

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Tujuan utama dari pendidikan diposisikan sebagai sarana untuk menunjang pertumbuhan serta perkembangan siswa melalui pengalaman belajar. Pendidikan ditempatkan sebagai salah satu landasan penting dalam membentuk kecerdasan dan watak bangsa. Melalui jalur ini, pengetahuan, informasi, serta nilai-nilai yang semula belum dipahami dapat diperoleh oleh siswa. Selain itu, orang-orang yang berilmu akan ditinggikan derajatnya oleh Allah Swt, ditegaskan pada Surah Al-Mujadilah ayat 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ  
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ  
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan”*. (Q.S. Al-Mujadilah [58]: 11)

Dalam pencapaian tujuan pendidikan, efektivitas suatu proses belajar banyak dipengaruhi oleh kecakapan pendidik dalam menetapkan strategi,

metode, serta sarana ajar yang selaras dengan karakter siswa. Salah satu hambatan yang kerap muncul selama proses belajar mengajar ialah upaya pengembangan pendekatan serta media aktivitas edukatif yang dapat menumbuhkan ketertarikan siswa, terutama pada mata pelajaran Fikih.

Media pendidikan diperlukan untuk mendukung proses aktivitas edukatif dan memenuhi tujuan pendidikan.<sup>1</sup> Guru dapat mengkomunikasikan informasi atau konten pelajaran dengan lebih baik kepada siswa dengan menggunakan media sebagai perantara. Terdapat banyak sumber daya pendidikan yang tersedia untuk digunakan di dalam kelas, terutama yang dapat mengangkat mutu perolehan hasil studi siswa. Isi dari Surah Al-'alaq ayat 1-5 berkaitan dengan penggunaan media dalam pendidikan.

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ  
الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, Dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya*”. (Q.S Al-'alaq [96]: 1-5)

Pendekatan inovatif terhadap proses aktivitas edukatif diperlukan untuk mengatasi masalah ini, salah satu pendekatan tersebut dengan cara memanfaatkan media aktivitas edukatif berbasis permainan seperti permainan ular tangga edukatif. Permainan ini dipadukan dengan beragam materi

---

<sup>1</sup> G. M. Jamaludin, L. Yulianti, dan M. U. Mas'ud, “Pengaruh Pemberian Punishment terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV di SDN Cisetu III,” *Eduprof: Islamic Education Journal*, Vol. 2, No. 2 (2020), hlm. 187–201.

pelajaran, seperti matematika, Bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan alam (IPA), serta ilmu pengetahuan sosial (IPS). Tetapi peneliti menggunakan pelajaran Fikih.

Kurikulum pendidikan agama islam yang mencakup Fikih, sangat berperan dalam menumbuhkan pengetahuan agama dan membentuk karakter siswa. Pada kenyataannya, proses aktivitas edukatif Fikih sering dianggap monoton dan bersifat teoritis sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa. Hal ini mengakibatkan keberhasilan yang dicatat oleh siswa setelah menempuh proses aktivitas edukatif berada pada tingkat yang kurang memadai dan kurangnya partisipasi aktif siswa pada pelajaran tersebut.

Media ular tangga merupakan bentuk permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran. Permainan ini pada hakikatnya adalah permainan papan yang berisi kotak-kotak bernomor dengan memasukkan pertanyaan tentang materi yang sedang dipelajari. Melalui media ular tangga, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses aktivitas edukatif dengan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang muncul dikotak-kotak papan ular tangga.

Media ini dapat membantu secara efektif untuk menciptakan suasana belajar yang positif, meningkatkan konsentrasi dan memfasilitasi pemahaman siswa secara mendalam terhadap materi pelajaran. Penggunaan media permainan edukatif di kelas dapat meningkatkan daya perhatian siswa maupun Hasil belajar siswa setelah menempuh seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif mereka. Menurut penelitian Kholifah menunjukkan bahwa

penggunaan Instrumen visual-edukatif model ular tangga secara signifikan mempengaruhi Hasil belajar siswa setelah menempuh seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif Matematika kelas IV MIN 3 Metro dan Setelah mengikuti proses pembelajaran, terlihat perbedaan hasil belajar yang cukup nyata antara siswa yang belajar menggunakan media ular tangga dan siswa yang tidak menggunakannya.<sup>2</sup>

Penelitian yang telah dilakukan oleh Daulay dan Rambe menunjukkan hasil tes awal di tahap siklus I memperoleh nilai pre-test, dimana terdapat 4 siswa yang mencapai nilai KKM dengan presentase 13.34% dan mendapatkan nilai rata-rata 45.50. Sedangkan perolehan hasil nilai post-test siklus I ada 26 siswa yang mencapai KKM dengan presentase 86.67% dan mendapatkan nilai rata-rata 67.83. Oleh karena itu, pada siklus I hasilnya tidak sesuai dengan harapan. Maka setelah itu, dilanjut pada siklus II ada 27 siswa mencapai nilai KKM dengan presentase 90.00% dan mendapatkan nilai rata-rata 76.33.<sup>3</sup>

Berlandaskan data yang diperoleh penelitian tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu diisi. Khususnya Penggunaan media Ular Tangga dalam konteks pelajaran Fikih, terutama untuk siswa MTs di kelas VII, masih kurang mendapat perhatian. Sebagian penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada unsur motivasi siswa dan aktivisasi belajar, namun hanya sedikit yang meneliti bagaimana dampak media ular tangga tersebut secara langsung mempengaruhi Hasil belajar siswa setelah menempuh

---

<sup>2</sup> N. Kholifah, *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 MIN 3 Metro Pusat* (Skripsi, IAIN Metro, 2020).

<sup>3</sup> F. A. Daulay dan N. R. Rambe, "Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Tehoru," *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, hlm. 34–39.

seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif sebagai variabel yang dapat diukur. Kesenjangan ini menjadi penting untuk ditinjau karena Hasil belajar siswa setelah menempuh seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif merupakan indikator utama keberhasilan proses aktivitas edukatif.

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan wawasan baru dalam pengembangan sarana aktivitas edukatif yang menggunakan pendekatan kuantitatif untuk membuktikan pengaruh penggunaan media Ular Tangga secara empiris. Sehingga dapat disimpulkan, penggunaan metode ini tidak hanya akan memperkuat landasan teori aktivitas edukatif interaktif dalam konteks Pendidikan Agama Islam, tetapi juga memberikan landasan praktis bagi guru mata pelajaran Fikih yang sebaiknya memilih media yang tepat untuk mengangkat mutu perolehan hasil studi siswa.

Dengan merujuk pada penjelasan yang dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII MTs Istiqlal Medan Marelan”** harus dilakukan, Peneliti berharap dalam kajian yang dilaksanakan akan menimbulkan pengaruh baik dan membantu mengembangkan metode aktivitas edukatif, khususnya dalam mata pelajaran Fikih pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs).

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan mempertimbangkan penjelasan pada bagian latar belakang,

rumusan masalah dalam kajian yang dilakukan disusun berdasarkan keterangan dari sejumlah ahli:

- 1) Bagaimana capaian hasil belajar siswa di kelas VII pada mata pelajaran Fikih yang tidak menggunakan media ular tangga?
- 2) Bagaimanakah capaian hasil belajar siswa di kelas VII pada mata pelajaran Fikih yang menggunakan media ular tangga?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan media ular tangga pada mata pelajaran Fikih kelas VII MTs Istiqlal?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Arah dari pelaksanaan penelitian ini ditetapkan sebagai upaya memperoleh jawaban terhadap perumusan persoalan yang telah dirancang sebelumnya:

- 1) Diarahkan untuk memperoleh gambaran mengenai capaian hasil belajar siswa di kelas VII pada mata pelajaran Fikih yang tidak menggunakan media ular tangga.
- 2) Diarahkan untuk memperoleh gambaran mengenai capaian hasil belajar siswa di kelas VII pada mata pelajaran Fikih yang menggunakan media ular tangga.
- 3) Difokuskan untuk menguji ada atau tidak pengaruh secara signifikan pada penerapan media ular tangga terhadap peningkatan

hasil belajar siswa kelas VII MTs Istiqlal pada mata pelajaran Fikih.

## **2. Kegunaan Penelitian**

Diharapkan oleh peneliti bahwa hasil dari kajian ini dapat mendatangkan kegunaan yang dirinci:

### **a. Secara Teoritis**

- 1) Untuk memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait penggunaan media aktivitas edukatif inovatif dalam pelajaran Fikih dan memberikan saran-saran bagi kemajuan ilmu pendidikan dengan penerapan sumber-sumber pengajaran modern dalam aktivitas edukatif Fikih.
- 2) Untuk menjadi referensi tentang bagaimana memanfaatkan media aktivitas edukatif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa.
- 3) Untuk meningkatkan penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana media aktivitas edukatif berbasis permainan dapat mempengaruhi pengajaran agama Islam, khususnya pada pelajaran Fikih.

### **b. Secara Praktis**

- 1) Untuk Guru: Mempermudah guru untuk menggunakan permainan ular tangga, media ini sebagai salah satu dari

beberapa sumber daya yang tersedia untuk mengangkat mutu perolehan hasil belajar siswa dan membantu instruktur dalam membangun lingkungan belajar yang nyaman.

- 2) Untuk Siswa: Memanfaatkan media agar proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga mereka terdorong untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar, dan membantu mereka memfasilitasi pemahaman terhadap materi pelajaran.
- 3) Untuk Sekolah: Membantu dalam pengembangan teknik pengajaran yang berfungsi sebagai sumber daya untuk membuat media aktivitas edukatif pada lembaga pendidikan dan memberikan kontribusi terhadap perkembangan metode aktivitas edukatif untuk mengangkat mutu perolehan hasil studi siswa.
- 4) Bagi Peneliti: Untuk memberikan wawasan, pengalaman dan pembuatan media aktivitas edukatif serta dapat meningkatkan pemahaman peneliti tentang cara memecahkan masalah yang di hadapi siswa selama aktivitas edukatif berlangsung.

#### **D. Batasan Istilah**

Istilah-istilah berikut akan didefinisikan untuk menghindari kesalahpahaman terkait judul ini:

1. Pengaruh

Berdasarkan KBBI, kekuatan yang berasal dari seseorang atau sesuatu yang mencerminkan karakter, keyakinan, atau perilaku seseorang dikenal sebagai pengaruh.<sup>4</sup> Pengaruh yang dimaksud dalam kajian yang dilakukan adalah perubahan atau efek penggunaan media Ular Tangga yang diimplementasikan selama aktivitas edukatif berlangsung. Pengaruh ini akan dilihat melalui perbedaan hasil *Pretest* dan *Posttest*.

## 2. Media Ular Tangga

Berdasarkan permainan klasik ular tangga, media ular tangga merupakan alat bantu aktivitas edukatif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa guna mencapai tujuan aktivitas edukatif. Media ini berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada siswa.<sup>5</sup> Dalam kajian yang dilakukan, diberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi fikih mengenai Shalat Sunnah Muakkad dan Ghairu Muakkad yang dituangkan ke dalam media ular tangga.

## 3. Hasil Belajar

Setelah menyelesaikan proses aktivitas edukatif, siswa menerima penilaian yang mengukur keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik melalui perubahan tingkah laku. Hasil-hasil ini dikenal sebagai Capaian yang dicapai siswa setelah proses berlangsung

---

<sup>4</sup> “Pengaruh,” *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, diakses 1 Juli 2025, <https://kbbi.web.id/pengaruh>.

<sup>5</sup> A. Wati, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 1 (2021), hlm. 68–73.

aktivitas edukatif.<sup>6</sup> Instrumen tes dilakukan baik sebelum maupun setelah Penggunaan media Ular Tangga dalam proses aktivitas edukatif digunakan untuk mengukur kognitif siswa sejauh mana hasil aktivitas edukatif telah meningkat dalam kajian yang dilakukan.

#### 4. Mata Pelajaran Fikih

Salah satu bidang studi pendidikan Islam adalah Fikih, membantu siswa memahami hukum Islam dan mengajarkan dasar-dasar hukum tersebut, serta menanamkan rasa tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Melalui hukum Syariah, mata pelajaran ini ditujukan untuk mengajarkan siswa tentang nilai-nilai Islam.<sup>7</sup> Mata pelajaran Fikih diajarkan kepada siswa sesuai kurikulum yang saat ini berlaku di madrasah tersebut, siswa MTs kelas VII dalam penelitian ini mempelajari materi Shalat Sunnah Muakkad dan Ghairu Muakkad.

#### 5. Madrasah Tsanawiyah (MTs)

Lembaga pendidikan formal yang dikenal sebagai Madrasah Tsanawiyah (MTs) berafiliasi dengan Sekolah Menengah Pertama atau SMP. Namun, MTs memiliki keunikan yakni mengintegrasikan kurikulum umum dan pendidikan Islam. Dari kelas VII hingga IX, MTs beroperasi selama tiga tahun dan bernaung di bawah Kementerian Agama Republik Indonesia. Setelah sekolah dasar, MI, atau program pendidikan yang setara lainnya, MTs diselenggarakan secara bersama

---

<sup>6</sup> Y. Fernando, P. Andriani, dan H. Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan, Vol. 2, No. 3 (2024), hlm. 61–68.

<sup>7</sup> A. Pitaloka, *Efektivitas Aktivitas edukatif Tatap Muka Pasca Pandemi pada Mata Pelajaran Fiqh di MTsN 7 Kediri* (Disertasi, IAIN Kediri, 2022), hlm. 3.

atau terpisah Sekolah Dasar atau MI.<sup>8</sup> Fokus penelitian ini adalah siswa kelas tujuh.

## E. Telaah Pustaka

Penelitian mengenai penggunaan media permainan edukatif dalam aktivitas edukatif telah banyak dilakukan oleh para penenliti sebelumnya.

Berikut ini beberapa contoh:

1. Penelitian oleh Neni Sri Nurhayani dalam artikelnya yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Alat aktivitas edukatif berbasis permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”*. Pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif diterapkan pada penelitian ini. Temuan ini menunjukkan penggunaan alat aktivitas edukatif berbasis permainan Ular Tangga yang digunakan sebagai sarana edukatif terdapat pengaruh positif terhadap minat siswa dalam belajar, terbukti dari tingginya total skor nilai siswa. Mayoritas siswa memberikan respon terhadap setiap item pernyataan dalam kuesioner yang berhubungan dengan Alat aktivitas edukatif berbasis media Ular Tangga serta minat belajar mendapatkan jawaban yang paling banyak setuju. Analisis data penelitian Neni menunjukkan bahwa variabel X (Alat aktivitas edukatif berbasis permainan Ular Tangga) memberikan pengaruh

---

<sup>8</sup> Ayo Madrasah, “Pengertian Madrasah Tsanawiyah,” diakses 1 Juli 2025, dari <https://www.ayomadrasah.id/p/madrasah-tsanawiyah.html>.

sebesar 70,7% terhadap variabel Y (minat siswa dalam belajar). Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas III dapat meningkat secara signifikan melalui Alat aktivitas edukatif berbasis permainan Ular Tangga. Sedangkan sisa 29,3% tidak menutup kemungkinan adanya pengaruh dari faktor lain yang tidak termasuk dalam fokus kajian ini.<sup>9</sup> Persamaan dalam temuan penelitian ini terletak pada Penggunaan media Ular Tangga. Namun, perbedaan utamanya terletak pada fokus penelitian Neni yang diarahkan pada minat belajar siswa terhadap bidang studi pendidikan agama islam, dan subjek penelitiannya siswa Sekolah Dasar (SD) yaitu kelas III. Sementara itu, siswa kelas VII MTs akan menjadi objek penelitian penulis, yang akan berfokus pada peningkatan Hasil belajar siswa setelah menempuh seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif siswa dalam mata pelajaran Fikih.

2. Penelitian Siregar dan Ritonga mengungkapkan bahwa pengembangan media aktivitas edukatif berbasis aplikasi UMO untuk aktivitas edukatif Fikih dinyatakan layak, terbukti praktis serta efektif dalam mengangkat mutu perolehan hasil studi siswa, meskipun penelitian ini tidak menggunakan Alat aktivitas edukatif berbasis permainan Ular Tangga. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki persamaan dalam

---

<sup>9</sup> N. S. Nurhayani dan M. Hidayanti, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Al-Mau'izhoh*, Vol. 3, No. 1 (2021), hlm. 49–56.

mata pelajaran yaitu pelajaran Fikih.<sup>10</sup> Perbedaannya terletak pada penggunaan media aktivitas edukatif, yaitu Game berbasis UMO dan subjek penelitian yang mencakup siswa SMA yaitu X, XI, dan XII. Metode yang dikenal sebagai penelitian R&D diterapkan pada penelitian ini. Dengan merujuk pada hasil analisis, penelitian ini membuktikan bahwa spesifik pada mata pelajaran Fikih tetapi subjek, metode dan menggunakan media sebagai alat bantu dalam pengajaran.

3. Penelitian oleh Putri Indah Sari (2024) dalam skripsinya berjudul “*Penggunaan Media Ular Tangga Pada Aktivitas edukatif Fikih Shalat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 05 Karangploso*”. Telah ditunjukkan Penggunaan media Ular Tangga dalam proses aktivitas edukatif memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa yaitu aktivitas edukatif yang menyenangkan. Peningkatan kognitif dan pengembangan karakter yang kompetitif ini membantu membangun budaya aktivitas edukatif yang lebih kreatif dan inovatif.<sup>11</sup> Persamaan pada penelitian penulis adalah Penggunaan media Ular Tangga dalam aktivitas edukatif Fikih. Perbedaan yang ditemukan dalam kajian yang dilakukan adalah meningkatnya semangat belajar siswa kelas VIII di SMP. Di sisi lain, penulis akan meneliti peningkatan Hasil belajar

---

<sup>10</sup> V. Siregar, S. Halimah, dan S. Ritonga, “Pengembangan Media Aktivitas edukatif Fikih Berbasis Game UMO untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Schoulid: Indonesian Journal of School Counseling*, Vol. 10, No. 1 (2025), hlm. 11–12.

<sup>11</sup> P. I. Sari, A. Jalil, dan I. R. Sulistiani, “Implementasi Media Ular Tangga pada Aktivitas edukatif Fikih Shalat di Kelas VIII SMPN 05 Karangploso,” *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, Vol. 9, No. 4 (2024), hlm. 132–145.

siswa setelah menempuh seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif siswa kelas tujuh di MTs.

## **F. Hipotesis**

Hipotesis dipahami sebagai dugaan awal yang dirumuskan guna menjawab pertanyaan penelitian. Rumusan ini bersifat tentatif karena masih bertumpu pada landasan teoritis tanpa adanya bukti nyata yang bersumber dari data empiris lapangan. Dengan demikian, hipotesis dianggap sebagai jawaban sementara sebelum dilakukan pembuktian secara empiris. Jadi dalam konteks ini, hipotesis bukanlah jawaban yang bersifat empiris, melainkan hipotesis adalah dugaan awal yang disusun secara teoritis sebagai jawaban atas rumusan masalah penelitian.<sup>12</sup>

Adapun hipotesis yang diajukan antara lain:

$H_0$  = tidak ditemukan adanya pengaruh hasil belajar Fikih yang signifikan terhadap penggunaan media ular tangga siswa kelas VII.

$H_1$  = ditemukan adanya pengaruh hasil belajar Fikih yang signifikan terhadap penggunaan media ular tangga siswa kelas VII

## **G. Sistematika Pembahasan**

Agar diperoleh pemaparan yang runtut serta komprehensif pada kajian ini, urutan penyajian pembahasan diatur dengan pola Berdasarkan keterangan

---

<sup>12</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 100.

dari sejumlah ahli:

1. Bab I Pendahuluan memuat uraian mengenai asal-usul permasalahan, perumusan pertanyaan penelitian, tujuan dan kegunaan kajian, batasan istilah, telaah pustaka, dugaan sementara (hipotesis), serta sistematis pembahasan. Bab ini menjadi gambaran kerangka dasar penelitian yang akan dilaksanakan.
2. Bab II Landasan Teori menyajikan pembahasan mengenai konsep-konsep yang berhubungan dengan variabel penelitian beserta teori pendukung lain yang relevan.
3. Bab III Metodologi Penelitian menguraikan rancangan penelitian yang diterapkan, mencakup: jenis pendekatan, tempat atau lokasi pelaksanaan, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas instrumen, serta teknik analisis data.
4. Bab IV memaparkan temuan hasil penelitian di lapangan serta analisis yang dilakukan untuk menguji hipotesis sekaligus penafsiran terhadap data yang telah diolah.
5. Bab V Penutup menampilkan simpulan yang menjawab pertanyaan penelitian, implikasi hasil studi, dan saran yang diarahkan pada kebutuhan praktis maupun pengembangan wawasan keilmuan.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Media Ular Tangga

#### 1. Pengertian Media Ular Tangga

Istilah “media” berakar dari bahasa Latin *medium* yang memiliki arti sesuatu yang berada di tengah, sebagai penghubung atau perantara. Sementara itu, dalam khazanah bahasa Arab, kata *media* dipahami sebagai sarana yang berfungsi menjadi perantara atau pengantar dalam menyampaikan sesuatu (وسائل) atau sarana perantara yang berperan dalam menghantarkan informasi dari pihak penyampai menuju pihak penerima. Dalam Al-Qur’an Surah Al-Māidah ayat 35 ada tercantum Istilah *wasā’il* , antara lain:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَعُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ  
تُفْلِحُونَ ﴿٣٥﴾

Yang artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan untuk mendekatkan diri) kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung”. (QS. Al-Maidah [5]: 35)

Ayat tersebut menegaskan bahwa seorang muslim diperintahkan untuk tunduk kepada Allah, mencari *wasilah* sebagai sarana

mendekatkan diri kepada-Nya, serta berupaya meniti jalan yang diridai-Nya. Dalam kerangka pendidikan, berbagai bentuk media maupun strategi yang menunjang pencapaian tujuan belajar dapat dipandang sebagai *wasilah*.<sup>1</sup>

Widiyanto mendefinisikan media sebagai sekumpulan berbagai jenis alat yang dipakai untuk menyampaikan informasi sekaligus membangkitkan motivasi belajar siswa.<sup>2</sup> Berdasarkan keterangan dari sejumlah ahli, pengertian media dapat didefinisikan Berdasarkan keterangan dari sejumlah ahli:

- 1) Menurut Yusuf, media dipahami sebagai berbagai sarana maupun jalur yang dimanfaatkan dalam penyebaran pesan dan informasi, sebagaimana dijelaskan oleh *Association of Education and Communication Technology (AECF)*. Selain itu, ia menegaskan bahwa media dapat dimaknai sebagai segala bentuk objek konkret yang berfungsi menyampaikan ide sekaligus menstimulasi keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang wujudnya bisa berupa buku, film, rekaman suara, gambar bingkai, dan sejenisnya.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> H. H. Batubara, *Media Aktivitas edukatif Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hlm.2.

<sup>2</sup> E. Widiyanto, "Penggunaan Media Aktivitas edukatif Berbasis Teknologi Informasi," *Journal of Education and Teaching*, Vol. 2, No. 2 (2021), hlm. 213–224.

<sup>3</sup> A. H. Yusup, A. Azizah, E. S. Rejeki, M. Silviani, E. Mujahidin, dan R. Hartono, "Literature Review: Peran Media Aktivitas edukatif Berbasis Augmented Reality dalam Media Sosial," *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, Vol. 3, No. 5 (2023), hlm. 211.

2) Menurut Sabariah menyatakan bahwa media merupakan penyajian informasi melalui penggunaan kata-kata dan visual. Media yang peneliti maksudkan ialah sarana yang digunakan pendidik untuk menjembatani proses penyampaian materi sehingga dapat diterima dengan baik oleh siswa.<sup>4</sup>

Berdasarkan beragam pendapat para ahli, maka peneliti simpulkan bahwa media dipandang sebagai segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan dalam penyaluran materi atau pesan aktivitas edukatif, dengan tujuan mendorong tumbuhnya minat, keterlibatan emosi, serta konsentrasi siswa selama proses belajar berlangsung, sehingga sasaran aktivitas edukatif dapat tercapai.<sup>5</sup>

Gazali mengemukakan bahwa media aktivitas edukatif dapat dipahami sebagai beragam sarana nyata yang difungsikan dalam penyampaian materi pendidikan. Bentuknya mencakup perangkat cetak maupun elektronik, seperti buku, alat perekam suara, pita kaset, kamera, pemutar video, film, slide, foto, ilustrasi, bagan, televisi, sampai dengan komputer.<sup>6</sup> Media aktivitas edukatif menurut Arsyad (dalam Mahbuddin), memiliki sejumlah manfaat positif di antaranya membuat siswa lebih peka selama proses aktivitas edukatif di kelas

---

<sup>4</sup> H. Sabariah, M. A. Daenuri, R. Ali, dan I. R. Bahtiar, *Pengembangan Media Aktivitas edukatif PAI* (Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2021), hlm. 3.

<sup>5</sup> N. Rohima, "Penggunaan Media Aktivitas edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa," *Seri Publikasi Aktivitas edukatif : Profesi Kependidikan-AKWF2204*, Vol. 1, No. 1 (2023), hlm. 1–12.

<sup>6</sup> M. Gazali dan M. A. Pransisca, "Pentingnya Penguasaan Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Menyiapkan Siswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Ilmiah Global Education*, Vol. 2, No. 1 (2021), hlm. 87–95.

serta membantu membentuk perilaku yang lebih baik.<sup>7</sup>

Selain itu, media aktivitas edukatif mampu membangkitkan semangat belajar dan antusiasme siswa untuk mencari tahu, karena proses penggunaannya menuntut keterlibatan imajinasi dan sensitivitas terhadap pengalaman yang belum pernah dialami sebelumnya. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperluas wawasan melalui pemahaman terhadap konsep-konsep yang dihasilkan selama proses aktivitas edukatif .

Peran guru sangat krusial dalam merancang serta mengembangkan media aktivitas edukatif yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar siswa. Media yang dipilih perlu selaras dengan materi pelajaran dan kondisi siswa sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka. Sehingga dapat disimpulkan, peningkatan motivasi serta partisipasi belajar dapat tercapai jika guru menyediakan bahan ajar yang tepat guna. Digolongkan sebagai salah satu alat yang bisa diterapkan ialah permainan edukatif, misalnya Ular Tangga.

Fungsi utama media aktivitas edukatif, yaitu: Memudahkan Pemahaman, Meningkatkan Motivasi, Memperjelas Penyampaian Materi dan Meningkatkan Interaksi. Selain itu, Menurut Sapriyah, mengidentifikasi empat fungsi media aktivitas edukatif dalam pengertian konteks media visual, yaitu berdasarkan keterangan dari sejumlah ahli:

---

<sup>7</sup> A. N. G. Mahbuddin, "Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Aktivitas edukatif PAI," *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 2 (2020), hlm. 183–196.

- a. Fungsi inti: Untuk menarik dan memfokuskan perhatian siswa pada materi pelajaran yang memiliki arti yang disampaikan melalui elemen visual pendukung teks pembelajaran.
- b. Fungsi afektif: Sikap atau perasaan siswa dapat dibangkitkan melalui simbol atau gambar visual yang digunakan dalam aktivitas edukatif .
- c. Fungsi kognitif: Pemahaman siswa terhadap pelajaran serta mengingat kembali informasi maupun pesan yang tersimpan di dalamnya dapat ditingkatkan dengan media aktivitas edukatif berupa lampiran media visual yang menggabungkan kajian ilmiah.
- d. Fungsi komprehensif: Media aktivitas edukatif dapat digunakan sebagai sarana pendukung bagi siswa yang kurang mudah memahami isi pelajaran baik secara tekstual maupun verbal.<sup>8</sup>

## 2. Sejarah Ular Tangga

Sekitar abad ke-2 SM, permainan ular tangga pertama kali dimainkan di India kuno. "*Paramapada Sopanam*" (*ladder to Salvation*) adalah nama asli awal permainan ini. Gyandev adalah seorang guru agama Hindu, yang mengembangkan permainan ini untuk menanamkan rasa hormat kepada anak-anak. Tangga melambangkan moral dan perbuatan baik, sedangkan ular

---

<sup>8</sup> S. Sapriyah, "Media Aktivitas edukatif dalam Proses Belajar Mengajar," dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1 (Mei 2019), hlm. 470–477.

melambangkan kejahatan. *Mokshpat* adalah nama lain untuk permainan ini (*Moksha-Patamu*). Perbuatan baik akan dihargai dan perbuatan buruk akan dihukum dalam permainan ini, yang bertujuan untuk memberikan semacam pelajaran moral.

Permainan ini pertama kali masuk ke Inggris pada tahun 1892 dan Milton Bradley mengubah namanya menjadi “*Chutes and Ladders*” di Amerika pada tahun 1943 agar dapat dikomersialkan. Dalam permainan Ular Tangga dadu digunakan untuk menandai langkah dalam pergerakan pemain. Kotak-kotak di papan membentuk ular tangga. Sejak itu, permainan ini telah dikembangkan ke berbagai negara di seluruh dunia, dengan perbedaan variasi dalam desain papan dan aturan permainannya. Bahkan hingga saat ini, termasuk permainan yang cukup dikenal luas di kalangan dewasa dan anak-anak adalah Ular Tangga.<sup>9</sup>

### **3. Keunggulan Permainan Media Ular Tangga**

Menurut Yudiana, berikut ini adalah beberapa keunggulan permainan media ular:

- a. Permainan ular tangga dapat menghibur siswa dan mendorong partisipasi siswa dalam proses aktivitas edukatif sambil bermain, serta permainan ini juga dapat dimasukkan ke dalam proses pendidikan.

---

<sup>9</sup> I. K. E. Yudiana, N. L. G. E. P. Aprilianti, N. K. E. Novianti, K. R. Natania, N. W. F. Diantari, dan E. L. Mofu, *Ultrang dan Numerasi Siswa* (Bali: Nilacakra, 2024), hlm. 7-8.

- b. Proses aktivitas edukatif terbuka untuk partisipasi langsung. Semua aspek perkembangan siswa, termasuk perkembangan kecerdasan logika dapat dibantu dengan penggunaan ular tangga.
- c. Siswa dapat didorong untuk menguasai keterampilan pemecahan masalah dengan menggunakan ular tangga.
- d. Selain dilakukan didalam kelas, Ular Tangga juga dapat dimainkan di luar kelas.<sup>10</sup>

#### **4. Manfaat Permainan Media Ular Tangga**

Rahmah berpendapat, adapun manfaat permainan media ular tangga dapat dibagi menjadi lima kategori, diantaranya:

- a. Mengajarkan anak-anak dengan proses yang menekankan aktivitas edukatif melalui bermain.
- b. Mendorong perkembangan berfikir, kreativitas, dan bahasa guna menumbuhkan sikap positif, mentalitas, dan moral yang baik.
- c. Membuat lingkungan bermain yang menyenangkan, aman, serta menarik.
- d. Memperoleh pemahaman tentang menang dan kalah.
- e. Memperoleh kemampuan untuk berkolaborasi dan bergiliran.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Ibid, hlm. 13.

<sup>11</sup> S. Rahmah, *Media Ular Tangga Meningkatkan Kemahiran Membaca Bahasa Arab Sederhana* (Penerbit P4I, 2023).

## 5. Langkah-langkah Permainan Media Ular Tangga

Langkah-langkah yang digunakan para peneliti dalam penelitiannya antara lain:

- a. Para Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok empat hingga lima orang.
- b. Untuk menentukan urutan permainan, setiap kelompok memilih seorang pemimpin dengan cara diundi (Hompimpah).
- c. Setiap kelompok bermain secara bergiliran. Setiap anggota bisa bergantian melempar dadu.
- d. Kelompok yang bermain pertama mengambil dadu dan melemparkannya untuk menentukan berapa langkah pion berjalan.
- e. Setelah itu, jika dadu yang dilempar menghasilkan angka 5, maka pion maju sesuai dengan lemparan dadu yang dihasilkan.
- f. Apabila siswa berhenti di kotak yang berisi ambil soal maka siswa harus menjawabnya. Siswa akan mendapatkan poin jika menjawab pertanyaan dengan benar.
- g. Apabila pion berhenti di gambar ular makanya pion harus mengikuti posisi turunan ular tersebut.
- h. Apabila salah satu kelompok berhasil sampai finis dahulu, maka kelompok tersebutlah yang menjadi pemenangnya.

## B. Hasil Belajar

## 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil dan belajar merupakan istilah yang digabungkan. Arti kedua istilah ini berbeda, penulis akan mendefinisikannya agar pembaca dapat memahami apa yang dimaksud dengan hasil belajar? Hasil adalah sesuatu yang merupakan hasil dari upaya atau tindakan yang telah dilakukan. Sementara itu, belajar merupakan langkah penting dalam menerapkan pendidikan sebagai proses aktivitas edukatif. Proses aktivitas edukatif yang dilalui siswa diberbagai jenjang pendidikan, khususnya dalam hal ini jenjang MTs.

Sehingga dapat disimpulkan, Hasil belajar siswa setelah menempuh seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif merupakan hasil dari partisipasi siswa dalam proses belajar dan ketercapaian tujuan aktivitas edukatif. Oleh karena itu, Hasil belajar siswa setelah menempuh seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif sangat penting untuk dicatat dan dianalisis untuk menilai keberhasilan proses aktivitas edukatif dan membuat perbaikan jika diperlukan serta juga dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dan memberikan umpan balik yang mendalam untuk meningkatkan kualitas aktivitas edukatif.<sup>12</sup>

Dalam media ular tangga, ada unsur permainan, tantangan, dan penghargaan secara langsung ini adalah bentuk penguatan yang memotivasi siswa agar belajar dengan semangat yang lebih tinggi. Hal

---

<sup>12</sup> H. Fitria, *Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa pada Aktivitas edukatif IPA Kelas V SD Negeri 4 Bandar Baru Pidie Jaya* (Disertasi, UIN Ar-Raniry, 2023), hlm. 29.

tersebut mengasumsikan bahwa telah terjadi perubahan perilaku, yang menandakan efektivitas proses aktivitas edukatif, jika Hasil belajar siswa setelah menempuh seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif siswa membaik setelah penggunaan media. Sehingga dapat disimpulkan, Hasil belajar siswa setelah menempuh seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif adalah segala perubahan yang dialami seseorang sebagai akibat dari pengalaman belajarnya, baik itu keberhasilan belajar didefinisikan sebagai perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dialami siswa setelah proses pendidikan berlangsung. Dari ketiga perubahan tersebut, peneliti memutuskan untuk mengambil dimensi kognitif sebagai salah satu variabel hasil belajar yang diukur. Perubahan kognitif tersebut kemudian dinyatakan melalui hasil evaluasi yang terukur secara kuantitatif.

## **2. Jenis-jenis Hasil Belajar**

Hasil belajar dari siswa setelah menempuh seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif dapat beragam tergantung pada ruang lingkup aktivitas edukatif, seperti kedalaman materi yang diajarkan, metode pengajaran yang digunakan, keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta ketersediaan media dan sumber belajar yang mendukung pencapaian kompetensi secara menyeluruh. Ada beberapa jenis Hasil belajar siswa setelah menempuh seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif yang terdapat dalam pendidikan. Menurut Yeni mengemukakan bahwa Hasil belajar siswa setelah menempuh seluruh

rangkaian proses aktivitas edukatif dibagi menjadi tiga ranah utama, yaitu Berdasarkan keterangan dari sejumlah ahli:

1) Dimensi Kognitif

Bidang ini berhubungan dengan aktivitas mental atau kerja otak. Menurut taksonomi Bloom, kemampuan berpikir manusia diklasifikasikan dalam enam level utama meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi.

2) Dimensi Afektif

Apabila aspek kognitif telah dikuasai dengan baik, maka perubahan pada sikap individu dapat diperkirakan. Unsur-unsur seperti perhatian siswa pada materi, kedisiplinan, dorongan belajar, penghormatan terhadap guru dan teman sebaya, kebiasaan belajar, maupun interaksi otori merupakan cerminan nyata Hasil belajar siswa setelah menempuh seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif dalam ranah afektif.

3) Dimensi Psikomotorik

Ranah ini berhubungan dengan penguasaan keterampilan yang melibatkan aktivitas gerak. Aspek yang termasuk di dalamnya antara lain gerakan otori, keterampilan otoric sadar, kemampuan perseptual, komunikasi nonverbal, penguasaan teknik atau keterampilan tertentu, serta kapabilitas fisik. Pengembangan ranah psikomotorik sangat penting untuk mendukung aktivitas edukatif secara utuh, khususnya proses

yang menuntut ketangkasan otoric halus maupun kasar.<sup>13</sup>

Dari paparan jenis-jenis diatas, maka peneliti memfokuskan pengukuran hasil belajar pada bagian kognitif saja.

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berbagai faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain:

a. Mahtumi menguraikan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor berikut ini:

#### 1) Faktor Internal

- Faktor fisiologis adalah keadaan fisik seseorang dipengaruhi oleh unsur-unsur fisikologis. Tonus fisik dan fungsi fisik adalah dua jenis karakteristik yang membentuk faktor ini.
- Faktor psikologis adalah kondisi mental yang berdampak pada proses belajar. Faktor psikologis yang mencakup kecerdasan, motivasi, minat, sikap, serta bakat berperan dalam memengaruhi proses belajar.

#### 2) Faktor Eksternal

- Lingkungan sosial, yang mencakup komunitas, sekolah dan keluarga.

---

<sup>13</sup> D. F. Yeni, S. L. Putri, dan M. Setiawati, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 1 X Koto Diatas," *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, Vol. 10, No. 2 (2022), hlm. 137.

- Lingkungan alam dan variable instrumental merupakan bagian dari lingkungan non-sosial. Gedung sekolah, sumber belajar, fasilitas belajar, kurikulum, peraturan, buku panduan, dan sebagainya merupakan contoh faktor instrumental, sedangkan lingkungan alam terdiri dari udara yang segar, panas dan dingin, cahaya terang, serta suasana yang sejuk dan tentram.<sup>14</sup>

Hasil belajar siswa setelah menempuh seluruh rangkaian proses aktivitas edukatif dapat dipahami sebagai wujud keberhasilan yang diperoleh siswa usai menempuh proses pendidikan. Tingkat keberhasilan tersebut umumnya ditentukan melalui evaluasi yang dinyatakan dalam ukuran angka. Evaluasi dapat dilakukan melalui ujian tertulis, proyek, tugas, portofolio, observasi, maupun penilaian kinerja. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menilai seberapa baik siswa dalam menguasai materi pelajaran.

## **C. Mata Pelajaran Fikih**

### **1. Pengertian Aktivitas edukatif Fikih**

Pengetahuan agama dan karakter siswa di Madrasah Tsanawiyah (MTs) sangat dipengaruhi oleh aktivitas edukatif Fikih.

---

<sup>14</sup> I. Mahtumi, I. R. Purnamaningsih, dan T. Purbangkara, *Aktivitas edukatif Berbasis Proyek (Project Based Learning)* (Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), hlm. 21-22.

Fikih mengajarkan aturan-aturan praktis dalam menjalankan ajaran Islam, seperti tata cara ibadah, muamalah (interaksi sosial), dan hukum-hukum syariat. Melalui Fikih, siswa belajar memahami erta mengamalkan hukum Islam dalam aktivitas kehidupan sehari-hari mereka yang mencakup aspek hubungan sosial, moralitas, dan ibadah.<sup>15</sup>

Kata "mata pelajaran" merupakan akar dari kata "bahan ajar". Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahan ajar adalah apapun yang dapat digunakan sebagai pedoman atau alat untuk aktivitas edukatif. Sementara itu, di seluruh Al-Qur'an dan Hadist sering ditemukan kata Fiqh dan *tafaqquh* dalam Bahasa Arab, yang bermakna "pemahaman yang mendalam". Sebagaimana yang tercantum pada Surah At-Taubah ayat 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Yang artinya: *"Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu pergi (ke medan perang) mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya".* (Q.S. At-Taubah [9]: 122)

---

<sup>15</sup> N. Kurniawati, "Upaya Guru Mata Pelajaran Fikih dalam Pengembangan Spiritual Siswa Kelas VII D MTs Hidayatul Mubtadiin Jati Agung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021," *Ar Royhan: Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 1, No. 2 (2021), hlm. 50–65.

Penjelasan dalam ayat tersebut, menyatakan bahwa meskipun tidak semua dari mereka diwajibkan untuk bertempur di medan perang, melainkan sebagian dari mereka juga meningkatkan pemahaman dan penguasaan pengetahuan keagamaan secara lebih mendalam dengan cara mempelajari ayat-ayat Al-Qur'an serta hukum-hukum syariat yang diajarkan oleh Nabi Muhammad saw. Setelah mereka kembali ke rumah, mereka mampu mengomunikasikan kembali kepada masyarakat tentang apa yang telah dipelajari, sehingga mereka dapat menjauhi larangan serta menaati segala perintah Allah agar terhindar dari murka dan siksa-Nya.

Dengan mempelajari Fikih, siswa di MTs dibimbing untuk memahami konsep-konsep keagamaan baik secara teoritis maupun dalam penerapannya. Aktivitas edukatif Fikih membentuk karakter siswa menjadi lebih disiplin, jujur, dan bertanggung jawab, karena mereka diajarkan untuk menjalankan kewajiban agama dengan kesadaran penuh. Hal ini penting dalam proses pembentukan etika dan moral siswa sesuai dengan prinsip-prinsip Islam.<sup>16</sup>

Berdasarkan definisi tersebut, aktivitas edukatif *Fikih* dipahami sebagai serangkaian proses yang dijalankan secara sengaja, terstruktur, dan sistematis terkait hukum-hukum Islam yang mengatur tindakan seorang *mukallaf*, baik dalam aspek dalam praktik ibadah dan proses muamalah. Proses ini bertujuan agar siswa dapat mengenali,

---

<sup>16</sup> A. P. Irmayanti et al., "Urgensi Hukum Islam dan Maqashid Syari'ah dalam Pendidikan Agama Islam," *Ta Dib: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 13, No. 1 (2024), hlm. 59–68.

memahami, serta melaksanakan praktik ibadah sehari-hari dengan benar.

## **2. Tujuan Aktivitas edukatif Fikih**

Dalam pendidikan elemen terpenting adalah tujuan aktivitas edukatif yang merupakan faktor yang paling utama. Tanpa tujuan, proses pendidikan tidak akan mencapai Temuan yang maksimal dan pendidikan akan menyimpang dari arah yang seharusnya.

Kemampuan-kemampuan berikut ini menjadi fokus pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah:

- a. Mengerti dan mempelajari tentang bagaimana menggunakan hukum islam sebagai pedoman hidup bermasyarakat dan pribadi, baik dalam hal ibadah maupun transaksi serta mampu membedakan anatara perkara wajib, sunnah, mubah, makruh, dan haram sebagai landasan untuk pengambilan keputusan sehari-hari.
- b. Menerapkan dan mengamalkan syariat Islam dengan benar sebagai cara untuk menaati ajaran agama Islam pada keterkaitan manusia dengan maha pencipta, makhluk hidup, manusia lain, dan alam sekitarnya, serta menumbuhkan sikap toleransi, tanggung jawab, dan keadilan dalam menjaga keharmonisan sosial dan kelestarian lingkungan.