

The Ular Tangga Adventure Game Media as an Innovative Learning Tool for Taharah Instruction in Enhancing the Learning Experience of Seventh-Grade Students at MTs Negeri 1 Kolaka

Media Permainan Ular Tangga Adventure sebagai Inovasi Pembelajaran Materi Taharah dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Peserta Didik Kelas VII MTs Negeri 1 Kolaka

Susi Sri Yanti¹, Muhammad Akbar², Muh. Iqbal³

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Sains Islam Al Mawaddah Warrahmah Kolaka^{1,2,3}

Email: ¹susisriyanti64@gmail.com, ²muhammad.akbar@usimar.ac.id, ³muh.iqbal@usimar.ac.id

*Corresponding Author

Received : 27 January 2026, Revised : 5 February 2026, Accepted : 14 February 2026

ABSTRACT

This study aims to explore students' learning experiences in Islamic jurisprudence (Fiqh) on purification through the use of the Snakes and Ladders Adventure game in seventh-grade students at MTs Negeri 1 Kolaka. The study employed a qualitative approach with a descriptive phenomenological design. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, then analyzed thematically. The results showed that the Snakes and Ladders Adventure game increased student engagement, understanding of the concept of purification, learning motivation, and social interaction among students. Furthermore, this game also strengthened the experience of religious values and awareness through reflection on daily purification practices. Thematic analysis yielded four main themes: cognitive, affective, social, and spiritual experiences. This study concluded that the Snakes and Ladders Adventure educational game effectively created a meaningful and participatory Islamic jurisprudence learning experience.

Keywords: *Snakes and Ladders Adventure, Learning Experience, Islamic Jurisprudence Learning, Islamic Religious Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pengalaman belajar siswa pada pembelajaran Fikih materi taharah melalui penggunaan media permainan Ular Tangga Adventure di kelas VII MTs Negeri 1 Kolaka. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan Ular Tangga Adventure mampu meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep taharah, motivasi belajar, serta interaksi sosial antar siswa. Selain itu, media ini juga memperkuat pengalaman nilai dan kesadaran keagamaan melalui refleksi praktik bersuci dalam kehidupan sehari-hari. Analisis tematik menghasilkan empat tema utama, yaitu pengalaman kognitif, afektif, sosial, dan spiritual. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media permainan edukatif Ular Tangga Adventure efektif menciptakan pengalaman belajar Fikih yang bermakna dan partisipatif.

Kata Kunci: Media Ular Tangga Adventure, Pengalaman Belajar, Pembelajaran Fikih, Pendidikan Agama Islam

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) memegang peranan penting dalam membangun pemahaman keagamaan, menumbuhkan sikap religius, serta membiasakan praktik ibadah peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Melalui

pembelajaran PAI, peserta didik diharapkan tidak hanya menguasai ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai keislaman dan menerapkannya secara konsisten dalam perilaku keseharian (Miftah Zaenudin et al., 2023). Salah satu materi esensial dalam PAI adalah fiqih thaharah, yang menjadi landasan sahnya pelaksanaan ibadah, terutama salat. Penguasaan materi ini menuntut keterpaduan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik agar peserta didik mampu memahami sekaligus mempraktikkan tata cara bersuci dengan benar dan penuh kesadaran (Fachrurrazi, 2025).

Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI, termasuk pada materi thaharah, masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru dengan metode ceramah sebagai strategi utama. Pola pembelajaran tersebut cenderung menjadikan peserta didik pasif, kurang termotivasi, serta minim memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Ali Adduroziq & Muh. Hanif, 2024). Temuan Haris (2025) pada pembelajaran thaharah di tingkat SMP menunjukkan bahwa penerapan *direct instruction* berdampak pada rendahnya partisipasi siswa, yang berimplikasi pada motivasi dan hasil belajar yang belum optimal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran PAI masih sering dipahami sebatas proses transfer pengetahuan, bukan sebagai upaya internalisasi nilai dan pembiasaan praktik ibadah secara reflektif dan kontekstual.

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, guru PAI dituntut untuk mengembangkan strategi dan media pembelajaran inovatif yang mampu mendorong keaktifan, kolaborasi, serta keterlibatan emosional dan spiritual peserta didik. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *game-based learning*, karena mampu mengintegrasikan unsur bermain, tantangan, dan kompetisi dalam proses pembelajaran yang terstruktur (Tria Budi Septiana, 2025). Penelitian Sri Ramadani (2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan pemecahan masalah. Dalam konteks PAI, penerapan *game-based learning* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna (Leny Indriyani & Johan Indrus Tofaynudin, 2025).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI secara holistik. Oleh karena itu, pemanfaatan media permainan dalam pembelajaran fiqih, khususnya materi thaharah, menjadi relevan untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik. Salah satu media permainan edukatif yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran PAI adalah permainan ular tangga. Heni Rahmawati et al. (2022) mengembangkan media Ular Tangga Fiqih (ULTAFI) dan menyimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan serta mampu membantu peserta didik memahami konsep fiqih secara lebih konkret dan menyenangkan. Penelitian Laila Nursafitri et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga pada mata pelajaran PAI secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terkait media permainan ular tangga dalam pembelajaran PAI masih berfokus pada aspek kelayakan media dan peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, seperti perbandingan nilai pretest dan posttest (Heni Rahmawati et al., 2022; Laila Nursafitri et al., 2023). Kajian yang secara mendalam mengeksplorasi pengalaman belajar peserta didik—meliputi cara siswa memaknai aktivitas bermain, bentuk interaksi yang terjalin, perasaan yang muncul selama pembelajaran, serta dampaknya terhadap pemahaman dan sikap keagamaan—masih relatif terbatas, khususnya pada materi thaharah di jenjang MTs. Padahal, pengalaman belajar merupakan aspek penting dalam menilai kebermaknaan pembelajaran PAI dan keterkaitannya dengan praktik ibadah dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman belajar peserta didik kelas VII MTs Negeri 1 Kolaka melalui implementasi media permainan *Ular Tangga Adventure* pada materi thaharah. Penelitian ini tidak hanya menitikberatkan pada capaian hasil belajar, tetapi juga pada bagaimana peserta didik

mengalami, merasakan, dan memaknai proses pembelajaran fiqih melalui media permainan tersebut. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian *game-based learning* pada pembelajaran PAI serta kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam merancang pembelajaran thaharah yang lebih menarik, partisipatif, dan berdampak pada pembentukan kebiasaan bersuci yang benar pada peserta didik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi deskriptif yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman belajar peserta didik dalam pembelajaran Fiqih pada materi thaharah melalui penggunaan media permainan *Ular Tangga Adventure* sebagai inovasi pembelajaran. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami realitas subjektif peserta didik secara holistik dalam konteks pembelajaran yang berlangsung secara alami, dengan menekankan pada makna, persepsi, serta pengalaman yang dibangun siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Muhammad Atmadio Ceisario et al., 2022). Desain fenomenologi deskriptif dinilai relevan karena berfokus pada upaya mengungkap bagaimana peserta didik mengalami, memaknai, dan merespons pembelajaran berbasis permainan edukatif, khususnya dalam memahami konsep-konsep thaharah. Melalui desain ini, peneliti berupaya menangkap esensi pengalaman belajar siswa yang muncul dari interaksi langsung dengan media permainan *Ular Tangga Adventure* dalam pembelajaran Fiqih (Tiara Panduwinata, 2025).

Penelitian dilaksanakan di MTs Negeri 1 Kolaka, Provinsi Sulawesi Tenggara, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian meliputi satu orang guru mata pelajaran Fiqih dan peserta didik kelas VII yang berjumlah sekitar 32 orang, yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran materi thaharah menggunakan media permainan *Ular Tangga Adventure*. Pemilihan partisipan dilakukan melalui teknik *purposive sampling* dengan kriteria utama keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran serta kemampuan peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman belajar secara lisan maupun tertulis.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, angket pengalaman belajar, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilaksanakan selama tiga kali pertemuan pembelajaran dengan tujuan mengamati tingkat keterlibatan peserta didik, suasana kelas, pola interaksi antarsiswa, serta interaksi antara siswa dan guru selama penggunaan media permainan. Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai dinamika pembelajaran dari sudut pandang partisipan karena peneliti terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati (Muflihah & Dhevin, 2024).

Wawancara semi-terstruktur dilakukan terhadap guru Fiqih dan beberapa peserta didik terpilih untuk menggali pengalaman, pandangan, serta respons mereka terhadap penggunaan media permainan *Ular Tangga Adventure* dalam pembelajaran thaharah. Panduan wawancara disusun secara fleksibel sehingga peneliti dapat menyesuaikan pertanyaan dengan alur percakapan dan kedalaman informasi yang diperoleh selama proses wawancara.

Angket pengalaman belajar digunakan sebagai teknik pendukung untuk memperkuat data kualitatif. Angket ini memuat pernyataan berskala Likert dan pertanyaan terbuka yang dirancang untuk mengungkap persepsi peserta didik terkait keterlibatan belajar, motivasi, pemahaman materi thaharah, serta suasana pembelajaran yang dirasakan selama penggunaan media permainan. Penyusunan angket mengacu pada pengembangan instrumen pengalaman belajar siswa, seperti model ASPECT yang telah tervalidasi secara empiris dalam mengukur persepsi siswa terhadap pembelajaran yang aktif dan partisipatif (Priza Widiyanto & Afif Afghohani, 2025).

Dokumentasi juga dikumpulkan sebagai sumber data pendukung yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar Fiqih, media permainan *Ular Tangga Adventure*,

serta dokumentasi visual berupa foto kegiatan pembelajaran. Data dokumentasi berfungsi untuk memperkuat konteks penelitian dan meningkatkan keabsahan temuan.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis tematik yang mengacu pada tahapan yang dikemukakan oleh Farah Nurhalizah et al. (2025), yaitu transkripsi data, pembacaan data secara berulang, proses pengkodean, pengelompokan kode ke dalam tema-tema, penafsiran makna setiap tema, serta penyusunan narasi deskriptif. Hasil analisis selanjutnya diinterpretasikan dengan mengaitkannya pada konteks pembelajaran Fikih dan teori-teori yang relevan guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pengalaman belajar peserta didik melalui penggunaan media permainan *Ular Tangga Adventure* pada materi thaharah.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman belajar peserta didik kelas VII MTs Negeri 1 Kolaka pada materi thaharah melalui penerapan media permainan *Ular Tangga Adventure* sebagai inovasi pembelajaran. Data penelitian diperoleh dari 32 peserta didik melalui teknik observasi, wawancara, angket pengalaman belajar dengan skala Likert 1–4, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai dampak penggunaan media permainan terhadap pengalaman belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Ular Tangga Adventure* memberikan pengaruh positif terhadap pengalaman belajar peserta didik dalam pembelajaran thaharah. Pengalaman belajar tersebut dianalisis berdasarkan lima dimensi utama, yaitu keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, pemahaman konsep thaharah, motivasi belajar Fikih, interaksi dan kerja sama antarsiswa, serta pengalaman nilai dan kesadaran keagamaan.

Berdasarkan hasil angket pengalaman belajar, seluruh dimensi memperoleh skor rata-rata di atas 3,20 pada skala 1–4, yang menunjukkan bahwa secara umum peserta didik merasakan pengalaman belajar yang positif setelah mengikuti pembelajaran thaharah menggunakan media permainan *Ular Tangga Adventure*. Dimensi interaksi dan kerja sama memperoleh skor rata-rata tertinggi ($M = 3,50$) dengan kategori sangat tinggi, diikuti oleh motivasi belajar ($M = 3,40$), keterlibatan dalam pembelajaran ($M = 3,35$), pengalaman nilai dan kesadaran keagamaan ($M = 3,30$), serta pemahaman konsep thaharah ($M = 3,28$) yang seluruhnya berada pada kategori tinggi.

Dari aspek keterlibatan, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pada awal kegiatan, sebagian peserta didik masih menunjukkan sikap pasif dan cenderung menunggu arahan guru. Namun, setelah penerapan media permainan *Ular Tangga Adventure*, suasana kelas menjadi lebih aktif dan dinamis. Peserta didik tampak antusias mengikuti jalannya permainan, berdiskusi saat pion berhenti pada petak soal, serta terlibat dalam pengambilan keputusan secara kelompok. Temuan ini diperkuat oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa sekitar 80% peserta didik menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa mereka aktif berdiskusi dengan teman selama permainan berlangsung. Selain itu, mayoritas peserta didik merasa lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat tanpa takut melakukan kesalahan, sebagaimana terungkap dalam hasil wawancara.

Pada dimensi pemahaman konsep, media permainan *Ular Tangga Adventure* terbukti membantu peserta didik memahami materi thaharah secara lebih konkret dan aplikatif. Soal-soal yang disajikan dalam permainan mengangkat kasus-kasus yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti jenis najis, tata cara mensucikannya, serta hal-hal yang membatalkan wudu. Skor pemahaman konsep yang berada pada kategori tinggi menunjukkan

bahwa peserta didik merasa terbantu dalam membedakan dan menerapkan konsep-konsep thaharah. Diskusi kelompok memungkinkan terjadinya klarifikasi konsep dan perbaikan miskonsepsi, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memperkuat pemahaman melalui penegasan dan contoh kontekstual.

Aspek motivasi belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran Fikih ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Unsur kompetisi dan tantangan dalam menjawab soal mendorong peserta didik untuk lebih fokus dan serius dalam belajar. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa beberapa peserta didik bahkan mempersiapkan diri dengan mempelajari materi di rumah agar dapat berkontribusi optimal dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar yang muncul tidak bersifat sesaat, tetapi juga berdampak pada kesiapan belajar di luar kelas.

Dimensi interaksi dan kerja sama menjadi aspek yang paling menonjol dalam penelitian ini. Selama pembelajaran, peserta didik menunjukkan kerja sama yang baik dalam kelompok, saling membantu, serta menghargai pendapat teman. Peserta didik yang memiliki pemahaman lebih baik cenderung membantu teman yang mengalami kesulitan, sehingga tercipta suasana belajar kolaboratif. Selain itu, permainan ini juga melatih sikap sportif, kemampuan menerima kemenangan dan kekalahan, serta menjaga interaksi sosial yang positif, yang berdampak pada terciptanya iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

Penguatan nilai dan kesadaran keagamaan juga tampak melalui pembelajaran berbasis permainan ini. Soal-soal dalam permainan tidak hanya menguji aspek kognitif, tetapi juga mendorong peserta didik untuk merefleksikan pentingnya thaharah dalam kehidupan sehari-hari. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih memperhatikan kebersihan diri, pakaian, dan lingkungan sebelum melaksanakan ibadah. Dalam sesi refleksi, peserta didik mengungkapkan pemahaman baru bahwa thaharah tidak hanya berfungsi sebagai syarat sah ibadah, tetapi juga sebagai bagian dari pembentukan akhlak dan kedisiplinan seorang muslim.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan *Ular Tangga Adventure* sebagai inovasi pembelajaran thaharah mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik kelas VII MTs Negeri 1 Kolaka secara menyeluruh. Peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, memahami konsep thaharah dengan lebih baik, memiliki motivasi belajar yang tinggi, mengembangkan interaksi dan kerja sama yang positif, serta mengalami penguatan nilai dan kesadaran keagamaan. Temuan ini menjadi dasar penting untuk pembahasan lebih lanjut mengenai efektivitas *game-based learning* dalam pembelajaran Fikih dan pengembangan model pembelajaran PAI yang partisipatif dan bermakna.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media permainan *Ular Tangga Adventure* dalam pembelajaran Fikih materi thaharah di kelas VII MTs Negeri 1 Kolaka mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa secara komprehensif, mencakup aspek kognitif, afektif, sosial, dan spiritual. Seluruh dimensi pengalaman belajar yang diukur—meliputi keterlibatan siswa, pemahaman konsep thaharah, motivasi belajar, interaksi dan kerja sama, serta pengalaman nilai dan kesadaran keagamaan—berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa media permainan *Ular Tangga Adventure* berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam konteks Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Fikih.

Game-Based Learning dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Fikih

Peningkatan keterlibatan siswa yang teridentifikasi melalui observasi kelas, angket, dan wawancara memperkuat asumsi bahwa pendekatan *game-based learning* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Ketika materi thaharah dikemas dalam bentuk permainan, siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan

terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi, pengambilan keputusan, serta pemecahan masalah secara kolaboratif dalam kelompok.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Leny Indriyani dan Johan Indrus Tofaynidun (2025) yang menyatakan bahwa penerapan *game-based learning* dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan keaktifan siswa sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti komunikasi dan kolaborasi. Dalam penelitian ini, keterlibatan siswa tidak hanya tampak pada aktivitas fisik selama permainan berlangsung, seperti melempar dadu dan menggerakkan pion, tetapi juga pada keterlibatan kognitif melalui analisis soal serta pengaitan materi thaharah dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa permainan berfungsi sebagai pemicu keterlibatan belajar secara menyeluruh yang mencakup aspek perilaku, kognitif, dan emosional.

Media Permainan Ular Tangga sebagai Inovasi Pembelajaran Fikih

Ditinjau dari perspektif media pembelajaran, hasil penelitian ini menguatkan temuan sejumlah studi sebelumnya mengenai efektivitas media ular tangga dalam pembelajaran PAI dan Fikih. Penelitian Niken Yuni dan Balqis Putri Rosyada (2025) serta Miftahurrahma et al. (2025) menunjukkan bahwa media ular tangga layak digunakan dan mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda karena tidak hanya menilai aspek kelayakan media atau peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana media tersebut dialami dan dimaknai oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagai inovasi pembelajaran, *Ular Tangga Adventure* dirancang dengan muatan soal berbasis kasus nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, media ini tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang mendorong siswa membangun pemahaman thaharah secara aktif. Pendekatan ini sejalan dengan perspektif konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar langsung dalam membangun pemahaman konsep keagamaan.

Motivasi Belajar dan Suasana Kompetitif yang Edukatif

Peningkatan motivasi belajar Fikih yang tercermin dari hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi keseriusan materi. Unsur kompetisi antarkelompok, sistem pemberian poin, serta apresiasi dari guru berkontribusi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Temuan ini selaras dengan berbagai penelitian mengenai penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran PAI yang melaporkan adanya peningkatan minat dan semangat belajar siswa. Dari sudut pandang teori motivasi, permainan mampu memenuhi kebutuhan dasar siswa akan rasa kompeten, keterlibatan sosial, dan otonomi dalam belajar. Siswa merasa tertantang untuk memahami materi agar dapat berkontribusi optimal bagi kelompoknya, sehingga motivasi belajar tidak hanya muncul selama proses pembelajaran di kelas, tetapi juga mendorong kesiapan belajar siswa di luar jam pelajaran.

Interaksi, Kerja Sama, dan Pembelajaran Sosial

Dimensi interaksi dan kerja sama memperoleh skor tertinggi dalam hasil angket dan tampak kuat dalam hasil observasi kelas. Siswa tidak hanya bekerja sama dalam menjawab soal, tetapi juga saling menjelaskan materi dengan bahasa mereka sendiri, sehingga muncul praktik tutor sebaya yang mendukung konstruksi pengetahuan secara sosial. Temuan ini sejalan dengan penelitian Elsa Dian dan Alfyananda Kurnia (2023) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi dan berpikir kritis.

Dalam konteks pembelajaran Fikih, interaksi sosial yang positif tidak hanya berkontribusi pada pemahaman materi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sikap seperti toleransi, sportivitas,

dan saling menghargai. Nilai-nilai tersebut merupakan bagian integral dari tujuan pendidikan Islam yang menekankan pembentukan karakter dan akhlak mulia.

Penguatan Pemahaman Konsep Thaharah dan Peran Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Ular Tangga Adventure* membantu siswa memperoleh pemahaman konsep thaharah yang lebih konkret dan aplikatif. Diskusi kelompok serta klarifikasi konsep yang difasilitasi guru berperan penting dalam mengurangi miskonsepsi dan memperdalam pemahaman siswa terhadap praktik thaharah. Temuan ini mendukung hasil penelitian M. Fadil et al. (2025) yang menekankan pentingnya strategi pembelajaran aktif dan kontekstual dalam meningkatkan pemahaman Fikih.

Dalam penelitian ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi, mengonfirmasi jawaban siswa, serta mengaitkan materi thaharah dengan praktik ibadah sehari-hari. Dengan demikian, media permainan tidak menggantikan peran guru, melainkan memperkuat peran pedagogis guru dalam membimbing proses belajar siswa secara bermakna.

Pengalaman Nilai Keagamaan dalam Pembelajaran Berbasis Edutainment

Aspek pengalaman nilai dan kesadaran keagamaan yang berada pada kategori tinggi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak mengurangi esensi religius materi Fikih. Sebaliknya, permainan justru menjadi sarana refleksi keagamaan yang efektif. Soal-soal yang dirancang secara kontekstual mendorong siswa merefleksikan praktik thaharah dalam kehidupan sehari-hari dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga kesucian sebagai bagian dari akhlak seorang muslim.

Temuan ini sejalan dengan kajian *edutainment* dalam pendidikan Islam yang menegaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat memperkuat internalisasi nilai-nilai keagamaan. Selain itu, penelitian ini membuka peluang pengembangan media *Ular Tangga Adventure* ke dalam bentuk digital agar dapat menjangkau pengalaman belajar yang lebih luas, fleksibel, dan berkelanjutan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat landasan teoretis bahwa media permainan *Ular Tangga Adventure* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran Fikih yang partisipatif, kontekstual, dan bernilai. Guru Fikih di MTs dapat mengintegrasikan media ini dengan metode lain, seperti demonstrasi praktik ibadah dan diskusi reflektif, agar siswa tidak hanya memahami konsep thaharah secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan *Ular Tangga Adventure* dalam pembelajaran Fikih pada materi thaharah di kelas VII MTs Negeri 1 Kolaka memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengalaman belajar peserta didik. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, memperdalam pemahaman konsep thaharah, menumbuhkan motivasi belajar, serta mendorong terbangunnya interaksi dan kerja sama yang positif antarsiswa. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga berperan dalam memperkuat nilai dan kesadaran keagamaan siswa melalui proses refleksi terhadap praktik thaharah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, *Ular Tangga Adventure* dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran Fikih yang bersifat partisipatif, kontekstual, dan bermakna, tanpa menghilangkan esensi religius materi, serta relevan dalam mendukung pencapaian tujuan Pendidikan Agama Islam secara holistik.

Daftar Pustaka

- Abdurroziq, A., & Hanif, M. (2024). Implementasi kurikulum merdeka untuk meningkatkan perkembangan holistik siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTs MINAT Kesugihan Cilacap. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 6(3), 708. <https://doi.org/10.47467/jdi.v6i3.2651>
- Astiti, N. Y., & Rosyada, B. P. (2025). Penggunaan media board game ular tangga dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 224.
- Ceisario, M. A., Amien, S., & Mardiana, D. (2022). Learning in Covid-19 pandemic: Phenomenological study on student's experience. *Progresiva: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 11(2), 121.
- Fachrurrazi. (2025). Upaya peningkatan pengetahuan siswa tentang materi thaharah melalui metode demonstrasi di kelas X MAS Ponpes Darul Qur'an. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Scientific Studies (IJOMSS)*, 3(6), 445. <https://doi.org/10.33151/ijomss.v3i6.735>
- Fadli, M., Faizin, & Elmayanti. (2025). Analisis strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 2.
- Haris. (2025). Peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi thaharah melalui metode pembelajaran berbasis praktik dan media audiovisual siswa kelas VII MTs Asas Islamiyah Kota Jambi. *Indonesia Journal of Islamic Studies (IJIS)*, 1(1), 114. <https://doi.org/10.62567/ijis.v1i1.736>
- Mayanti, E. D., & Putra, A. K. (2023). Pengaruh game based learning dengan gamification terhadap kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan kolaboratif siswa (studi kasus mata pelajaran IPS di SMP N 2 Malang). *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan*, 3(9), 6.
- Miftahurrahmah, Zain, M. I., & Muslehudin. (2025). Penggunaan media permainan ular tangga sifat cahaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 907.
- Muflihah, & Puspita, D. M. Q. A. W. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui inovasi pembelajaran SKI berbasis smart TV di MTs Irsyadun Nasyi'in. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1540.
- Nurhaliza, F., Putra, Z. H., Hermita, N., & Copriady, J. (2025). Reflexive thematic analysis sebagai strategi kualitatif dalam kajian pendidikan multikultural. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(3), 6.
- Nursafitri, L., Fanny, A. M., Hermanto, M. H., Irsyadi, I., Halimah, A. N., & Hidayah, S. (2023). Pengembangan media ular tangga mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa sekolah dasar di Lampung Timur. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 91. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>
- Panduwinata, T. (2025). Eksplorasi pengalaman belajar bahasa Inggris mahasiswa melalui pembelajaran berbasis gim: Studi fenomenologis penggunaan Gimkit di STAI Susha Siak. *Multidisciplinary Indonesia Center Journal (MICJO)*, 2(4), 99.
- Rahmawati, H., Afifah, R., & Inayah, R. A. (2022). Peraga edukatif ular tangga fiqih (Ultafi) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam sekolah dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v3i1.107>
- Septiani, T. B. (2025). Relevansi metode game based learning pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 178. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491>
- Widiyanto, P., & Afghohani, A. (2025). Persepsi partisipasi aktif siswa dengan hasil belajar matematika dalam implementasi kurikulum merdeka. *JUPIKA: Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*, 8(1), 11–12.
- Zaenudin, M., Na'imah, F. U., & Kholis, M. M. N. (2023). Strategi guru PAI dalam membentuk pendidikan karakter siswa di MTsN 2 Cianjur. *FATAWA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 15. <https://doi.org/10.37812/fatawa.v4i1.1527>

