

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif semata, tetapi juga bertujuan membentuk kepribadian dan akhlak mulia peserta didik (Desi, 2022). Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam hal ini adalah Fiqih. Melalui pembelajaran Fiqih, siswa diharapkan dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam hal ibadah maupun muamalah (Masykur, 2019).

Namun demikian, dalam praktiknya, pembelajaran Fiqih sering kali menghadapi berbagai kendala. Salah satu kendala yang sering muncul adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan secara konvensional. Metode ceramah yang terlalu dominan membuat siswa cepat merasa bosan dan pasif selama proses pembelajaran (Gafrawi, 2023). Akibatnya, tujuan pembelajaran Fiqih tidak tercapai secara optimal dan hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan.

Rendahnya hasil belajar siswa juga dapat disebabkan oleh keterbatasan variasi strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Padahal, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam memilih metode yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik (Munir, 2020). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa di kelas.

Salah satu strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan adalah strategi *multigames*. Strategi ini memanfaatkan berbagai jenis permainan edukatif yang dikombinasikan dengan tujuan pembelajaran tertentu. Melalui permainan, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga secara afektif

dan psikomotorik (Nurhasnawati, 2018). Aktivitas bermain memungkinkan siswa belajar dengan suasana menyenangkan tanpa merasa terbebani oleh materi yang kompleks.

Penggunaan *multigames* dalam pembelajaran juga dapat menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat di antara siswa. Mereka termotivasi untuk memahami materi dengan baik agar dapat menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan dalam permainan. Dalam konteks pembelajaran Fikih, hal ini menjadi sangat relevan karena banyak materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan penerapan langsung dalam kehidupan sehari-hari (Sidiq et al., 2021).

Salah satu bentuk *multigames* yang menarik untuk diterapkan adalah permainan ular tangga. Permainan tradisional ini sangat familiar bagi anak-anak dan mudah diadaptasi menjadi media pembelajaran. Dengan memodifikasi papan ular tangga dan memasukkan unsur-unsur materi Fikih ke dalamnya, guru dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Media ular tangga edukatif dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk mengulang atau memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Akbar et al., 2024). Setiap kotak dalam permainan dapat berisi pertanyaan, pernyataan benar-salah, atau tantangan yang berhubungan dengan topik Fikih. Dengan demikian, siswa secara tidak langsung belajar sambil bermain, sehingga materi yang dipelajari lebih mudah diingat dan dipahami.

Selain itu, permainan ular tangga juga dapat melatih kerja sama, kejujuran, dan sportivitas siswa. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam yang menekankan pembentukan karakter. Dengan demikian, penerapan strategi *multigames* berbantuan ular tangga bukan hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai moral dan sosial dalam diri peserta didik. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang mengatur jalannya permainan agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru perlu memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif (Tarmidzi et al., 2022). Selain itu, guru juga

harus mampu mengarahkan refleksi setelah permainan selesai, sehingga siswa dapat mengaitkan pengalaman bermain dengan konsep Fikih yang telah dipelajari.

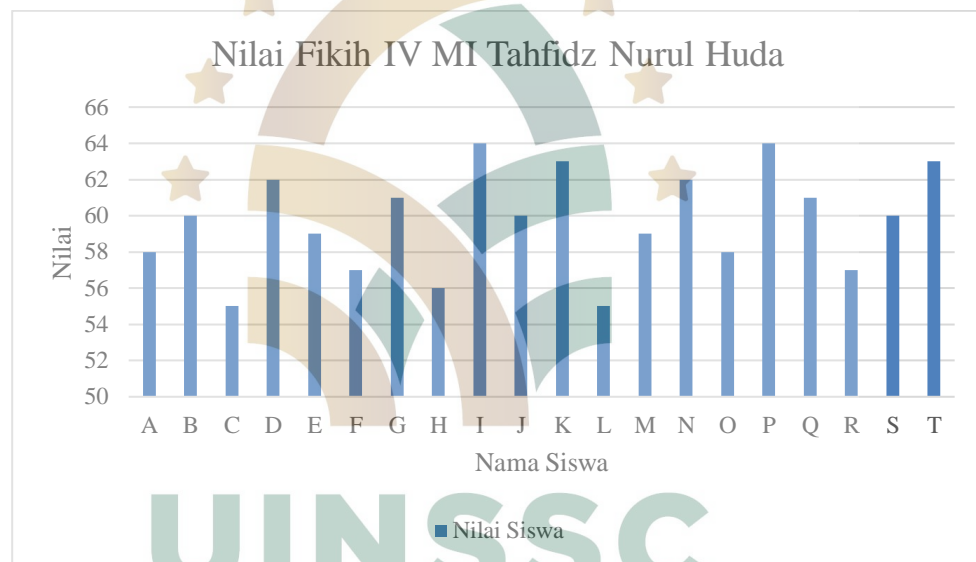
Dalam konteks pembelajaran Fikih di madrasah ibtidaiyah, penerapan strategi *multigames* berbantuan ular tangga sangat relevan. Siswa sekolah dasar cenderung memiliki karakteristik belajar yang menyukai aktivitas bermain dan eksplorasi. Oleh karena itu, menggabungkan unsur permainan dalam pembelajaran dapat membantu mereka memahami konsep keagamaan dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan. Strategi ini juga mendukung terciptanya pembelajaran aktif (*active learning*) di mana siswa menjadi subjek utama dalam kegiatan belajar (Sidiq et al., 2021). Dengan keterlibatan aktif, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan sosial, serta rasa tanggung jawab dalam proses belajar. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak jangka panjang.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penerapan strategi *multigames* berbantuan ular tangga juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Siswa yang semula pasif dapat menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Kegiatan belajar yang menyenangkan membuat mereka lebih mudah menyerap materi dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lebih lama. Hasil belajar tidak hanya diukur dari kemampuan mengerjakan soal atau menjawab pertanyaan, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai Fikih dalam kehidupan sehari-hari (Qamarya, 2023). Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi jembatan antara pengetahuan teoritis dan praktik keagamaan yang nyata.

Strategi ini juga sejalan dengan arah pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemikiran kritis. Melalui *multigames*, keempat aspek tersebut dapat dikembangkan dalam suasana belajar yang kondusif dan penuh keceriaan. Hal ini membuat siswa tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kecerdasan sosial dan emosional (Trianto, 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MI Tahfidz Nurul Huda, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Fikih masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya minat dan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab tanpa variasi media pembelajaran. Selain itu, suasana belajar yang monoton membuat siswa cepat merasa jenuh. Hal demikian dapat dilihat pada grafik hasil belajar siswa kelas IV MI Tahfidz Nurul Huda :

Gambar 1. 1 Nilai Awal Siswa



Dari grafik 1.1 di atas menunjukkan bahwa nilai siswa masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75 yang apabila diliha pada rata-rata nilai siswa juga diperoleh nilai 59,85 yang artinya bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari permasalahan di atas sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna mengetahui bagaimana pengaruh media Ular Tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun judul penelitian yang diambil yaitu **“Strategi Multigames berbantuan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa IV Pada Mata Pelajaran Fikih di MI Tahfidz Nurul Huda.”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih masih tergolong rendah.
2. Siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan monoton.
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik minat siswa untuk belajar.
5. Kurangnya penerapan strategi pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa secara aktif.
6. Siswa belum mampu memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Fiqih secara optimal dalam kehidupan sehari-hari.
7. Guru belum memanfaatkan permainan edukatif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak melebar serta dapat menjawab pokok permasalahan dalam penelitian, maka peneliti memberikan beberapa batasan sebagai berikut :

1. Penelitian hanya difokuskan pada penerapan strategi multigames berbantuan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV MI Tahfidz Nurul Huda.
3. Mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah mata pelajaran Fiqih.
4. Materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada salah satu pokok bahasan yaitu mengenai Khitan.
5. Aspek yang dikaji difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya strategi multigames berbantuan ular tangga.
6. Hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan strategi multigames berbantuan ular tangga dalam pembelajaran Fikih pada siswa kelas IV MI Tahfidz Nurul Huda?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV MI Tahfidz Nurul Huda pada mata pelajaran Fikih ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MI Tahfidz Nurul Huda setelah diterapkannya strategi multigames berbantuan ular tangga?

E. Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui penerapan strategi multigames berbantuan ular tangga dalam pembelajaran Fikih pada siswa kelas IV MI Tahfidz Nurul Huda.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV MI Tahfidz Nurul Huda pada mata pelajaran Fikih.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MI Tahfidz Nurul Huda setelah diterapkannya strategi multigames berbantuan ular tangga.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis praktis terhadap media pembelajaran melalui media *ular tangga* untuk hasil belajar siswa pada anak kelas IV di MI Tahfidz Nurul Huda. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi substantif bagi peneliti dalam menambah wawasan pengetahuan, memperdalam pemahaman teoretis, serta memperkaya pengalaman empiris terkait implementasi media pembelajaran sebagai sarana peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil yang diperoleh menjadi dasar reflektif untuk merumuskan inovasi dan rekonstruksi strategi

pembelajaran di masa mendatang, sehingga proses instruksional dapat berlangsung lebih efektif, adaptif, dan berorientasi pada optimalisasi capaian akademik siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Anak

Pembelajaran yang mengintegrasikan media ular tangga memberikan dimensi pengetahuan dan pengalaman baru bagi peserta didik, sehingga memfasilitasi mereka dalam mengonstruksi pemahaman terhadap materi ajar secara lebih efektif, menarik, dan kontekstual.

b. Bagi Guru

- 1) Pendidik mendapat referensi atau ide untuk menyiapkan media pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan menarik untuk minat peserta didik.
- 2) Memberikan masukan pada guru dalam menggunakan media yang sangat penting dalam pembelajaran.
- 3) Pendidik dapat mengetahui media yang tepat pada peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga ataupun yang lainnya.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan mutu dan kualitas suatu lembaga sehingga dapat bersaing dengan lembaga lain di masyarakat.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini mampu memperluas pengetahuan dan wawasan terhadap peneliti serta mampu mengetahui kondisi perkembangan peserta didik di sekolah dan mampu untuk mengatasi kondisi yang akan dihadapi oleh peneliti.