barang siapa membunuh seorang mukmin dengan sengaja, maka balasannya adalah neraka jahannam, ia kekal di dalamnya, dan Allah murka kepadanya, mengutuknya, dan menyediakan adzab yang besar baginya.”(Q.S. an-Nisa’: 93)*.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rahmawati, (2021) berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI di SMA”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan memperoleh kategori sangat

valid berdasarkan penilaian ahli, praktis digunakan dalam pembelajaran, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Persamaan Penelitian adalah Sama-sama menggunakan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Sama-sama menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Menguji aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Perbedaan Penelitian ini adalah Penelitian Rahmawati dilakukan pada mata pelajaran PAI secara umum, sedangkan penelitian Anda fokus pada mata pelajaran Fikih materi jinayah (pembunuhan). Subjek penelitian berbeda (SMA vs. MAN kelas XI). Penelitian Anda lebih spesifik pada materi hukum Islam tentang pembunuhan (qishash, diyat, kaffarah), sehingga konteks materi lebih kompleks dan analitis.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati, (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Interaktif pada Mata Pelajaran Fikih untuk Kelas X Madrasah Aliyah. Penelitian ini mengembangkan media permainan ular tangga untuk materi Fikih tentang *thaharah*. Media ini dirancang secara interaktif dan sesuai dengan kurikulum MA. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini efektif meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konsep keagamaan pada siswa MA kelas X.

   Persamaan dan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu: Persamaaan sama-sama menggunakan media ular tangga dan sama- melakukan penelitian pada mata pelajaran Fikih.

UIN IMAM BONJOL PADANG

Perbedaannnya pada tulisan ini hanya membahas keefektifan dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman, sedangkan yang akan peneliti lakukan yaitu mengembangkan media ular tangga agar dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sari, (2022) dengan Judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga dinyatakan valid oleh ahli dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

   Persamaannya adalah Sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D). Sama-sama mengembangkan media permainan ular tangga. Sama-sama berada pada rumpun Pendidikan Agama Islam.

   Perbedaan Penelitian tersebut berfokus pada peningkatan motivasi belajar secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media untuk materi jinayah (pembunuhan). Subjek penelitian berbeda (SMA umum vs. Madrasah Aliyah). Penelitian ini lebih spesifik mengukur validitas, praktikalitas, dan efektivitas pada materi Fikih.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, (2021) dengan judul Pengembangan Media Board Game Edukatif pada Materi Hukum Islam di

UIN IMAM BONJOL PADANG

Madrasah Aliyah. Penelitian ini mengembangkan media board game edukatif untuk membantu peserta didik memahami materi hukum Islam. Media dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konsep melalui permainan kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran

Persamaan adalah Sama-sama mengembangkan media permainan berbasis papan (board game). Sama-sama diterapkan pada materi hukum Islam di tingkat Madrasah Aliyah. Sama-sama bertujuan meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep.

Perbedaannya adalah Media yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah board game umum, sedangkan penelitian ini secara spesifik menggunakan permainan ular tangga.Penelitian ini lebih terfokus pada materi jinayah (pembunuhan) yang memiliki karakteristik konseptual dan analitis. Penelitian ini mengintegrasikan simbol tangga dan ular sebagai representasi konsekuensi hukum dalam Islam

5. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, (2023) dengan judul Efektivitas Media Permainan dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Fikih pada Siswa Madrasah Aliyah Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas penggunaan media permainan dalam meningkatkan pemahaman konsep Fikih siswa Madrasah Aliyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan metode ceramah.

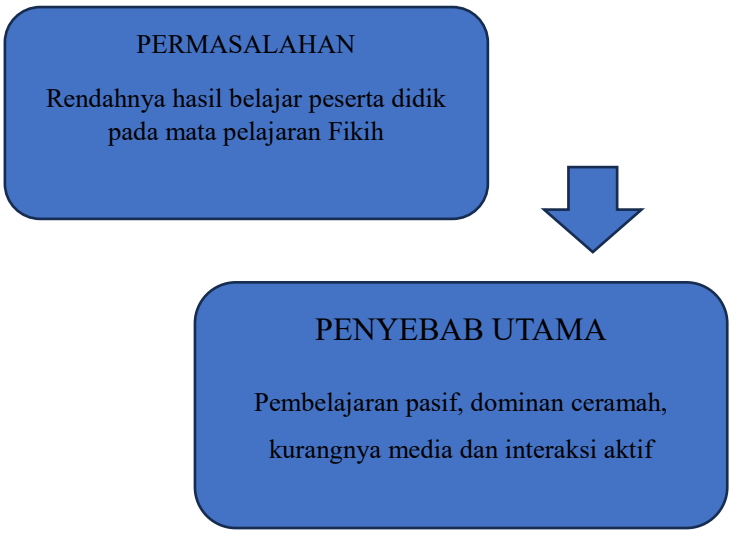
UIN IMAM BONJOL PADANG

Persamaannya adalah Sama-sama diterapkan pada mata pelajaran Fikih tingkat Madrasah Aliyah.Sama-sama menggunakan media permainan sebagai strategi pembelajaran aktif.Sama-sama bertujuan meningkatkan pemahaman konsep.

Perbedaannya adalah Penelitian tersebut berfokus pada pengujian efektivitas media yang sudah ada, sedangkan penelitian ini mengembangkan produk baru berupa media ular tangga. Penelitian ini secara khusus memfokuskan pada materi jinayah (pembunuhan), bukan materi Fikih secara umum. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam proses pengembangannya.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini mengambil kasus mengenai rendahnya hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Fikih. Pelajaran Fikih merupakan salah satu rumpun mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai aliyah. Hal ini didasari dengan keyakinan bahwa penanaman pendidikan agama sejak dini bagi generasi penerus bangsa sangatlah penting untuk melandasi tingkah laku mereka dalam menjalani hidup di masyarakat. Berikut adalah bagan alur kerangka Berpikir:





Gambar 2.1 kerangka berpikir

Pelajaran Fikih juga merupakan mata pelajaran yang kontekstual, artinya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, dan diharapkan agar peserta didik dapat memahami dan mengaplikasikan dalam kehidupannya. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik untuk mempelajari Fikih.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk. Menurut Okpatrioka, (2023) Penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah, untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk baru yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.

1. Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut.
2. Model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Pertimbangan penggunaan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah dipelajari. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran yaitu Media permainan Ular Tangga yang diimplementasikan pada materi pembelajaran Fikih.

Proses penelitian pengembangan pada umumnya mencakup pendahuluan tentang produk atas hasil perencanaan, revisi produk berdasarkan pendapat dari ahli materi dan ahli media, dan ahli bahasa. uji coba produk dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. (Waruwu, 2024). Pertimbangan menggunakan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis dan

UIN IMAM BONJOL PADANG

mudah dipelajari. Ada lima tahapan dalam model ADDIE *(analysis, design, development, implementation, evaluation)*.

B. Prosedur Pengembangan

Model ADDIE pada penelitian ini menggunakan lima tahapan pengembangan yaitu tahap tahap *Analysis* (analisis), tahap *Design* (desain/ perancang), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (implementasi/ eksekusi), dan-tahap *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik) (dikutip dalam Rachma dkk., 2023).

Prosedur pengembangan model ADDIE dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis *(Analysis)*

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, di antaranya adalah:

a. Analisis kebutuhan peserta didik yang meliputi permasalahan pada saat proses pembelajaran, yang mana belum menerapkan konsep pembelajaran permainan edukasi yang dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dan berminat dalam proses pembelajaran.

b. Meninjau media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yang meliputi berbagai media yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran.

c. Meninjau kompetensi inti yang meliputi kriteria ketercapaian pembelajaran yang menjelaskan terkait materi yang akan dimuat di dalam media.

UIN IMAM BONJOL PADANG

2. Perancangan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis *(Analysis)*, tahap selanjutnya ialah perancangan *(Desaign)* produk yang meliputi:

a. Perancangan desain media pembelajaran Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain produk yang sesuai dengan subjek penelitian dan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran permainan Ular Tangga.

b. Penyusunan aturan permainan Penyusunan aturan main pada media memiliki aturan main yang hampir sama, namun peneliti tetap memodifikasi aturan permainan karena terdapat soal pada saat permainan berlangsung. Materi yang disusun kompetensi inti menjelaskan terkait dengan jinayah.

3. Pengembangan (*Development*)

Development (pengembangan) merupakan proses mengembangkan dan memvalidasi produk untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan (Pusparini dkk., 2025). Produk ular tangga yang selesai dibuat, selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan atau uji kevalidan produk awal hasil pengembangan oleh validator ahli.

a. Validasi produk

Validasi produk merupakan proses untuk menilai apakah rancangan produk yang telah dikembangkan telah disusun dengan tepat dan efektif. Penilaian dilakukan secara rasional dengan melibatkan beberapa dosen ataupun pendidik yang sesuai dengan keahliannya masing-masing. Validitas adalah ukuran untuk menunjukkan sejauh mana instrumen mampu mengukur kualitas produk yang telah dikembangkan (Sugiono dkk., 2020).

UIN IMAM BONJOL PADANG

Validator ahli yang memvalidasi produk terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validasi yang berisi kriteria penilaian tertentu berdasarkan aspek media, materi, maupun bahasa. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran, komentar, dan masukan sebagai bahan perbaikan produk agar lebih baik.

b. Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas bertujuan untuk melihat sejauh mana pendidik maupun peserta didik dapat menggunakan dan memahami pembelajaran dari produk yang dikembangkan. Uji praktikalitas produk dilakukan untuk menghasilkan produk yang praktis dan mudah untuk digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. (Rongcai dkk., 2019)

c. Efektivitas Produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pembuatan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan menjadi produk media pembelajaran permainan Ular Tangga (Wicakson dkk., 2017). Uji efektivitas produk dimaksudkan untuk memperoleh informasi apakah produk dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik apabila diterapkan dalam proses pembelajaran Fikih di MAN 3 Agam.

d. Validasi

Pada tahap ini media awal divalidasi oleh ahli bahasa (Bapak Dr. Abdul Basit, M. Pd), ahli media (Ibu Dr. Zulvia Trinova, S..Ag, M.Pd), ahli

UIN IMAM BONJOL PADANG

materi (Bapak Drs. Ilman Nasution, M. A) dan pendidik mata pelajaran Fikih (Ibu Husna Fitrina) pendidik di MAN 3 Agam. hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media yang akan dikembangkan.

e. Revisi I

Pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli bahasa (Bapak Abdul Basit, M. Pd), ahli media (Ibu Dr. Zulvia Trinova, S..Ag, M.Pd), ahli materi (Bapak Drs. Ilman Nasution, M. A) dan pendidik mata pelajaran Fikih (Ibu Husna Fitrina) pendidik di MAN 3 Agam.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada 8 peserta didik dari kelas XI di MAN 3 Agam. Pada tahap ini juga peneliti membagikan angket untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

b. Revisi II

Jika diperlukan Tahap ini dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari 8 peserta didik dari uji coba kelompok kecil. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator ahli sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

c. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 16 peserta didik dari dibagikan dikembangkan. kelas XI di MAN 3 Agam. Pada tahap ini juga angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang di kembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi pada model pengembangan ADDIE bersifat formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan sebagai bahan revisi atau perbaikan agar produk hasil pengembangan lebih sempurna. Evaluasi dilakukan secara berkala mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, maupun tahap implementasi.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk media Ular Tangga dalam pembelajaran yang divalidasi oleh validator serta telah direvisi sesui dengan saran-saran yang diberikan selanjutnya media Ular Tangga dalam pembelajaran diujicobakan ke lapangan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI F.1 yaitu berjumlah 24 orang di MAN 3 Agam.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan yaitu jenis data primer dan sekunder untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan adanya media Ular Tangga dalam pembelajaran pada mata pelajaran Fikih. Selanjutnya jenis data

UIN IMAM BONJOL PADANG

primer yang didapatkan adalah data hasil dari uji coba yang meliputi angket respon pendidik dan peserta didik danjenis data sekunder melalui wawancara.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tahap pembuatan media ular tangga ini membutuhkan waktu sekitar 2 bulan, terhitung dari bulan Juli 2025 sampai dengan Agustus 2025.
2. Uji Validitas dilaksanakan selama 1 mingggu, terhitung dari tanggal 14 Agustus 2025 sampai 21 Agustus 2025.
3. Uji coba dilaksanakan selama 3 hari yaitu dari tanggal 24 – 26 Agustus 2025.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Kuesioner/ Angket

   Menurut Sugiyono (2016) Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi angket kualitas media pembelajaran untuk pendidik dan angket respon dan masukan peserta didik terhadap media ular tangga untuk pembelajaran. Menurut Sugiono (2015) “kuesioner adalah alat untuk mengumpulkan data dan melaporkan informasi, yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Dari angket-angket tersebut akan diperoleh hasil berupa data untuk selanjutnya diolah menjadi data dengan menggunakan analisis data yang ada untuk mengetahui persentase pencapaian keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Angket yang digunkan yaitu angket validitas, praktikalitas.

UIN IMAM BONJOL PADANG

2. Wawancara

Jenis wawancara yang digunakan oleh penulis adalah wawancara tak berstruktur yaitu wawancara bebas dimana penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data (Sugiyono, 2015).

Dengan demikian penulis menggunakan tujuan penelitian sebagai pedoman wawancara karena wawancara yang dilakukan oleh peneliti menggunakan serangkaian tanya jawab yang tidak terstruktur dan sistematis. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan pendidik mata Pelajaran Fikih kelas XI DI MAN 3Agam yaitu Ibu Husna Fitrina M, Pd untuk memperoleh data yang menggali infomasi lebih dalam mengenai potensi dan masalah yang ada di sekolah.

F. Teknik Analisis Data

UIN IMAM BONJOL PADANG

Data yang didapat dari penelitian ialah data dari validitas yang dilakukan oleh para ahli serta data praktikalitas media ular tangga pembelajaran dari angket respon pendidik dan peserta didik dari media ular tangga pembelajaran berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Fikih. Data yang diambil kemudian di analisis pada setiap komponen yaitu:

1. Analisis Data Validitas

Informasi yang dikumpulkan dari pemeriksaan materi Pendidikan diperiksa secara menyeluruh dan ditampilkan dalam bentuk tabel menggunakan skala Likert. Tabel berikut memperlihatkan penilaian untuk setiap kategori berdasarkan lembar validasi:

Tabel 3.1.
Skala penilain untuk angket validasi

Kategori	Skor
Sangat Valid	5
Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Sangat Tidak Valid	1

Sumber: Modifikasi (Saputra & Deswati, 2015)

Instrumen analisis untuk ahli media berupa kuesioner yang mengevaluasi kelayakan multimedia interaktif kepada kualiti multimedia interaktif yang telah dirancang oleh peneliti. Penilaian tersebut diperhatikan pada aspek media, aspek materi juga aspek bahasa. Data analisis validator semua aspek yang dinilai disediakan berbentuk tabel. Agar bisa memvaliditas multimedia interaktif, pertama kali ditentukan skor maksimal halaman validasi. Berdasarkan skor yang diperoleh dapat dihitung dengan memanfaatkan rumus yang telah diubah oleh Arikunto (Pratama, 2019) menggunakan rumus:

UIN IMAM BONJOL PADANG

$$p = \frac{\sum x}{S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase aspek

∑x = jumlah skor diperoleh

S max = Skor maksimal

Selanjutnya menghitung rata-rata presentase respons kevalidan penggunaan media ular tangga pembelajaran dari responden menggunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xn}{skor\ kriteria} \times 100\%$$

Keterangan:

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

$\sum xn$ = jumlah Skor Keseluruhan Aspek

Skor Kriterium = Skor Tertinggi $\times \sum butir \times \sum validator$

Rata-rata hasil presentase kemudian dikategori validitas media ular tangga berpatokan hasil terakhir yang diperoleh disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.2.
Kategori validitas pengembangan media pembelajaran

Presetase	**Kriteria**
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Sangat tidak valid

Sumber: (Kusuma, 2018)

2. Analisis Data Praktikalitas

Teknik menganalisis data dari pengamatan penggunaan angket respon pendidik dan peserta didik merupakan penggunaan analisis kepraktisan yang bermanfaat. Fitur-fitur dalam tabel berikut digunakan untuk memeriksa data tentang bagaimana pendidik dan peserta didik menanggapi proses pembelajaran. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung presentasi setiap aspek penilaian terhadap praktikalitas penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik:

$$P = \frac{\sum x}{Smax} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase aspek

UIN IMAM BONJOL PADANG

∑x = jumlah skor diperoleh

S max = Skor maksimal

Selanjutnya menghitung rata-rata presentase respons kepraktisan penggunaan media pembelajaran semua responden menggunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xn}{skor\ kriterium} \times 100\%$$

Keterangan:

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

∑xn = jumlah Skor Keseluruhan Aspek

Skor Kriterium = Skor Tertinggi x ∑ butir x ∑ validator

Kategori praktikalitas media pembelajaran dari perhitungan nilai terakhirdilihat di tabel berikut yaitu:

Tabel 3.3.
Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

Presetase	**Kriteria**
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60 %	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Sangat tidak praktis

Sumber: (Septiyani, 2017)

3. Analisis Efektivitas

Tujuan dilakukannya uji efektivitas pada Ular Tangga ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat dan daya tarik peserta didik terhadap materi Fikih. Analisis efektivitas dilihat dari hasil angket yang diisi oleh pendidik dan peserta didik, yang dianalisis dengan menggunakan skala likert yaitu pengisian angket dengan pengisian *ceklist*.

Tabel 3.4 Penskoran Skala Likert Efektivitas

Kategori	Skor
Sangat Valid	5
Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Sangat Tidak Valid	1

Hasil efektivitas dihitung dengan rumus skor rata-rata yaitu dengan persamaan:

$$\text{Persentase hasil efektif} = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \text{X100\%}$$

Tabel 3.5 Kriteria Efektivitas

Persentase	Keterangan
81 % - 100 %	Sangat Efektif, atau dapat digunakan tanpa revisi
61 % - 80 %	Efektif, atau dapat digunakan namun perlu sedikit revisi
41 % - 60 %	Cukup Efektif, cukup layak digunakan namun perlu revisi
21 % - 40 %	Kurang Efektif, disarankan tidak dipergunakan karena perlu banyak revisi
0 % - 20%	Tidak Efektif atau tidak bias digunakan

Sumber:(sebagaimana dikutip Rahman dan Cerya, 2023)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 3 Agam dengan judul penelitian "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Pada MAN 3 Agam". Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini berupa media ular tangga dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahap *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Sampel pada penelitian ini yaitu 1 orang pendidik Fikih dan peserta didik kelas XI F.1 yaitu berjumlah 24 orang. Adapun materi yang diajarkan tentang jinayah.

Berikut adalah detail dari setiap tahapan pengembangan Ular Tangga ini dengan menggunakan model ADDIE:

UIN IMAM BONJOL
PADANG

1. *Analyze* (Analisis)

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan pendidik mata pelajaran Fikih di MAN 3 Agam. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi tentang kendala-kendala yang sering dihadapi dalam pembelajaran Fikih, khususnya dalam memahami jinayah. Pendidik diminta memberikan pendapat mengenai kesulitan umum yang dialami peserta didik serta faktor-faktor penyebabnya. Berdasarkan hasil wawancara, pendidik mengungkapkan bahwa peserta didik sering mengalam kesulitan dalam

memahami materi tentang jinayah ketika menggunakan media pembelajaran papan tulis. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis edukasi menjadi salah satu faktor utama yang menghambat pemahaman peserta didik Selain itu, karena kesulitan dalam memahami materi yang mengakibatkan mereka kurang berminat dalam belajar.

b. Analisis Peserta Didik.

Analisis pada saat observasi terlihat bahwa peserta didik kurang semangat dan sulit memahami pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Peserta didik kurang berminat dalam belajar karena bahan yang digunakan hanya buku cetak saja, yang didalam buku pun hanya berisi tulisan-tulisan membacanya. yang membuat mereka malas untuk membacanya.

Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar lain yang dapat menarik minat peserta didik serta mampu mencakup penyelarasan antara materi Akidah Akhlak dengan kebudayaan daerah setempat. Sehingga dapat diaktualisasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

c. Analisis Konten

Analisis konten ini berkaitan dengan pembelajaran terhadap materi jinayah yang diajarkan di kelas XI F.1 di MAN 3 Agam berdasarkan Kurikulum Merdeka. Hal ini mencakup kesesuaian materi dengan Capaian pembelajaran (CP) serta kecukupan materi untuk tujuan (TP) yang diinginkan. Indikator pembelajaran diidentifikasi untuk materi jinayah sebagai bagian dari tahap analisis ini. Hasil analisis adalah sebagai berikut: Modul yang lebih rinci terdapat dalam lampiran

Tabel. 4.1

MODUL AJAR FIKIH

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Peserta didik mampu memahami dan menganalisis ketentuan hukum Islam tentang jinayah, khususnya pembunuhan, meliputi pengertian, macam-macam pembunuhan, sanksi hukum (qishash, diyat, dan kafarat), serta hikmah pensyariatannya, serta menumbuhkan sikap menjunjung tinggi nilai kehidupan manusia dan keadilan.	1. Menjelaskan pengertian jinayah dan pembunuhan dalam Islam 2. Mengidentifikasi macam-macam pembunuhan 3. Menjelaskan sanksi hukuman pembunuhan 4. Menganalisis hikmah larangan pembunuhan 5. Menunjukkan sikap menghargai kehidupan

2. Hasil Tahapan *Desing* (Desain)

Tahapan desain atau perencanaan dirancang untuk membuat produk melalui tahapan sebagai berikut

a. Perencanaan desain media pembelajaran konsep awal dari media pembelajaran ular tanggga dalam pembelajaran Fikih terinspirasi dari permainan ular tangga yang dikenal pada umumnya, namun pada media pembelajaran permainan Ular Tangga dalam pembelajaran Fikih terdapat komponen kata kunci yang terdapat di balok ular tangga terkait dengan materi yang sedang dipelajari

b. Penyusunan Aturan Permainan Penyusunan aturan main pada media memiliki aturan main yang hampir sama, namun peneliti tetap memodifikasi

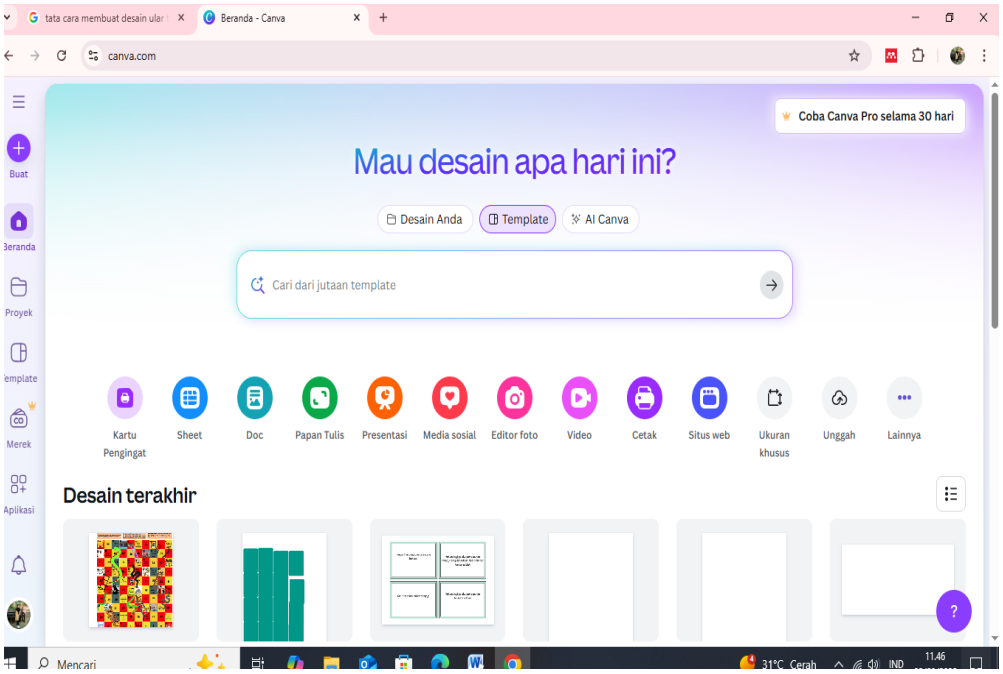
UIN IMAM BONJOL PADANG

aturan permainan karena terdapat soal pada saat permainan berlangsung. Materi yang disusun kompetensi dasar menjelaskan terkait dengan jinayah. Permainan ular tangga pada umumnya hanya menyesuaikan warna, angka dan symbol yang ada, tetapi pada media pembelajaran permainan edukasi ular tangga ini terdapat kata kunci yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

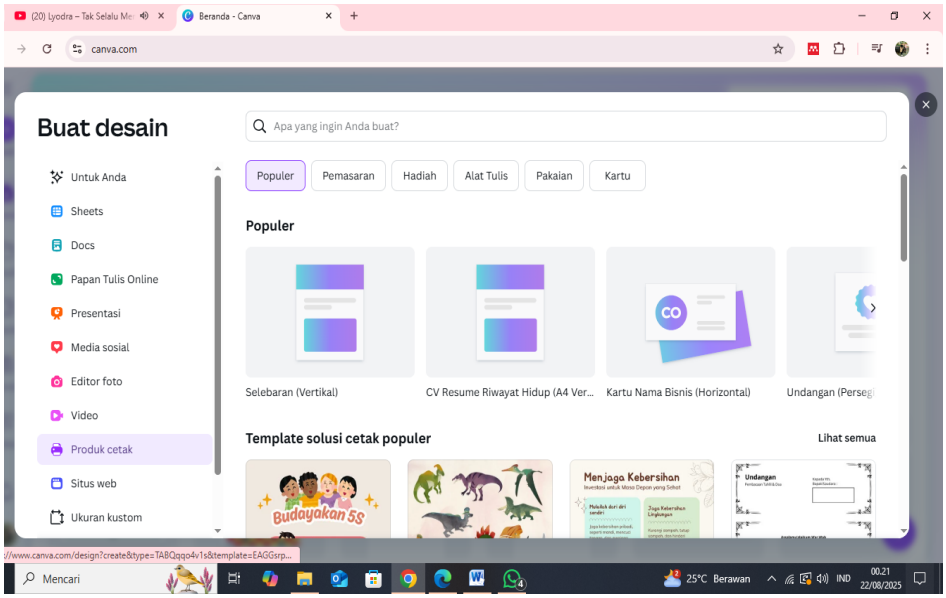
Pembuatan Media Ular Tangga Pembelajaran:

a. Buka aplikasi desain kanva



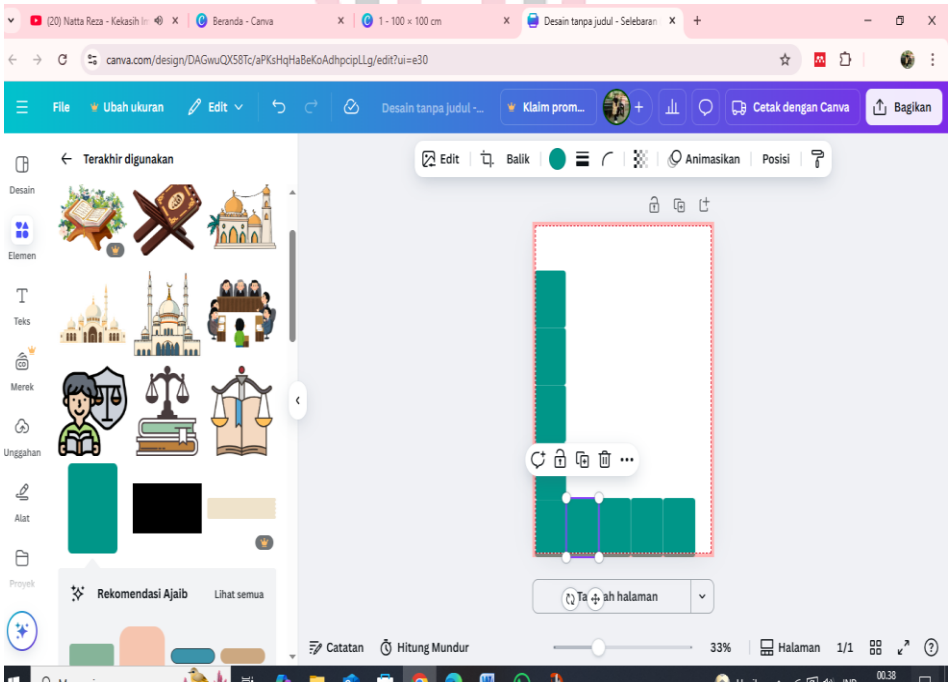
Gambar 4.1 desain kanva

b. Pilih menu desain templat di canva untuk membuat materi dalam desain yang menarik



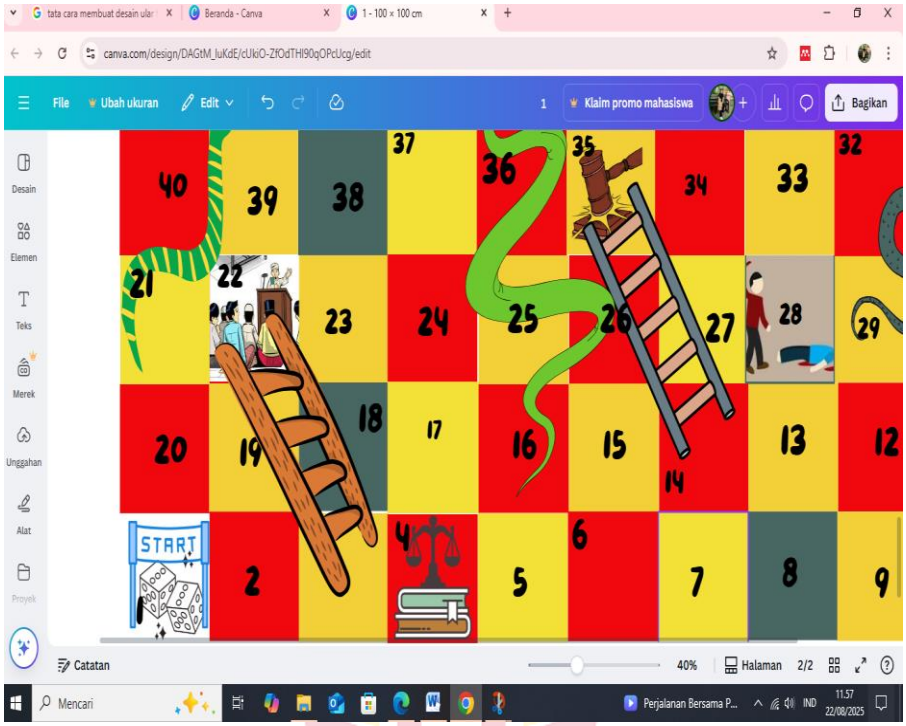
Gambar 4.2 lembar pembuatan ular tangga

c. Membuat desain tampilan dan memilih tampilan warna yang menarik di aplikasi canva



Gambar 4.3 Pembuatan desain tampilan dan materi

d. Setelah memilih desain dan warna yang sesuai



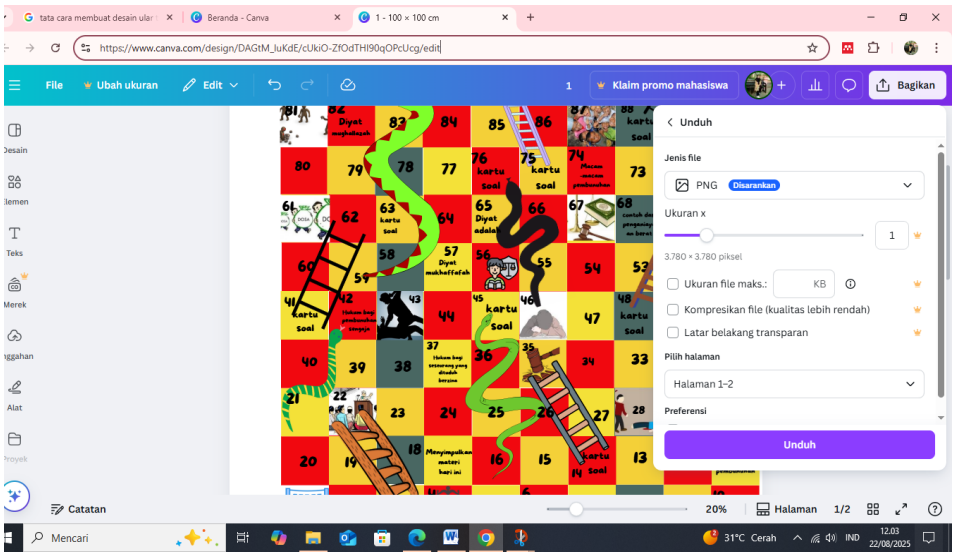
Gambar 4.4 desain warna

e. Tambahkan soal dan elemen ular tangga beserta materi pembelajaran



Gambar 4.5 soal dan elemen ular tangga

f. Setelah desain selesai dan sesuai dengan materi pembelajaran, Anda bisa mengunduh file desain tersebut.



Gambar 4.6 unduh dalam bentuk PNG

g. Setelah di unduh media permainan ular tangga siap untuk di cetak dan di gunakan.

UIN IMAM BONJOL PADANG

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi sebelumnya melalui uji coba di kelas XI F.1 di MAN 3 Agam. Tujuan utama dari implementasi ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang telah dibuat. Uji coba ini melibatkan 1 orang pendidik dan 24 orang peserta didik dari kelas XI F.1. Proses uji coba dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran secara langsung, sehingga dapat diamati bagaimana media tersebut diterapkan dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya.

Setelah proses uji coba, peserta didik diminta mengisi angket minat belajar. Selain itu, dilakukan observasi langsung terhadap penggunaan media minat belajar peserta didik untuk mengukur peningkatan hasil yang telah di kembangkan dalam belajar peserta didik. Data yang diperoleh dari angket, observasi dianalisis untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan media pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan konteks pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media pembelajaran diharapkan dapat menjadi alat yang membantu peserta didik memahami materi jinayah dengan lebih baik, sekaligus memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi secara interaktif dan menarik.

5. Evaluation (Evaluasi)

Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan disesuaikan dengan tujuan penelitian dan pengembangan, yaitu untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan media belajar peserta didik yang dikembangkan. Evaluasi mencakup revisi dari tahap sebelumnya, mulai dari tahap analisis hingga tahap implementasi, serta masukan dari validator dan dosen pembimbing untuk membantu dalam pengembangan media. Selanjutnya evaluasi dilakukan dengan pemberian angket minat belajar pada peserta didik pada uji coba kelas XI F.1 untuk melihat peningkatan minat belajar peserta didik terhadap materi jinayah.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

B. Analisis Data

1. Analisis Data Validitas

a. Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa

Tabel. 4.2

Hasil Analisis Data Validasi Bahasa

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase	Kategori
Pembelajaran	72	75	96%	Sangat Valid
Teknis	5	5	100%	Sangat Valid

Hasil analisis keseluruhan $=\frac{jumlah\ skor\ yang\ didapatkan}{jumlah\ skor\ keseluruhan}$X 100%

Berdasarkan hasil analisis data validasi bahasa pada tabel diperoleh bahwa skor untuk masing-masing aspek penilaian berada pada kriteria **sangat valid**, dengan skor rata-rata keseluruhan aspek sebesar 96,25% yang juga masuk dalam kriteria **sangat valid**.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

b. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Tabel. 4.3

Hasil Analisis Data Validasi Media

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase	Kategori
Pembelajaran	72	75	96%	Sangat Valid
Teknis	5	5	100%	Sangat Valid

Hasil analisis keseluruhan $=\frac{jumlah\ skor\ yang\ didapatkan}{jumlah\ skor\ keseluruhan}$X 100%

Berdasarkan hasil analisis data validasi media pada tabel diperoleh bahwa skor untuk masing-masing aspek penilaian berada pada kriteria

sangat valid, dengan skor rata-rata keseluruhan aspek sebesar 96,25% yang juga masuk dalam kriteria **sangat valid**.

c. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Tabel. 4.4

Hasil Analisis Data Validasi Materi

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase	Kategori
Pembelajaran	74	75	96%	Sangat Valid
Teknis	5	5	100%	Sangat Valid

$$\bar{x} = \frac{\sum xn}{skor\ kriterium} x100\%$$

$$\bar{x} = \frac{79}{5x16x1} x100\% = 98,75$$

Hasil analisis keseluruhan = $\frac{jumlah\ skor\ yang\ didapatkan}{jumlah\ skor\ keseluruhan}$ X 100%

UIN IMAM BONJOL PADANG

Berdasarkan hasil analisis data validasi ahli materi pada tabel diperoleh bahwa skor untuk masing-masing aspek penilaian berada pada kriteria **sangat valid**, dengan skor rata-rata keseluruhan aspek sebesar 98,75% yang juga masuk dalam kriteria **sangat valid**.

2. Tingkat Praktikalitas Media Ular Tangga Pembembelajaran

Analisis kepraktisan dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai praktikalitas penggunaan media pembelajaran oleh pendidik. Analisis ini melibatkan uji coba seorang pendidik dan 24 peserta didik kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat praktikalitas media pembelajaran oleh

pendidik dinilai sangat tinggi, dengan skor rata-rata keseluruhan 92% dengan kriteria **sangat praktis.**

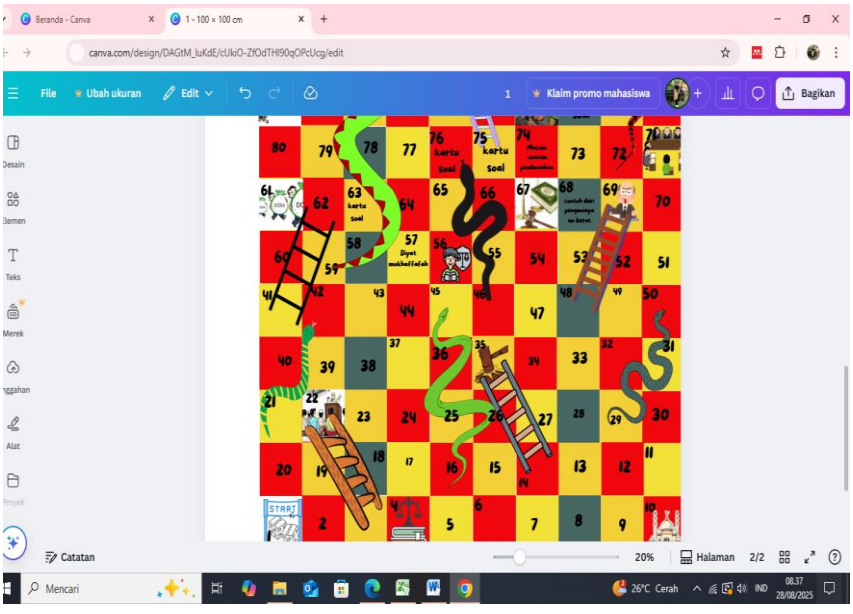
3. Angket Efektifitas Media Ular Tangga Pembembelajaran

Berdasarkan hasil analisis data efektifitas yang terdapat pada halaman lampiran diperoleh bahwa hasil analisis data terhadap masing-masing aspek penilaian berada pada kriteria **Sangat Berminat**. Nilai skor rata-rata persentasenya 92 % yang juga memenuhi kriteria respons sangat berminat. Hal ini menunjukan bahwa media yang dikembangkan digunakan dengan baik pada mata pelajaran Fikih.

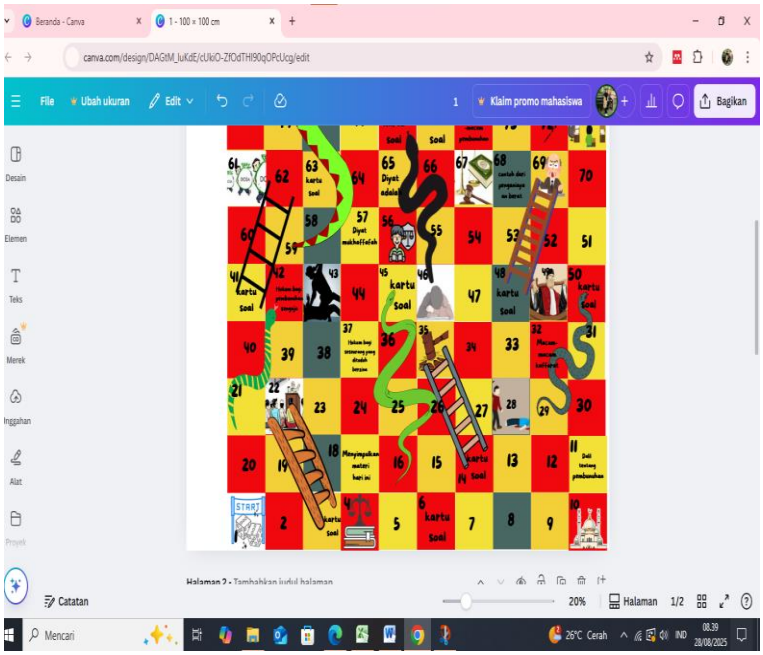
C. Revisi Produk

Sebelum Produk divalidasi oleh media dan materi, peneliti juga memperhatikan tanggapan, kritik, dan saran dari validator untuk di uji coba dalam penelitian. Gambar berikut menunjukan tanggapan tersebut.

Tanggapan mengenai tampilan tujuan pembelajaran pada ular tangga.



Gambar 4.7 sebelum revisi



Gambar 4.8 Setelah revisi

D. Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dimana dalam proses penelitian memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE ini dipilih karena keunggulan dari tahapannya yang sistematis dan rinci. Sehingga dengan model ADDIE ini akan membantu peneliti mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran Fikih kelas XI dengan materi jinayah sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada mata pelajaran Fikih sering kali menggunakan media yang konvensional mengakibatkan peserta didik akan merasa bosan. Dengan adanya media

UIN IMAM BONJOL PADANG

pembelajaran permaianan ular tangga akan lebih menarik karena menggunakan media yang membuat aktif peserta didk. Media permainan ular tangga sesuai dengan Pembelajaran kurikulum merdeka serta media konvensional pembelajaran dapat memudahkan pemahaman peserta didik dan kegiatan praktis juga diperlukan agar pembelajaran lebih relevan dan bermakna.

Tahap kedua adalah mendesain media pembelajaran yang tepat, menyiapkan materi, membuat diagram alur (struktur bagan) untuk menggambarkan dalam media pembelajaran. Dalam tahap ini media yang dikembangkan adalah media permainan ular tangga pada materi jinayah.

Tahap ketiga, penulis mengembangkan media yang telah dirancang. Setelah tahap ini, proses validasi kemudian dilakukan oleh validator ahli untuk mengevaluasi kevalidan produk yang dikembangkan sebelum diuji coba kepada peserta didik. Validasi ini melibatkan pakar ahli media dan ahli materi. Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator, peneliti kemudian melakukan revisi untuk perbaikan dan penyempurnaan media.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

Tahap keempat yaitu implementasi, peneliti menguji media kepraktisan dan peningkatan minat belajar peserta didik melalui media permainan ular tangga yang telah dikembangkan dengan uji coba di kelas XI F.1 di MAN 3 Agam. Uji coba ini melibatkan satu pendidik dan 24 peserta didik, dengan penerapan media dalam pembelajaran faktual. Setelahnya, pendidik dan peserta didik mengisi angket minat belajar dan pendidik juga mengisi angket praktikalitas untuk menilai keterlaksanaan dan manfaat media dalam pembelajaran, serta dilakukan observasi dan evaluasi minat belajar peserta didik.

Tahap akhir dalam pengembangan ini yaitu evaluasi, yang bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE dan terbagi menjadi dua tahap, yaitu evaluasi sumatif dan evaluasi formatif. Asesmen sumatif dilakukan di akhir pembelajaran atau akhir periode tertentu**,** seperti akhir bab, akhir semester, atau akhir tahun ajaran. Tujuan utamanya adalah menilai pencapaian akhir siswa. Hasil asesmen sumatif biasanya dicatat sebagai nilai resmi yang tercantum dalam rapor atau digunakan sebagai dasar penentuan kelulusan. Asesmen formatif dilakukan selama proses pembelajaran masih berlangsung**.** Tujuannya bukan untuk memberikan nilai akhir, melainkan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Hasil asesmen formatif biasanya dimanfaatkan guru untuk memperbaiki cara mengajar, memberikan bimbingan tambahan, atau menyesuaikan strategi pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi.

PADANG

1. **Tingkat Validitas Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI F1 Dengan Materi Pembelajaran Fikih di MAN 3 Agam.**

   Pengukuran tingkat kevalidasi bertujuan untuk menilai apakah media yang dikembangkan sudah layak digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan standar yang ditetapkan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Umpan balik dari para ahli digunakan untuk menyempurnakan media sehingga dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian dan pengembangan ini, ahli media yang

terlibat adalah Ibu Dosen Dr. Zulvia Trinova, S. Ag., M. Pd selaku dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguraun Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Sementara itu ahli materi adalah bapak Drs. Ilman Nasution, M,A. Selaku dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguraun Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang dan ahli bahasa, bapak Abdul Basit, M.Pd selaku dosen Fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Imam Bonjol Padang

a. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Media dan bahasa

Penilaian ini terdapat 3 aspek yang akan dinilai yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan komunikasi visual. Skor penilaian untuk setiap pernyataan dalam angket diberikan berdasarkan skala likert, yang mencakup kategori sangat valid, valid, kurang valid, cukup valid, tidak valid, dan sangat tidak valid. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh skor sebesar 100% hal ini menunjukkan bahwa rekayasa perangka lunak telah dirancang dengan baik dan menarik, aspek desain pembelajaran mencapai 96% menunjukkan desain pembelajaran menarik dan layak diigunakan, aspek komunikasi visual juga mencapai 100% menunjukkan bahwa komunikasi visual yang sesuai dengan pembelajaran. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 96,25% dengan kategori **“sangat valid”** hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat memberi konstribusi yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran.

UIN IMAM BONJOL PADANG

b. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Materi

Pada penilaian ini terdapat tiga aspek yang akan dinilai yaitu aspek media pembelajaran, media website, materi, bahasa. Skor penilaian untuk setiap pernyataan dalam angket diberikan berdasarkan skala Likert, yang mencakup kategori sangat valid, valid,valid, cukuo valid, tidak valid, dan sangat tidak valid. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek media pembelajaran memperoleh skor sebesar 96% dinilai memiliki konten yang berkualitas tinggi, aspek materi juga mencapai 100% menunjukkan bahwa materi yang sesuai dengan pembelajaran. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 98,25% dengan kategori sangat valid hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat memberi konstribusi yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media vidio pembelajaran berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat valid oleh ahli media dan ahli materi. Oleh karena itu, media tersebut dianggap sangat valid digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

2. Tingkat praktikalitas media permainan ular tangga pada mata pelajaran Fikih di MAN 3 Agam

Analisis kepraktisan dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai praktikalitas penggunaan media pembelajaran oleh pendidik. Analisis ini melibatkan uji coba seorang pendidik dan 24 peserta didik kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat praktikalitas media pembelajaran oleh pendidik dinilai sangat tinggi, dengan skor rata-rata keseluruhan 92% dengan kriteria sangat praktis, mengindikasikan bahwa pendidik menemukan media

yang bermanfaat dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat praktis oleh pendidik. Oleh karena itu, media tersebut dianggap dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.

3. Tingkat Efektivitas media permainan ular tangga pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 3 Agam

Uji efektivitas pada penelitian ini bertujuan untuk menilai apakahmedia permainan ular tangga ini dapat meningkatkan minat dan daya tarik peserta didik. Uji efektivitas dilakukan kepada 24 orang peserta didik kelas XI.F1. Berdasarkan hasil analisis memperoleh skor rata-rata yaitu sebesar 92% dengan kriteria sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga ini dapat meningkatkan minat dan daya tarik peserta didik dalam memahami materi. Antusias peserta didik juga terlihat pada pelaksanaan uji coba, dimana peserta didik dari awal pengenalan terlihat antusias untuk memulai pembelajaran dengan media ini. Karena ular tangga ini merupakan hal yang sudah mereka pahami di dalam kehidupan seharihari tapi belum pernah dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran Fikih.

Dengan demikian, dari hasil uji efektivitas dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga ini sangat efektif untuk meningkatkan minat dan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran.

UIN IMAM BONJOL PADANG

E. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Kekurangan keterampilan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inofatif.
2. Pendidik yang lebih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional.
3. Keterbatasan waktu yang dimiliki pendidik dalam mengajar di dalam kelas.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan bahwa media permainan ular tangga dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek **validitas**, media permainan ular tangga dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata skor 96,25%. Sementara itu, validasi materi memperoleh skor rata-rata 98,25% dengan kategori **sangat valid**. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kaidah penyusunan media pembelajaran Fikih, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Aspek **praktikalitas**, media permainan ular tangga dinyatakan **sangat praktis** berdasarkan hasil uji coba yang melibatkan pendidik dan peserta didik kelas XI di MAN 3 Agam. Skor rata-rata praktikalitas sebesar 92% menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Dengan demikian, media permainan ular tangga dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas tanpa mengalami kendala yang berarti.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

3. Aspek **efektivitas**, media permainan ular tangga terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat dan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran Fikih. Hasil uji efektivitas menunjukkan skor rata-rata sebesar 92% dengan kategori **sangat efektif**. Antusiasme peserta didik terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, terutama karena media permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah familiar dalam kehidupan sehari-hari, namun dikemas secara edukatif dan kontekstual dalam pembelajaran Fikih. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MAN 3 Agam, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Pendidik, khususnya pendidik mata pelajaran Fikih diharapkan lebih kreatif dan inovatif merancang pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, terkadang pendidik harus menggunakan beberapa media agar peserta didik tidak bosan, salah satunya dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran.
2. Peneliti, dapat melakukan penelitian lebih lanjut terhadap penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran yang dapat dikolaborasikan dengan model atau metode pembelajaran lainnya.
3. Sekolah, dapat meningkatkan lagi fasilitas yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif

UIN IMAM BONJOL
PADANG

dalam pembelajaran yang dapat menunjang prestasi peserta didik dan meningkatkan minat belajar peserta didik pada daerah tempat tinggalnya.

4. Pembaca, diharapkan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu wadah untuk memperluas wawasan yang dimiliki.

.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

Abnisa, A. P. (2020). Konsep Motivasi Pembelajaran. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, *21*(02), 124–142. https://doi.org/10.36769/asy.v21i02.114

Amin, K. (2019). Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah. *Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama Republik Indonesia*, 1–466.

Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, *2*(1), 2091–2100.

Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, *3*(01), 73–85. https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679

Ella H. Tumaloto, & Bulu Baan, A. (2023). Edukasi Permainan Ular Tangga Terhadap Tingkat Kebugaran Siswa. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, *4*(1), 11–25. https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v4i1.28609

Gafrawi, & Mardianto. (2023). Konsep Pembelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah. *Al-Gazali Journal of Islamic Education*, *2* no.*1*(1), 79.

HAMKA, P. D. (2019). Tafsir Al-Azhar Jilid 1. *Ayat-Ayat Konservasi Lingkungan*, 1–9.

Haryanto, D. N., Wardani, S. Y., & Margawati, N. L. (2024). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman Diri Siswa*. *8*(1), 10–18.

Hidayah, H. H. (2023). Pengertian, Sumber, Dan Dasar Pendidikan Islam. *Jurnal As-Said*, *3*(1), 21–33.

Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 1–57.

Islam, D. (2026). *Artinya : " Siapa yang memperoleh maaf dari saudaranya hendaklah mengikutinya dengan cara yang patut dan hendaklah menunaikan kepadanya dengan cara yang baik." Artinya : " Diyat secara etimologi adalah bentuk mashdar dari frasa, yang berasal dari frasa, yang mengikuti wazan, dan mempunyai makna, 'memberikan diyat '.* 1–7.

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran DalamJunaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan, 3(1), 45–56. https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349 Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, *3*(1), 45–56.

Khadijah, K., Illahi, R. K., & Faisal, F. (2022). Pengembangan Media Pemblajaran Permainan Edukasi Uno Stacko pada Mata Pelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X. *Jurnal Intelektualita: KeIslaman, Sosial Dan Sains*, *11*(2), 168–180. https://doi.org/10.19109/intelektualita.v11i2.13285

Khasanah, S. N. I. U., & Nisa', K. (2022). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro. *Journal of Arabic Education*, *02*(02), 2.

Khoiril Hidayah. (2023). Pemanfaatan Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, *2*(1), 22–35. https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i1.19

Kristanti SDN, R. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 3 Gumulan. *SHEs: Conference Series*, *5*(6), 323–327. https://jurnal.uns.ac.id/shes

Laila Mawardi. (2024). Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fikih Peserta Didik Kelas VIII E MTs Negeri 2 Kota Surabaya Laili Mawardi belakang tersebut, penulis akan menyusun karya tulis dengan judul : " Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Ha. *Hikamah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, *1*, *No.3*(September), 96–111.

Lemi, I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOGNITIF SISWA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, *2*(1), 19.

Madrasah, D. P., Jenderal, D., & Islam, P. (2015). *P ende k a t a n S a i n t i f i k Ku rik u lu m 2 0 13*.

Mansir, F. (2020). Urgensi Pembelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah. *AL-WIJDÃN Journal of Islamic Education Studies*, *5*(2), 167–179. https://doi.org/10.58788/alwijdn.v5i2.538

Noviana, R. (2015). Evaluasi Pembelajaran Contextual teaching and learning. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1–30.

Nurhayati, N. (2018). Understanding the concepts of sharia, fiqh, law and ushul fiqh. *Journal of Sharia Economic Law*, *2*(2), 124–134.

Nurlina Arianti, Zulaini Masrura, Siti zahara Saragih, Rosmidah hasibuan, siti suharni simamorang. (2022). *Buku Ajar belajar dan pembelajaran* (N. Rismawati (ed.); 1st ed.). widana Media Utama.

Penulis, K. (2022). TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PENYALUR PESAN Syamsiani STIT Misbahul Ulum Gumawang. *Bahasa Dan Pendidikan*, *2*(3).

Purwanti, R. (2020). Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan. *Wirahadie.Com*, *3*(8), 1. https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1

Pusparini, L. K. P. W., Sukerti, N. W., & Masdarin, L. (2025). Pengembangan Flipbook Maker Pada MateriTeknik Dasar Pengolahan Makanan

UIN IMAM BONJOL PADANG

diSMKNegeri4 Bangli. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, *11*(2), 140–148.

Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 38–44.

Rismawati, I., Nuroso, H., Poncowati, L., & Purnamasari, I. (2024). *Analisis Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 4 SDN Wonotingal*. *9*, 2947–2953.

Rizqillah, M. M. (2019). Metodologi Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Al-Makrifat*, *4*(2), 31–44. https://core.ac.uk/download/pdf/234800675.pdf

Rongcai, R. E. N., Guoxiong, W. U., & Ming, C. A. I. (2019). uji praktikalitas. *Jurnal Tunas Bangsa*, *6*(2), 277–289.

Rosidin. (2024). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. In Zulya Rachma Bahar (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (pp. 1–14). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

Sartimah, S., Dasar, P., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Padangsidimpuan, A. A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*, 19108–19116.

Shinta Meyza Putri, Anisa Surya Kartika, Erdea Widiyani, & Rani Setiawaty. (2024). Pengembangan Game Ular Tangga dengan Kartu Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, *1*(3), 54–67. https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.524

Trianita, A., Maulana, A. R., & Tsaniatus, M. (2024). *Analisis Karakteristik Materi Fikih di Berbagai Jenjang Pendidikan Pada Kurikulum Merdeka*.

Trinova, Z., Izati, W., & Suci, A. (2017). Zulvia Trinova, Wilrahmi Izati dan Asmita Suci: Penerapan Strategi Terbimbing…. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, *VII*(1), 45–58.

Wicaksono, B., Toyo, R., & Setiawan, A. H. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Dengan Desain Pembelajaran Assure Guna Memperbaiki Kinerja Guru Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Siswa Kelas X Teknik Konstruksi Batu Dan Beton Di Smk Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, *3*(1). https://doi.org/10.20961/ijcee.v3i1.22430

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936.

https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

LAMPIRAN

Lampiran 1

MODUL AJAR FIKIH KELAS XI

PEMBUNUHAN

Satuan pendidikan : MAN 3 AGAM plus keterampilan

Mata pelajaran : Fiqih

Kelas : XI

Tahun pelajaran : 2023/2024

Penyusun : Trimuyani

Fase : F

Elemen : Fiqih jinayat

Tema : 1

Alur tujuan pembelajaran (ATP) merupakan rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun scara sistematis dan logis di dalam fase pembelajaran untuk peserta didik agar bisa menyelesaikan capaian pembelajaran.

ELEMEN	CP	TUJUAN PEMBELAJARAN	ATP KELAS	AW
MUAMALAH 10 JP	Peserta didik memiliki pemahaman yang komprehensif tentang ketentuan jinayat.	1. Menganalisis ketentuan islam tentang jinayat dan hikmahnya. 2. Mengamalkan sikap adil, cinta damai, dan tanggung jawab sebagai implementasi dari pengetahuan tentang jinayat	1. Memahami konsep pembunuhan 2. Memahami konsep penganiayaan 3. Memahami konsep qisas 4. Memahami konsep diyat 5. Memahami konsep kaffarat	2 JP 2JP 2JP 2JP 2JP

TUJUAN PEMBELAJARAN

Satuan pendidikan : MAN 3 AGAM PLUS KETERAMPILAN

Mata pelajaran : Fiqih

Fase : F

Tahun pelajaran : 2025/2026

Penyusun : Trimulyani

ELEMEN	CP	KOMPETENSI	LINGKUPAN MATERI	TUJUAN PEMBELAJARAN
MUAMALAH	Peserta didik memiliki pemahaman yang komprehensif tentang ketentuan jinayat	Mengidentifikasi	Konsep fikih jinayat (pembunuhan, penganiayaan, qisas, diyat dan kafarat).	Peserta didik menyampaikan kembali pengertian, dasar hukum dan hukuman bagi pembnuh dan hikmah dilarangnya pembunuhan (pembunuhan dan penganiayaan) a) Koknitif : memahami konsep dasar fiqih jinayat, mampu menganalisis kasus, dan mengevaluasi berbagai pandangan. b) Afektif : peserta didik mampu menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga nyawa manusia, menghargai perbedaan pendapat, dan bersikap empati terhadap korban tindak kejahatan. c) Psikomotor : mampu berkomunikasi dengan baik

UIN IMAM BONJOL PADANG

				dalam menyampaikan pendapat dan argumen, serta mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi.

MODUL
AJAR FIKIH KELAS XI
JINAYAT

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas modul

   Satuan pendidikan : MAN 3 AGAM Plus keterampilan

   Nama penyusun : Trimulyani

   Fase : F

   Kelas : XI

   Materi pokok : Fikih jinayat (Pembunuhan)

   Alokasi waktu : 2x 45 menit

2. Kompetensi awal : sebelum memulai pembelajaran peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan tentang fiqih jinayat ini
3. Profil pelajar pancasila : beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa,berfikir kritis dan mandiri
4. Sarana prasarana : papan tulis, buku ajar fiqih
5. Target peserta didik : reguler
6. Model : tatap muka

UIN IMAM BONJOL PADANG

7. Pertanyaan pamantik : apa itu jinayat? Jelaskan pengertian,macam-macam, dasar hukum dan hikmah larangannya pembunuhan dan penganiayaan
8. Materi ajar : buku paket kelas XI, reverensi buku.
9. Ketersediaan materi : materi fikih jinayat meliputi : pengertian, macam-macam pembunuhan, dasar hukum, hukuman bagi pelakunya dan hikmah larangan membunuh.

Kompetensi Awal (hasil asesmen awal)

a. Sebagian peserta didik telah memahami konsep jinayat
b. Sebagian peserta didik telah mengetahui macam-macam jinayat

Profil pelajar pancasila/ profil pelajar rahmatal lil`alamin

a. Berkeadaban (taadup)
b. Keteladanan (qudwah)
c. Beriman, bertakwa kepada tuhan YME, dan berakhlak mulia
d. Bernalar kritis

Sarana dan prasarana

a. Lcd
b. Laptop
c. Papan tulis
d. Spidol

Target peserta didik

Peserta didik reguler

Model dan metode yang digunakan

UIN IMAM BONJOL PADANG

a. Model : tatap muka

b. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, discopery learning

B. KOMPONEN INTI

Tujuan pembelajaran

Menganalisis konsep jinayat (pembunuhan, penganiayaan, qisas, diyat dan kafarat)

Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran

Melalui pembelajaran tatap muka ini peserta didik dapat:

a. Menganalisis konsep jinayat (pembunuhan)

b. Menganalisis konsep penganiayaan

c. Menganalisis konsep qisas

d. Menganalisis kosep diyat

e. Menganalisis konsep kaffarat

UIN IMAM BONJOL PADANG

Pemahaman bermakna

a. Peserta didik dapat memahmi konsep jinayat (pembunuhan, penganiayaan, qisas, diyat dan kaffarat)

b. Peserta didik dapat mengetahui macam- macam dari jinayat (pembunuhan, penganiayaan, qisas, diyat dan kaffarat)

Kata kunci

a. Pembunuhan

b. Penganiayaan

c. Qisas

d. Diyat

e. Kaffarat

Pertanyaan pemantik

a. Apa saja macam-macam pembunuhan

b. Apa dasar hukum qisas

c. Apa sebab ditetapkan diyat

d. Apa saja macam-macam kaffarat

Persiapan pembelajaran

a. Pendidik menyiapkan segala bentuk sarana prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaan (laptop,lcd)

b. Pendidik menyiapkan slide materi/ bahan ajar yang digunakan

Kegiatan pembelajaran

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)	
Melakukan pembukaan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka dan memulai pembelajaran dengan basmalah, memeriksa kehadiran peserta didik, Menyiapkan media pembeajaran yang akan digunakan	
Mengaitkan materi/ tema dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik, peserta didik mengaitkan tema dengan apa yang telah diketahuinya	
Pendidik menyampaikan motivasi apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari Fikh jinayat ini (Pembunuhan)	
Pendidik menjelaskan hal-hal yang tema yang akan dipelajari serta apa tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran, serta metode apa yang akan ditempuh dengn menggunakan media ular tangga	
KEGIATAN INTI (70 MENIT)	
Kegiatan literasi	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Pendidik memberikan bahan bacaan mengenai jinayat (Pembunuhan)

Critical thinking	Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi apa yang belum dipahami, pertanyaan ini tetap berkaitan dengan materi pembunuhan
Collaboration	Peserta didik diminta untuk saling bertukar pikiran antar teman dan dibantu oleh pendidik dan semua peserta didik di minta untuk ikut dalam permainan ular tangga dan menjawab semua pertanyaan yanga ad dalaam tantangan ular tangga
Communication	Peserta didik menyebutkan kembali apa yang telah disampaikannya dengan teman sejawatnya (tentang pembunuhan)
Creativity	Peserta didik di dampingi oleh pendidik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari berkaitan dengan jinayat (pembnuhan) peserta didik di beri kesempatan untuk bertanya kembali apa yang belum ketahui
KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)	
Peserta didik membuat rangkuman/ kesimpulan pembelajaran tentang point-point yang telah dipelajar, atau dengan membuat tugas yang diberiakan oleh pendidik	
Pendidik menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan doa kafaratul majlis	

UIN IMAM BONJOL PADANG

Daftar pustaka

a) Buku ajar fiqih kelas XI

b) Internet

C. Instrumen Asesmen

1. Assesmen Formatif (selama proses pembelajaran) dimensi sikap

   Assesment

   penilaian ketercapaian pembelajaran melalui : Penilaian individu

   a. Bentuk penilaian : tes uraian
   b. Instrumen penilaian dan penskoran

NO	KOMPETENSI DAN LINGKUP MATERI	SUDAH %	BELUM%
1	Jelaskan pengertian dari jinayat?		
2	Sebutkan macam-macam pembunuhan?		
3	apa saja contoh dari pembunuhan sengaja, seperti sengaja dan pembunuhan tersalah		
4	Apa hukum dasar hukum dari perbuatan pembunuhan ini		

Tindak lanjut hasil assesment awal

NO	NAMA	NOMOR SOAL					NILAI	TINDAK LANJUT
		1	2	3	4	5		
1	Hanum							
2	Rini							
3	Serli							

UIN IMAM BONJOL PADANG

2. ASSESMEN FORMATIF

Assesmen formatif dilakukan oleh pendidik selama pembelajaran berlangsung ,

a. Teknik assesmen : observasi
b. Bentuk instrumen : pedoman

Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik

no	Nama peserta didik	Aspek yang diamati			Skor			
		Ide/ggsan	aktif	kerjasama	1	2	3	4
1	Hanum							
2	Rini							
3	Serli							
Nilai= skor x 25								

Instrumen penilaian

a. Apa pengertian pembunuhan
b. Sebutkan macam-macam pembunuhan
c. Bagaimana hak bagi pelaku pembunuhan sengaja, seperti sengaja, dan tersalah
d. Apa kifarat bagi orang yang larangan allah bagi orang yang melakukan pembunuhan dan penganiayaan

Penskoran

1. Penskoran
   a. Skor 4, jika penjelasan benar da lengkap
   b. Skor 3, penjelasan itu benar tapi kurang lengkap
   c. Skor 2, jika sebagian pelajaran tidak benar, dan kurang lengkap
   d. Skor 1, jika hanya sebagai penjelasan yang benar dan tidak lengkap
2. Pengolahan skor

   Skor maksimum ; 20

   Skor pengolahan peserta didik : sp

   Nilai yang diperoleh peserta didik : spx 5 (20x5=100)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG

3. Asesmen sumatif (asesmen setelah proses pembelajaran)

Assesmen yang dilakukan untuk memastikan ketercapaian keeluruhan pebelajaran. Assesmen ini dilakukan pada akhir proses pembelajaran atau dapat juga dilakukan sekaligus dari beberapa pertemuan sebelumnya berupa penilaian harian.

Mengetahui,	Kubang putiah, Agustus
Pendidik	Pendidik mata pelajaran
HUSNA FITRINA. S. Ag	TRIMULYANI
NIP: 197609162007102003	2114010177

UIN IMAM BONJOL
PADANG

Lampiran 2

KISI-KISI PENYUSUNAN ANGKET AHLI MATERI

"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Agam"

No	Indikator Penilaian	Indikator Pernyataan	No. Item Pernyataan
1	Pembelajaran	1) Isi dalam Ular Tangga yang disajikan dalam media pembelajaran mencakup komponen 1) Sesuai materi 2) Ular tangga terdiri dari balok-balok yang disusun secara rapi	1
		2) Permainan yang disajikan dalam media pembelajaran memenuhi komponen 1) Tidak mengandung unsur suku 2) Tidak mengandung unsur agama 3) Tidak mengandung unsur ras 4) Tidak mengandung unsur pronografi 5) Tidak mengandung paham radikalisme 6) Tidak mengandung unsur kekerasan 7) Tidak mengandung unsur bias gender 8) Mudah dimainkan 9) Menarik	2, 3, 4
		3) Isi petunjuk permainan dalam media pembelajaran memenuhi komponen 1) Lengkap 2) Mudah dipahami 3) Sesuai dengan isi permainan	5,6
2	Teknis	Media yang digunakan mudah didapatkan	7

UIN IMAM BONJOL PADANG

Lampiran 3

ANGKET VALIDITAS AHLI MATERI

``Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Agam ”

A. Identitas Validator

Nama :

NIP :

Keahlian :

B. Petunjuk

1. Bapak dimohon untuk memberikan penilaian terhadap instrumen validasi angket validitas.
2. Isilah lembar validasi ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang paling cocok dengan pendapat Bapak, kemudian kiranya Bapak dapat memberi saran dan alasan pada kolom saran yang telah di sediakan

Keterangan Skor:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

UIN IMAM BONJOL PADANG

C. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	SS	S	KS	TS	STS
1.	**Pembelajaran**					
	Isi dalam ular tangga yang disajikan dalam media pembelajaran mencakup komponen					
	1) Sesuai materi					
	2) Ular tangga terdiri dari balok-balok yang disusun secara rapi					
	Permainan yang disajikan dalam media pembelajaran memenuhi					

	komponen					
	1) Tidak mengandung unsur suku					
	2) Tidak mengandung unsur agama					
	3) Tidak mengandung unsur ras					
	4) Tidak mengandung unsur pronografi					
	5) Tidak mengandung paham radikalisme					
	6) Tidak mengandung unsur kekerasan					
	7) Tidak mengandung unsur bias gender					
	8) Mudah dimainkan					
	9) Menarik					
	Isi petunjuk permainan dalam media pembelajaran memenuhi komponen					
	1) Lengkap					
	2) Mudah Dipahami					
	3) Sesuai dengan isi permainan					
2.	**Teknis**					
	Media yang digunakan mudah di dapatkan					
Jumlah Total Skor						
Skor Penilaian Kelayakan						

UIN IMAM BONJOL PADANG

Kesimpulan (Lingkarilah)

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan tanpa revisi
3. Dapat dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan

Komentar/ Saran

UIN IMAM BONJOL
PADANG

Lampiran 4

INTRUMEN VALIDASI ANGKET PRAKTIKALITAS OLEH PESERTA DIDIK

"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran fikih pada MAN 3 Agam"

A. Identitas Praktisi
   Nama :
   Kelas :
   Hari/ Tanggal :
B. Petunjuk
   1. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap angket praktikalitas
   2. Isilah lembar validasi ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang paling cocok dengan pendapat Bapak/ Ibu, kemudian kiranya Bapak/ Ibu dapat memberi saran dan alasan pada kolom saran yang telah di sediakan

   Keterangan:

Penilaian	Kategori Penilaian
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

UNIVERSITAS ISLAM BONJOL PADANG

No.	Aspek yang Dinilai	skor				
		1	2	3	4	5
1.	Keterlaksanaan					
	a. Media pembelajaran permainan ular tangga					

	membuat saya lebih antusias dalam belajar					
	b. Media pembelajaran permainan ular tangga dapat membangkitkan aktifitas dan motivasi					
	c. Media pembelajaran permainan ular tangga dapat saya gunakan berulang kali sesuai dengan kebutuhan					
	d. Media pembelajaran permainan ular tangga dapat memangkitkan motivasi					
	e. Media pembelajaran permainan ular tangga membuat saya tertarik dalam proses pembelaran					
	Pemahaman					
	a. Media pembelajaran permainan ular tangga membuat dapat saya lebih memahami materi					
	b. Media pembelajaran permainan ular tangga dapat saya pelajari dimana saja, bukan hanya di sekolah					
Jumlah Total Skor						

IAIN IMAM BONJOL PADANG

Kesimpulan (Lingkarilah)

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan

Komentar/ Saran

Padang,

Peserta Didik

( )

UIN IMAM BONJOL
PADANG

Lampiran 5

VALIDATOR INSTRUMEN PENELITIAN

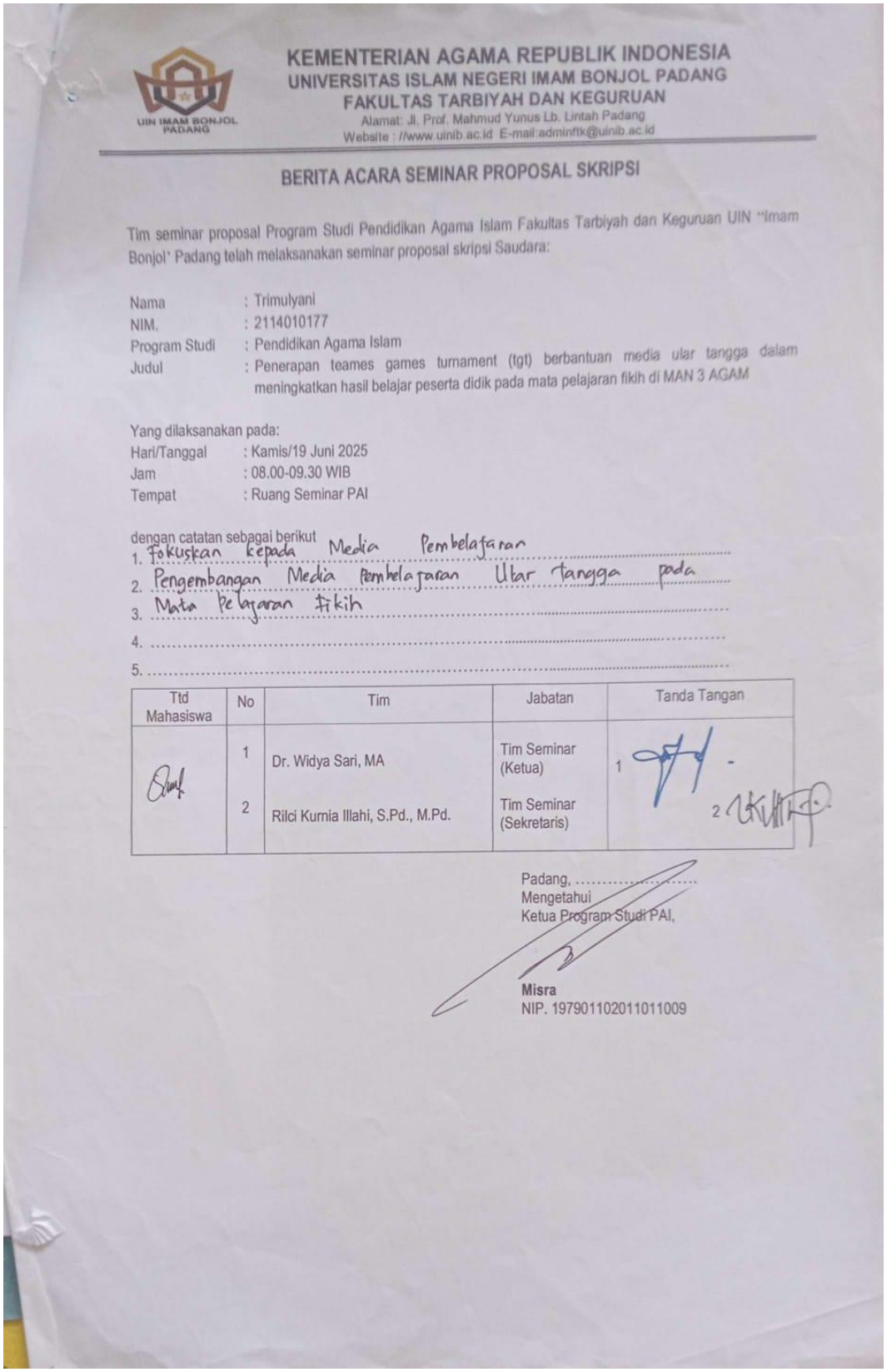
Nama : Trimulyani
Nim : 2114010177
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan Uin Imam Bonjol Padang
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI

No	Validator	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Abdul Basit, M, Pd NIP. 198011022023211004	Dosen Validator Instrumen Bahasa	
2.	Dr. Zulvia Trinova, S. Ag., M. Pd NIP. 197606012005012006	DosenValidator Instrumen Media	
3.	Drs. Ilman Nasution, M.A. NIP. 196505061994031005	DosenValidator Instrumen Materi	

Padang, 8 Agustus 2025
Peneliti

Trimulyani
NIM. 2114010177

Lampiran 6



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Lintah Padang
Website : //www.uinib.ac.id E-mail:adminftk@uinib.ac.id

UIN IMAM BONJOL PADANG

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Tim seminar proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN "Imam Bonjol" Padang telah melaksanakan seminar proposal skripsi Saudara:

Nama : Trimulyani
NIM. : 2114010177
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penerapan teames games turnament (tgt) berbantuan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih di MAN 3 AGAM

Yang dilaksanakan pada:
Hari/Tanggal : Kamis/19 Juni 2025
Jam : 08.00-09.30 WIB
Tempat : Ruang Seminar PAI

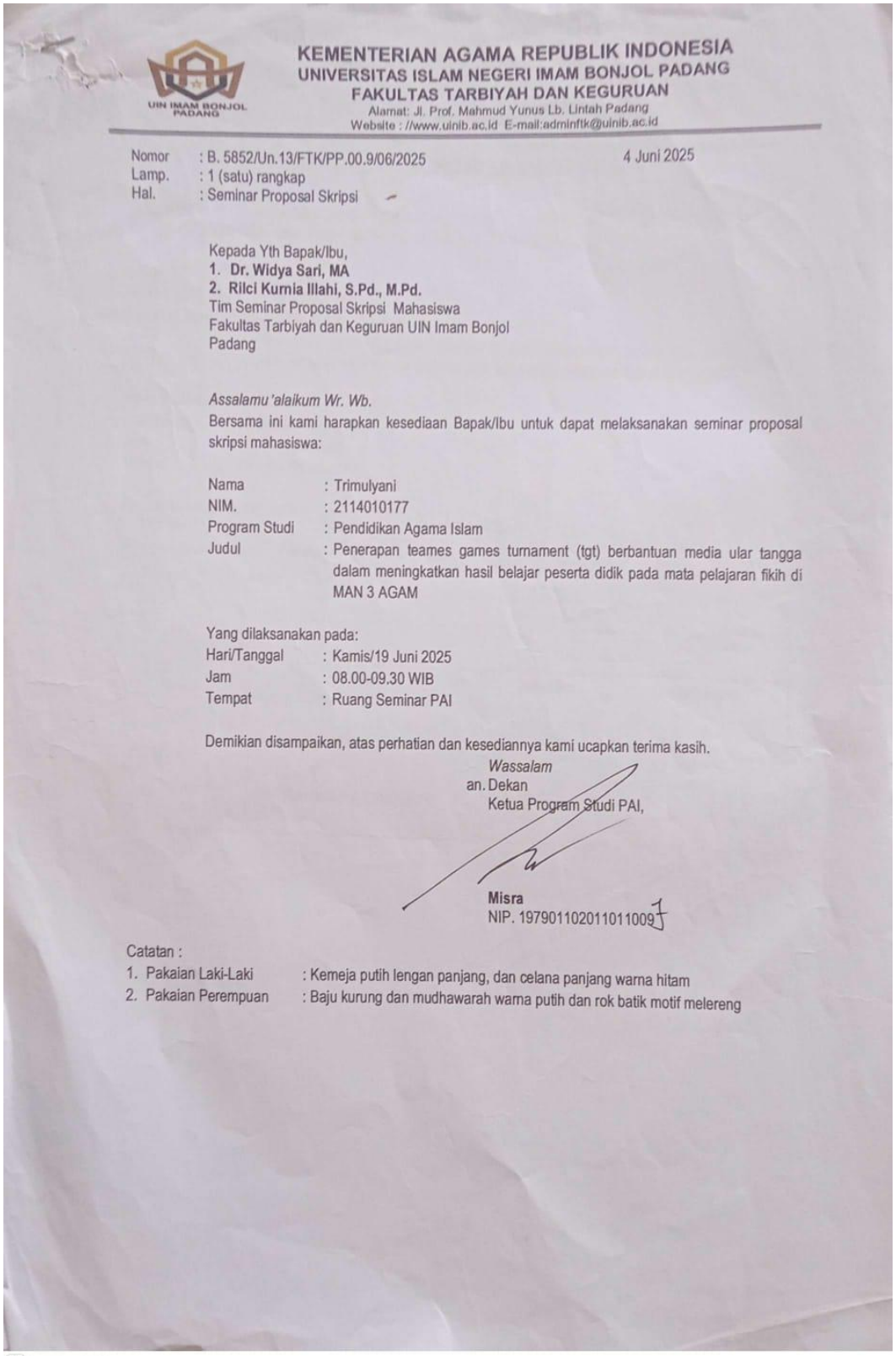
dengan catatan sebagai berikut
1. Fokuskan kepada Media Pembelajaran
2. Pengembangan Media pembelajaran Ular tangga pada
3. Mata Pelajaran fikih
4. .....
5. .....

Ttd Mahasiswa	No	Tim	Jabatan	Tanda Tangan
	1	Dr. Widya Sari, MA	Tim Seminar (Ketua)	1
	2	Rilci Kurnia Illahi, S.Pd., M.Pd.	Tim Seminar (Sekretaris)	2

Padang, ...
Mengetahui
Ketua Program Studi PAI,

Misra
NIP. 197901102011011009

Lampiran 7



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Lintah Padang
Website : //www.uinib.ac.id E-mail:adminftk@uinib.ac.id

Nomor : B. 5852/Un.13/FTK/PP.00.9/06/2025 4 Juni 2025
Lamp. : 1 (satu) rangkap
Hal. : Seminar Proposal Skripsi

Kepada Yth Bapak/Ibu,
1. **Dr. Widya Sari, MA**
2. **Rilci Kurnia Illahi, S.Pd., M.Pd.**
Tim Seminar Proposal Skripsi Mahasiswa
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol
Padang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Bersama ini kami harapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat melaksanakan seminar proposal skripsi mahasiswa:

Nama : Trimulyani
NIM. : 2114010177
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penerapan teames games turnament (tgt) berbantuan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih di MAN 3 AGAM

Yang dilaksanakan pada:
Hari/Tanggal : Kamis/19 Juni 2025
Jam : 08.00-09.30 WIB
Tempat : Ruang Seminar PAI

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kesediannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalam
an. Dekan
Ketua Program Studi PAI,

Misra
NIP. 197901102011011009

Catatan :
1. Pakaian Laki-Laki : Kemeja putih lengan panjang, dan celana panjang warna hitam
2. Pakaian Perempuan : Baju kurung dan mudhawarah warna putih dan rok batik motif melereng

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Lintah Padang
Website : //www.uinib.ac.id E-mail: adminftk@uinib.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
Nomor : B. 8032/Un.13/FTK.Ak/PP.00.9/08/2025

Tentang;
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN IMAM BONJOL PADANG

Mengingat
a. bahwa untuk kelancaran kegiatan akademik dan kemahasiswaan Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang Tahun 2025, dipandang perlu menetapkan Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa dengan Keputusan Dekan;
b. bahwa Saudara yang namanya tersebut pada keputusan ini, dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing I dan II skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang sebagaimana tercantum dalam keputusan ini.

Menimbang :
1. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama Nomor 211 Tahun 2011 tentang Pengembangan Standar Nasional Pendidikan Agama Islam;
6. Peraturan Presiden Nomor 35 Tahun 2017 tentang Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang;
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 37 Tahun 2019, tentang Perubahan Organisasi dan Tata Kerja UIN Imam Bonjol Padang;
8. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Imam Bonjol Padang;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
10. Keputusan Menteri Agama Nomor 20 Tahun 2014 tentang Penunjukan Kuasa Pengguna Anggaran di Lingkungan Kementerian Agama;
11. Peraturan Menteri Keuangan No. 60/PMK.02/2021, tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2025;
12. DIPA UIN Imam Bonjol Padang No: SP-DIPA-025.04.2.424050/2025, tanggal 2 Desember 2024.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
Kesatu : Mengangkat Saudara

a. Nama : Dr. Widya Sari, M.A.
NIP : 197604152009122001
Pangkat/Gol. : Penata Tk. I (III/d)
Jabatan : Lektor
Sebagai Pembimbing I

b. Nama : Rilci Kurnia Illahi, M.Pd.
NIP : 199008252019031008
Pangkat/Gol. : Penata (III/c)
Jabatan : Lektor
Sebagai Pembimbing II

Dalam Penulisan Skripsi Mahasiswa:
Nama / NIM : Trimulyani / 2114010177
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fikih Pada MAN 3 Agam*

Kedua : Pembimbing I dan Pembimbing II diberikan honorium menurut peraturan yang berlaku.
Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan segala sesuatu penetapan akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini.

Ditetapkan di : Padang
Pada Tanggal : 7 Agustus 2025
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Muhammad Kosim
NIP. 198212212005011001

Tembusan:
1. Rektor UIN Imam Bonjol di Padang;
2. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI);
3. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 9

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN AGAM
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 3 AGAM
Jalan Kubang Putiah Kanagarian Kubang Putih Kecamatan Banuhampu
email: man3agam@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 394/Ma.03.6.4/PP.00.9/09/2025

Kepada Yth.Dekan Universitas Islam Negeri
Imam Bonjol Padang
Di
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama	: Hj. YESIMAKHMI, M.Pd
N I P	: 19690722 199803 2 002
tempat tanggal lahir	: Rambatan / 22 Juli 1969
pangkat/gol ruang	: Pembina, IV/a
jabatan	: Kepala MAN 3 Agam
alamat	: Campago Guguk Bulek Mandiangin Koto Selayan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: Trimulyani
NIM	: 2114030060
Program Studi	: Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
Asal Institusi	: Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Telah **melaksanakan kegiatan penelitian** di MAN 3 Agam, dengan judul penelitian: **" Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih Pada MAN 3 Agam"**

Adapun pelaksanaan penelitian berlangsung sejak bulan Agustus sampai dengan Oktober 2025, dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat akademik pada Program Studi Manajemen Pendidikan islam.

Selama melaksanakan penelitian di Madrasah kami, yang bersangkutan telah menunjukkan sikap yang baik, sopan, dan kooperatif, Kami berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya bagi Madrasah kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kubang Putih, 09 September 2025
Kepala,

Hj. YESIMAKHMI, M.Pd
NIP. 19690722 199803 2 002

lampiran 10

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN AGAM
Jl. Veteran Padang Baru Telp (0752) 66075 Lubuk Basung
Email :agam@kemenag.go.id

Nomor : 798 /Kk.03.6-a/TL.00/07/2025 19 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN IB Padang
Di
Padang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Menindak lanjuti surat Saudara Nomor : 8239/Un.13/FTK.Ak/TL.00.9/07/2025, tanggal 12 Agustus 2025, tentang Mohon Izin Penelitian, maka bersama ini Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Agam memberikan izin kepada:

Nama/BP	:	Trimulyani/2114010177
Fakultas/Prodii	:	Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
Lokasi Penelitian	:	MAN 3 Agam
Judul Skrips	:	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih Pada MAN 3 Agam
Waktu Penelitian	:	Agustus 2025 s/d Oktober 2025

Untuk melakukan penelitian di Kab.Agam dalam rangka menyusun skripsinya, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Menjaga nama baik dan menjaga rahasia tempat penelitian
2. Penelitian dilakukan semata-mata untuk kepentiangan ilmiyah
3. Selama penelitian, agar menjaga tata krama dan ketentuan yang berlaku di tempat penelitian
4. Setelah melekukan penelitian agar melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Agam

Demikian disampaikan untuk dapat dimaklumi terima kasih

Kepala

Thomas Febria

Tembusan:
1.Kepala MAN 3 Agam
2.Mahasiswa yang bersangkutan

Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
Token : xq3lTxO9

Lampiran 11

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN AGAM
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 3 AGAM
Jalan Kubang Putiah Kanagarian Kubang Putih Kecamatan Banuhampu
email: man3agam@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 394/Ma.03.6.4/PP.00.9/09/2025

Kepada Yth.Dekan Universitas Islam Negeri
Imam Bonjol Padang
Di
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama	: Hj. YESIMAKHMI, M.Pd
N I P	: 19690722 199803 2 002
tempat tanggal lahir	: Rambatan / 22 Juli 1969
pangkat/gol ruang	: Pembina, IV/a
jabatan	: Kepala MAN 3 Agam
alamat	: Campago Guguk Bulek Mandiangin Koto Selayan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: Trimulyani
NIM	: 2114030060
Program Studi	: Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
Asal Institusi	: Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Telah **melaksanakan kegiatan penelitian** di MAN 3 Agam, dengan judul penelitian: **" Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih Pada MAN 3 Agam"**

Adapun pelaksanaan penelitian berlangsung sejak bulan Agustus sampai dengan Oktober 2025, dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat akademik pada Program Studi Manajemen Pendidikan islam.

Selama melaksanakan penelitian di Madrasah kami, yang bersangkutan telah menunjukkan sikap yang baik, sopan, dan kooperatif, Kami berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya bagi Madrasah kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kubang Putih, 09 September 2025
Kepala,

Hj. YESIMAKHMI, M.Pd
NIP. 19690722 199803 2 002

Lampiran 12

No.	Nama	No. Item																								
		s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12	s13	s14	s15	s16	s17	s18	s19	s20	s21	s22	s23	s24	s25	s26
1	Aisya Azkia	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	Chelmi	5	5	5	3	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5
3	Dela Afira	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5
4	Fahrul Rozi	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
5	Gina Zaida Naqia	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5
6	IlhamRramadhani	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
7	Ismail	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4
8	Keysya Zamratul Khaira	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
9	uhammad Maulana Mufid	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
10	M. Jibril Ar-Rasyid	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	M Rezan Ramadan	5	4	4	5	5	5	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4
12	Muhammad Vadillah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
13	Nadia Zakirah	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
14	Nadia Altafunnisa	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5
15	Nadine Citra Aulia	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
16	Oktavia Nurul Hikmah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	Rahmi Yulani	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
18	Rian Firmansyah	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4
19	Riska Fazahara	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20	Shalsabilla	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
21	Wulan Nursalina	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5
22	Viska Natasya	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4
23	Yusri Rahman	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
24	Zalka Zikrul Hakim	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	jumlah	115	111	110	111	112	112	111	110	113	114	115	113	117	114	116	114	112	118	117	116	112	113	113	116	114	116
	presentase	96%	93%	92%	93%	93%	93%	93%	92%	94%	95%	96%	94%	98%	95%	97%	95%	93%	98%	98%	97%	93%	94%	94%	97%	95%	97%
	Rata-Rata	**96%**																									

UIN IMAM BONJOL PADANG

Lampiran 13





Foto 1: pelaksanaan pembelajaran media ular tangga



Foto 2:bentuk bagan dan alat yang digunakan



Foto 3: pembacaan soal/ tantangan soal





Foto 4: pengisian angket

BIODATA PENULIS



Nama	: Trimulyani
Nim	: 2114010177
Tgl	: 03 Juni 2001
Program Studi	: pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah Dan Keguruan
Alamat	: kubang pipik, kec. Baso kab. Agam
Telepon	: 082268046164
Email	: @trim9330@gmail.com
Agama	: Islam
Nama orang tua	:
Ayah	: Sopiardi
Ibu	:Erni Yusnita

UIN IMAM BONJOL PADANG

RIWAYAT PENDIDIKAN

SD (2008- 2014)	: SDN 10 Kubang Pipik
MTS-MA (2014-2021)	: MAS TI Candung
SI (2021-2026)	: UIN Imam Bonjol Padang