

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
LUDO PADA HASIL PEMBELAJAR FIQIH DI KELAS II MI
NU JATIREJO AMPELGADING PEMALANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

SRI WAHYUNINGSIH
NIM. 2319199

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
LUDO PADA HASIL PEMBELAJAR FIQIH DI KELAS II MI
NU JATIREJO AMPELGADING PEMALANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Wahyuningsih

NIM : 2319199

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
LUDO PADA HASIL PEMBELAJAR FIQIH DI KELAS II MI
NU JATIREJO AMPELGADING PEMALANG**

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 27 November 2023

Yang menyatakan



SRI WAHYUNINGSIH
NIM. 2319199

Nunung Hidayati, M.Pd.
Dukuh Nyamok RT 04/RW 09
Desa Tambor Kec.Kajen Kab.Pekalongan.

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 4 (empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri. Sri Wahyuningsih

Kepada :
Yth. Dekan FTIK UIN KH.
Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi PGMI
di
Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : SRI WAHYUNINGSIH
NIM : 2319199
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN LUDO PADA HASIL PEMBELAJAR
FIQIH DI KELAS II MI NU JATIREJO
AMPELGADING PEMALANG**

Dengan ini mohon agar skripsi saudara tersebut segera dimunaqosahkan.
Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.
Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pekalongan, 27 November 2023
Pembimbing



NUNUNG HIDAYATI, M.Pd.
NIP. 199312122023212042



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan Km 5 Rowolaku kajen Kabupaten Pekalongan
Website : ftik.uingusdur.ac.id | Email : ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Aburrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **SRI WAHYUNINGSIH**
NIM : **2319199**
Judul : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN LUDO PADA HASIL PEMBELAJAR FIQIH
KELAS II MI NU JATIREJO AMPELGADING
PEMALANG**

Telah diujikan pada hari Rabu, tanggal 22 November 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai bagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Dewan Penguji

Penguji I

Akhamad Afroni, M.Pd
NIP. 19690921 200312 1 003

Penguji II

Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd
NIP. 19910906 201903 2 010

Pekalongan, 27 November 2023

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag
NIP. 19730112 200003 1 001



MOTO

“Raihlah Ilmu dan untuk Meraih Ilmu Belajarlah Tenang dan Sabar.”

(Umar bin Khattab)



PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kepada Allah Swt atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah Muhammad Saw, keluarga, sahabat, pengikutnya yang istiqomah hingga yaumul akhir dan orang-orang yang tegak di jalan dakwah-Nya. Dengan dukungan yang telah memberikan semangat yang luar biasa dan doanya, dengan kerendahan hati dan ketulusan ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Masrur dan Herowati yang telah senantiasa mengasuh, mendidik, mengarahkan, menyayangi, membimbing, dan mendoa'akan dalam mencari ilmu dan meraih cita-cita.
2. Untuk seluruh keluargaku, dan saudaraku yang selalu memberikan motivasi, doa dan dukungan.
3. Nunung Hidayati, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan motivasi dengan sabar dalam penulisan skripsi ini.
4. Almamater tercinta UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan yang memberikan ilmu dan pengalaman serta bekal untuk meraih cita-cita.
5. Teman-teman dan sahabat-sahabat yang namanya tidak saya sebutkan satu persatu yang selaku membantu, mendukung, dan mendoakan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

ABSTRAK

Wahyuningsih, Sri, 2023. Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajaran Fiqih di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. **Nunung Hidayati, M.Pd.**

Kata Kunci: Implementasi, Media Permainan Ludo, Hasil Belajar Fiqih.

Pembelajaran akan lebih menarik dan siswa akan sangat antusias apabila dalam pelaksanaannya menggunakan sebuah media. Penggunaan media pembelajaran permainan ludo mampu memvisualisasikan materi pembelajaran dari abstrak ke konkret, dan dari rumit ke sederhana. Salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo adalah media permainan ludo. Media permainan ludo dalam pembelajaran Fiqih akan memberikan kesan yang menyenangkan serta menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, muncul sebuah rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana implementasi media pembelajaran permainan ludo pada hasil pembelajaran Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang? (2) bagaimana hasil belajar fiqih setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui implementasi media pembelajaran permainan ludo pada hasil pembelajaran Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang (2) mengetahui hasil belajar fiqih setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru kelas II dan siswa kelas II MI NU Jatirejo Pemalang. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen atau arsip sekolah yang ada di MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media permainan ludo yang dilaksanakan menggunakan tiga tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil belajar siswa setelah pengaplikasian media pembelajaran permainan ludo terbukti adanya peningkatan dari yang semula nilai siswa 65 dibawah KKM setelahnya menjadi 80.

ABSTRACT

using a medium. The use of Ludo game learning media is able to visualize learning material from abstract to concrete, and from complex to simple. One of the media used in Fiqh learning activities in class II MI NU Jatirejo is the ludo game. The ludo game media in learning Fiqh will give a pleasant impression and attract students' attention. Students' interest in participating in learning activities will have an influence on student learning outcomes.

The formulation of the problem in this research is (1) how is the implementation of the ludo game learning media on Fiqh learning outcomes in class II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang? (2) what are the results of learning fiqh after using the ludo game learning media in class II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. This research aims to (1) determine the implementation of the ludo game learning media on Fiqh learning outcomes in class II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang (2) determine the results of learning fiqh after using the ludo game learning media in class II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.

The type of research carried out uses field research. The approach used in this research is a descriptive qualitative approach. The primary data sources in this research were class II teachers and class II students at MI NU Jatirejo Pemalang. Secondary data sources in this research are school documents or archives at MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. The data collection techniques in this research are the observation method, interview method, and documentation method.

The results of the research that has been carried out show that the implementation of the ludo game media uses three stages of planning, implementation and evaluation. In implementing the ludo game media carried out by educators, it was done well and the students' response was very happy and enjoyed the learning well. Meanwhile, student learning outcomes after applying the ludo game learning media were proven to increase from the initial student score of 65 under the KKM to 80.

Keywords: Implementation, Ludo Game Media, Fiqh Learning Results.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO PADA HASIL BELAJAR FIQIH DI KELAS II MI NU JATIREJO AMPELGADING PEMALANG”**.

Shalawat dan salam selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah Muhammad Saw, keluarga, sahabat, pengikutnya yang istiqomah hingga yaumul akhir dan orang-orang yang tegak jalan dakwah-Nya. Dengan selesainya penulis tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan dan banyak bantuan-bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan motivasi dan dorongan untuk menyelesaikan penelitian ini.
3. Juwita Rini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah.
4. Hafizah Ghany H., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah.
5. Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd, selaku Wali Studi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama masa studi.

6. Nunung Hidayati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
7. Bapak Kaelani, S.Pd.I, selaku Kepala Sekolah MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
8. Kedua Orang tua penulis atas segala pengorbanan dan kasih sayang, dukungan, kerja keras serta selalu mendoakan untuk kelancaran dan kesuksesan penulis.
9. Semua pihak dan teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan dan dukungannya.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisannya mungkin masih memiliki kekurangan, untuk itu peneliti sangat terbuka dengan kritik dan saran dari pembaca dalam rangka perbaikan penulisan karya ilmiah kedepannya.

Pekalongan, 27 November 2023

Penulis,

Sri Wahyuningsih
NIM. 2319199

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN	xii
MOTO	xiii
ABSTRAK	xiv
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan Penelitian	5
E. Metode Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	17
1. Implementasi	17
2. Media Pembelajaran	18
3. Permainan Ludo	21
4. Hasil Belajar	25
5. Pembelajaran Fiqih	29
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	36
BAB III HASIL PENELITIAN	
A. Profil MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang	39
B. Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajar Fiqih di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang	43
C. Hasil Belajar Fiqih Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ludo di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang	54
BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN	
A. Analisis Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajar Fiqih di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang	57

B. Analisis Hasil Belajar Fiqih Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ludo dalam di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemasang	63
--	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN**



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Identitas Madrasah	46
Tabel 3.2 Letak Geografi	46
Tabel 3.3 Sarana dan Prasarana	47



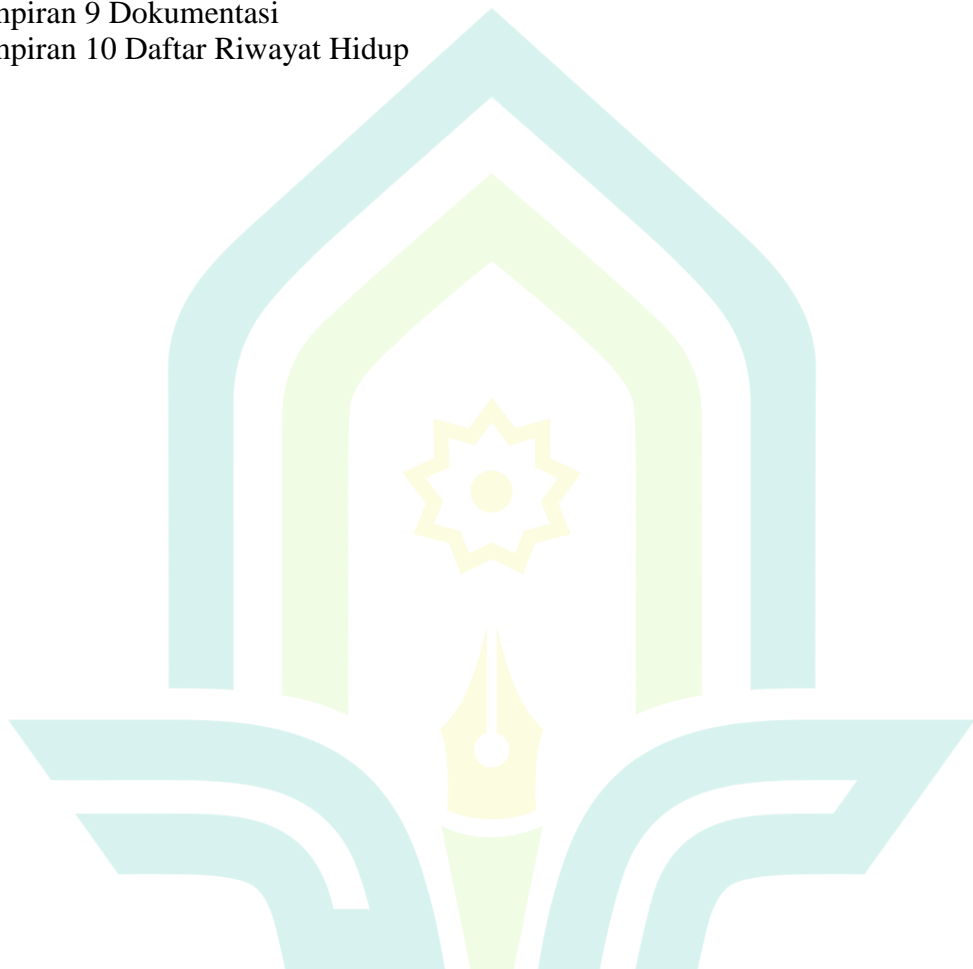
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berfikir 36



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara
- Lampiran 2 Instrumen Dokumentasi
- Lampiran 3 Instrumen Observasi
- Lampiran 4 Transkrip Wawancara
- Lampiran 5 Catatan Hasil Observasi
- Lampiran 6 Surat Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 8 Hasil Ulangan Harian Pembelajaran Fiqih
- Lampiran 9 Dokumentasi
- Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran guru di dalam kelas sangatlah penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa tidak hanya memberikan pengetahuan, ilmu, dan informasi saja melainkan memberikan kualitas pembelajaran dengan baik. Guru di sekolah bukan hanya berperan dalam proses pembelajaran saja, melainkan guru bertanggung jawab penuh atas keberhasilan belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Fiqih. Berdasarkan uraiain tersebut seorang guru perlu mendalami pembelajaran yang diterapkan baik melalui penggunaan metode yang menarik maupun penggunaan media yang mampu mendorong siswa agar lebih interaktif.¹

Kejenuhan dan kebosan siswa dalam mata pelajaran Fiqih sering terjadi karena guru kurang mampu memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karkteristik siswa. Salah satunya dapat dibuktikan dari guru Fiqih yang mengabdikan di salah satu sekolah yang ada di Pemalang MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. Pada saat peneliti melakukan pengamatan awal, peneliti tidak melihat adanya penggunaan media ataupun alat peraga untuk menunjang keberhasilan belajar siswa yang diberikan oleh guru kepada siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan fakta di lapangan sebelum penggunaan media pembelajaran permainan ludo siswa cenderung bosan, jenuh, enggan bertanya, materi tidak

¹ Febi Dwi Widayanti, "Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran di dalam Kelas", (Erudio Journal of Educational Innovation 2.1, 2013), hlm. 1-2

tersampaikan, pembelajaran yang tidak menarik serta cara pengajaran yang monoton membuat siswa tidak fokus dalam belajar bahkan mengantuk saat pembelajaran Fiqih berlangsung.² Hal tersebut memberikan dampak kurang tersampainya materi pada mata pelajaran Fiqih dengan baik sehingga hasil belajar siswa pun tidak mencukupi KKM.

Cara penyampaian, metode maupun media yang digunakan selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilaksanakan membuat siswa kurang tertarik mengenai apa yang diajarkan oleh guru. Penggunaan metode yang terkesan monoton seperti ceramah, diskusi yang tidak interaktif, menulis dan merangkum pembelajaran, penggunaan media *powerpoint* yang cenderung tekstual menjadi penyebab menurunnya motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang penting dalam proses belajar dan mengajar karena media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.³ Artinya, media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam hal menyampaikan materi ajar, melainkan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar tidak hanya memanfaatkan teknologi modern saja, melainkan pemanfaatan media pembelajaran melalui permainan sederhana dan murah juga dapat dilakukan. Akan tetapi, walupun banyak media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan

² Hasil observasi lapangan pertama di MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang hari Kamis Tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.40 WIB

³ Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan", (Jakarta: Kencana Pernadamedia Group, 2013), hlm. 171

belajar mengajar, tidak jarang guru merasa kesulitan untuk memilih media pembelajaran yang cocok dan tepat untuk mata pelajaran Fiqih.

Banyak jenis media yang muncul sebagai wahana kreativitas guru untuk memberi pelayanan pendidikan untuk peserta didik guna menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Salah satunya yaitu menggunakan *game* atau permainan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Dengan bermain peserta didik akan terangsang untuk mengeksplorasi daya imajinasinya.

Salah satu media permainan yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran adalah permainan ludo. Ludo merupakan permainan papan berpetak yang telah dimodifikasi.⁴ Sebelum penggunaan media pembelajaran permainan ludo diterapkan oleh pendidik. Terbukti hasil belajar peserta didik tidak memenuhi KKM Oleh karena itu, pendidik mencoba menerapkan permainan ludo sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Fiqih. Diharapkan dengan permainan ludo ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Alasan pendidik memilih permainan ludo sebagai media pembelajaran karena cara bermain permainan ludo sudah banyak diketahui siswa, sehingga tidak akan menyulitkan siswa dan guru dalam pelaksanaannya di dalam kelas. Permainan ludo dapat dijadikan sebagai media atau konten dalam proses belajar mengajar sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Jadi, permainan ludo yang diterapkan dalam pembelajaran Fiqih ini tidak hanya dijadikan sebagai

⁴Zakiyaturosyidah dan Canggih Nailil Maghfiroh. "Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Permainan Ludo Edukasi di SMPN 2 Perak Jombang". (Jurnal Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2021), hlm. 2

permainan biasa akan tetapi mampu dijadikan sebagai alat atau media dalam proses belajar Fiqih.

Permainan ludo yang sebelumnya hanya permainan yang hanya bersifat menghibur saja pendidik kembangkan sesuai dengan kebutuhan pada mata pelajaran Fiqih untuk kelas II tingkat SD/MI. Dengan menggunakan media pembelajaran permainan ludo pada mata pelajaran Fiqih, diharapkan siswa lebih aktif dan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan urain-urain di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang bagaimana pengimplemtasian media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. Peneliti juga tertarik dengan hasil belajar siswa yang diperoleh setelah penggunaan media permainan ludo pada saat pembelajaran berlangsung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran permainan ludo pada hasil pembelajar fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang?
2. Bagaimana hasil belajara Fiqih setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang?

C. Tujuan Penelitian

Sehubung dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui implemetasi media pembelajaran permainan ludo pada hasil pembelajar fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.
2. Mengetahui hasil belajar Fiqih setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.

D. Kegunaan Penelitian

Selain tujuan-tujuan tersebut di atas, penulis skripsi ini juga diharapkan bermanfaat untuk berbagai hal diantaranya:

1. Secara Teoritis

Hasil Penelitian ini dapat disumbangkan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan terutama mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sehingga dapat memberikan bahan masukan serta referensi bagi penelitian yang dilakukan selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan para guru dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi wacana bagi pembaca terutama bagi lembaga pendidikan.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Untuk mengetahui masalah yang telah dirumuskan dan mencapai tujuan penelitian ini, maka perlu adanya metode penelitian yang sesuai untuk mengelolah data dan menyimpulkan data. Jenis penelitian yang dilakukan saat melaksanakan penelitian yaitu menggunakan penelitian lapangan. Penelitian lapangan memiliki pengertian yaitu suatu penelitian yang dilakukan di tempat terjadinya gejala-gejala yang diteliti.⁵ Penelitian lapangan dapat diartikan sebagai penelitian yang dalam pelaksanaannya dilakukan langsung kepada responden.⁶ Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang menghasilkan data deskriptif berupa uraian kata-kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang diamati. Dalam pendekatan ini, isinya berupa informasi pendapat-pendapat serta keterangan-keterangan yang berbentuk uraian dalam mengungkapkan masalah yang akan diteliti secara lebih mendalam.⁷

Dari rujukan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian pendekatan kualitatif adalah suatu penelitian yang hasil akhirnya tidak berbentuk angka atau hitungan, melainkan berbentuk makna yang harus diteliti secara mendalam. Untuk menyusun penelitian ini peneliti

⁵ Suharsimi Arikuntoro, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek", (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), hlm. 67.

⁶ Sugiyono, "Metode Penelitan Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 64.

⁷ Suharsimi Arikuntoro, "Manajemen Penelitian", (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hlm. 23.

menggunakan jenis penelitian yang digolongkan menjadi penelitian kualitatif deskriptif yang mana terdapat teknik pengumpulan data dengan sebuah analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif yaitu analisis yang berfungsi untuk mengatur suatu data serta menjelaskan secara rinci sebuah kejadian yang disesuaikan dengan hasil yang didapat dari dokumentasi, observasi, dan wawancara.⁸

2. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi yang akan dilakukan penelitian. Penelitian yang dilakukan bertempat di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, Jl. Ds. Jatirejo Km. 1 RT. 03 RW. 06, Jatirejo, Kec. Ampelgading, Kab. Pemalang, Jawa Tengah 52364.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah alokasi waktu yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian dari pengajuan judul, observasi sekolah, penyusunan proposal, seminar proposal, hingga penelitian dilakukan serta penyusunan skripsi dan ujian skripsi. Waktu yang digunakan peneliti mulai dari bulan Maret-November 2023.

3. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya berupa data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jelas datanya dibagi ke dalam

⁸ Lexy J. Moleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 26.

kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto dan statistik.⁹ Sedangkan yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Apabila menggunakan wawancara dalam mengumpulkan datanya maka sumber datanya disebut informan, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan baik secara tertulis maupun lisan. Apabila menggunakan observasi maka sumber datanya menggunakan benda, gerakan, atau suatu proses. Apabila jika menggunakan dokumentasi, maka sumber datanya adalah dokumen atau catatan yang menjadi sumber dari data tersebut.¹⁰ Sumber data dalam penelitian ini disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan. Maka berdasarkan hal tersebut, sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Sumber Data Primer adalah data yang diperoleh dari sumber data pertama melalui prosedur dan teknik pengambilan data berupa *interview* dan observasi. Dalam penelitian kualitatif, jumlah sumber data atau responden tidak ditentukan sebelumnya, sebab apabila telah diperoleh informasi yang maksimal, maka tujuan menelaah sudah terpenuhi. Oleh karena itu, konsep sampel dalam penelitian kualitatif adalah berkaitan dengan bagaimana memilih responden dan situasi sosial tertentu yang dapat memberikan informasi yang akurat dan terpercaya mengenai fokus yang akan diteliti oleh peneliti. Penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut mengenai aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran Fiqih di MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang. Dengan demikian

⁹ Moleong, Lexy J., "*Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*", hlm. 121.

¹⁰ Arikunto., "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*," (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 107.

untuk memperoleh data yang jelas dan sesuai dengan permasalahan penelitian, maka peneliti mendatangi lokasi penelitian dengan memperoleh data dari responden yang meliputi:

- 1) Guru kelas II di MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang.
- 2) Siswa kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang.

b. Sumber Data Sekunder, merupakan data yang diperoleh dari sumber yang tidak langsung, biasanya berupa data dokumentasi dan arsip-arsip penting. Adapun data skunder dalam penelitian ini adalah :

- 1) Buku-buku yang relevan dengan judul penelitian.
- 2) Dokumen-dokumen resmi secara tertulis tentang kondisi objektif di MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang yang memiliki relevansi dengan fokus masalah penelitian. Sumber data tertulis tersebut nantinya akan dieksplorasi dengan teknik dokumentasi dan kajian kepustakaan yang terdiri dari buku-buku, majalah, ilmiah, arsip dan dokumen pribadi. Tempat dan peristiwa, dimana peneliti memperoleh data antara lain meliputi proses pengambilan keputusan, rencana pembelajaran, proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data tentang implementasi media pembelajaran permainan ludo dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, waktu dan pelaku.¹¹ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi (pengamatan). Teknik observasi digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ludo pada pembelajaran Fiqih sesuai dengan materi. Selain itu untuk melihat respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran permainan ludo tersebut.

Dalam menggunakan observasi sebagai metode penelitian, dituntut memenuhi syarat-syarat tertentu sehingga hasil pengamatan sesuai dengan kenyataan yang menjadi sasaran penelitian. Adapun syarat-syarat tersebut adalah:

- 1) Dengan membandingkan pengamatan peneliti dengan hasil pengamatan lain dalam konteks yang sama.
- 2) Dengan mengulang kembali hasil pengamatan yang pertama kemudian hasilnya dibandingkan.

b. Wawancara

Selain melalui observasi secara langsung, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara. Wawancara adalah suatu proses tanya jawab secara lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan

¹¹ Haris Herdiansyah, "Metodologi Penelitian Kualitatif", (Jakarta: Salemba Humanika, 2015), hlm. 133

secara fisik sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu data tertentu.¹² Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang dan siswa kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang tentang penggunaan media pembelajaran permainan ludo pada mata pelajaran Fiqih. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengoptimalan penggunaan media pembelajaran permainan ludo serta hasil pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih dengan penggunaan media permainan ludo tersebut.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu metode penelitian ilmiah yang menggunakan dokumen sebagai bahan acuan dalam menguraikan data verbal yaitu tulisan-tulisan, catatan harian, artikel dan sebagainya. Dokumen ini digunakan untuk mengetahui gejala-gejala sosial yang telah lalu. Dokumen yang dimaksud dalam penelitian adalah buku-buku catatan dan dokumen lainnya yang ada di MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang seperti silabus, RPP, dan lembar evaluasi pembelajaran pendidikan Fiqih. Maksud penggunaan pengamatan, wawancara dan dokumentasi ini untuk pengumpulan data dalam penelitian ini agar dapat saling melengkapi, sehingga memperkaya data atau informasi yang diperlukan. Data yang diperoleh agar tepat dan akurat, maka sumber data dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan permasalahan yang telah ditentukan sebagai berikut:

¹² Etta Mamang Sangaji, "Metodologi Penelitian (Pendekatan Praktis dalam Penelitian)", (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2018), hlm 171.

- 1) Data tentang seberapa besar tingkat kuantitas dan kualitas pelaksanaan pembelajaran Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.
- 2) Data tentang seberapa besar peran guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.

5. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif menurut (Miles dan Huberman, Saldana, 2014) mengatakan bahwa analisis data kualitatif adalah proses penelitian secara sistematis dengan diperolehnya data jenuh. Melalui tahapan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan/verifikasi secara bersamaan.¹³

a. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Selanjutnya penyajian data sebagai sekumpulan informasi tentang data yang sudah direduksi untuk mengambil penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang digunakan adalah penyajian dalam bentuk naratif yang didukung dengan penyajian-penyajian dalam bentuk tabel, matriks, grafik, dan bagan.

¹³ Abdul Majid, "Analisis Data Penelitian Kualitatif", (Makassar: Aksara Timur, 2017), hlm. 58.

b. Display data

Setelah data direduksi selanjutnya adalah display data dilakukan dalam bentuk uraian singkat seperti catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali.

c. Verifikasi data

Upaya penarikan kesimpulan dilakukan secara terus menerus selama berada di lapangan. Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan mengenai seberapa besar pengaruh media pembelajaran permainan ludo dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pematang.

F. Sistematika Penulisan

Skripsi kualitatif biasanya terdiri dari tiga bagian, yaitu: bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Berikut adalah susunan sistematis skripsi kualitatif:

1. Bagian Awal

Halaman sampul luar, halaman sampul dalam, halaman surat pernyataan keaslian, nota pembimbing, halaman pengesahan, pedoman transliterasi, halaman persembahan, halaman motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran semua itu disertakan pada bagian pertama skripsi.

2. Bagian Inti

Bagian inti skripsi kualitatif terdiri dari lima bab, meliputi: pendahuluan, tinjauan pustaka, data penelitian, analisis data penelitian, kesimpulan dan saran. Dalam penulisan skripsi untuk penelitian kualitatif, dapat dilakukan penyesuaian konteks untuk bab I sampai bab V sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan

a. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

Penjelasan untuk bab ini sama dengan penjelasan pada bagian panduan penyusunan proposal skripsi penelitian kualitatif. Kecuali metode penelitian. Metode penelitian pada bab I ini mencakup tentang Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Penjelasan untuk bab ini terdiri dari: Deskripsi Teori, Penelitian yang relevan, dan Kerangka Berpikir.

c. BAB III HASIL PENELITIAN

Penjelasan untuk bab ini peneliti menjelaskan tentang hasil penelitian yang diperoleh, meliputi: Profil Lembaga, Tempat Penelitian, Hasil Penelitian (untuk rumusan masalah ke-1), Hasil Penelitian (untuk rumusan masalah ke-2).

- d. BAB IV (Analisis Hasil Penelitian) Semua data penelitian yang ada harus ditafsirkan oleh peneliti. Pembahasan ini disajikan sebagai tanggapan terhadap topik penelitian yang disarankan. Hasil dari penelitian dapat dibahas dengan dua acara, yaitu: berdasarkan fenomena tertentu atau berdasarkan klasifikasi tematik. Berdasarkan temuan mereka, peneliti harus menjelaskan bagaimana dinamika psikologis berjalan. Analisis hasil penelitian dijabarkan pada tiap sub bab untuk setiap rumusan masalah yang ada. Bab ini berisi: Analisis Hasil Penelitian (untuk rumusan masalah ke-1), Analisis Hasil Penelitian (untuk rumusan masalah ke-2).
- e. BAB V Pada bab V terdapat dua subbab yang dikategorikan terpisah, yaitu kesimpulan dan saran penelitian.
- 1) Kesimpulan sesuai dengan masalah penelitian, peneliti menarik kesimpulan yang pasti dan lugas tentang temuan dalam subbab ini. Isi kesimpulan tidak dapat muncul dari rumusan pertanyaan yang diajukan karena kesimpulan bukanlah ringkasan pembahsan, melainkan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.
 - 2) Saran, peneliti harus mampu memberikan saran operasional berdasarkan hasil penelitian, bahkan dalam bentuk proposal setelah hasil penelitian selesai. Usulan tersebut berupa rekomendasi kepada peneliti berikutnya, pemangku kepentingan penelitian, dan masyarakat luas.

3) Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi meliputi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Implementasi

Menurut Susilo, implementasi adalah inovasi dalam suatu tindakan sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengertian, keterampilan, nilai maupun sikap. Pada hal ini implementasi memberikan sebuah hasil atau dampak yang dapat berupa pengetahuan, keterampilan maupun nilai.¹⁰

Miller dan Sellar, mendefinisikan kata implementasi dengan tiga pendekatan yaitu: pertama, implementasi didefinisikan sebagai kegiatan. Kedua, suatu usaha meningkatkan proses interaksi antara pengembangan guru dengan siswa. Ketiga, implementasi merupakan sesuatu yang terpisah dari komponen kurikulum. Implementasi kurikulum didefinisikan sebagai suatu proses penerapan ide, konsep, dan kebijakan kurikulum dalam suatu aktivitas pembelajaran, sehingga peserta didik menguasai seperangkat kompetensi tertentu, sebagai hasil interaksi dengan lingkungan.¹¹

Dari uraian di atas implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana untuk mencapai suatu tujuan. Dapat dikatakan implementasi adalah bukan hanya sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh untuk

¹⁰ Muhammad Joko Susilo, "Guru dalam Proses Belajar Mengajar, (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020, hlm. 22-23.

¹¹ John Miller & Sellar Wayne, "Curriculum, Perspective and Practice", 2019, hlm. 304.

mencapai tujuan kegiatan. Implementasi tidak berdiri sendiri melainkan dipengaruhi oleh kurikulum.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.¹² Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pembelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru diumpamakan sebagai buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.¹³

Media pembelajaran merupakan keseluruhan bahan dan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.¹⁴ Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memperoleh, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

¹² Meliyawati, "Media Pembelajaran Bahasa", (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2022), hlm: 75.

¹³ Septy Nurfadhillah, "Media Pembelajaran", (Sukabumi: CV Jejak Anggota IKAPI, 2021), hlm. 8.

¹⁴ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, "Media Pembelajaran Manual dan Digital", (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 8.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi atau perantara yang digunakan oleh guru dalam mempermudah siswa untuk memahami materi pada saat proses belajar dan bertujuan untuk menyalurkan informasi dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) dan memperjelas isi pesan yang dibawakan dan dapat membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai motivasi untuk siswa dapat dilakukan dengan cara drama atau hiduran, sebagai informasi yaitu media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan guru perlu melibatkan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁵

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual dan auditori.

¹⁵ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", hlm. 19.

- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar.
- 7) Pembelajaran lebih menarik.
- 8) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 9) Waktu pembelajaran lebih singkat dan padat.
- 10) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 11) Proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.
- 12) Sikap positif siswa dalam pembelajaran dapat meningkat.¹⁶

Fungsi pokok media belajar dalam proses belajar mengajar adalah:

- 1) Menggunakan media dalam proses belajar bukan fungsi tambahan, melainkan media berfungsi sebagai alat yang digunakan oleh guru agar mencapai situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Media yang digunakan dalam proses belajar bukan hanya digunakan sebagai alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.
- 3) Media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- 4) Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.¹⁷

Dari beberapa fungsi yang dipaparkan diatas, maka fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran

¹⁶ Rostina Sundayana, "Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika", (Bandung: ALFABETA, 2014), hlm. 7-8.

¹⁷ E Kosasih, "Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013", (Bandung: Yrama Widya, 2014), hlm. 50.

agar tercapai suasana belajar yang efektif, dan media mampu memudahkan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan, serta mampu menambah semangat siswa dalam belajar. Maka dari itu, sudah seharusnya setiap guru memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran pada setiap proses pembelajaran berlangsung di kelas maupun di luar kelas.

3. Permainan Ludo

a. Hakikat Permainan Ludo

Bermain merupakan kegiatan atau aktivitas yang menyenangkan. Dari pengertian tersebut dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang memiliki arti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat.

Selain bermain ada pula istilah permainan, yang dimaksud permainan ialah segala sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain.¹⁸ Menurut Kimpraswil, permainan merupakan upaya yang dilakukan oleh seseorang dalam hal menyenangkan diri dan bermanfaat dalam peningkatan dan pengembangan motivasi, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan agar menjadi lebih baik.¹⁹

¹⁸ M. Fadillah, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini", (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 6-7.

¹⁹ Merlyana Dwi Hapsari, "Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan Brebes", (Semarang: Skripsi Universitas Negeri Semarang, Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, 2016), hlm. 13.

Artinya, dengan belajar menggunakan media berupa permainan dapat merubah suasana pembelajaran di kelas menjadi tidak membosankan, menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Permainan ludo merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain. Dalam permainan ludo para pemain harus mengatur strategi untuk berlomba menjalankan bidak dengan menggunakan nilai dadu untuk mencapai tujuan agar memenangkan permainan.²⁰ Media permainan ludo adalah media yang menggunakan papan ludo yang berisi gambar sebagai media permainan dan bermain peran. Setiap pemain memiliki bidak yang ditempatkan pada papan ludo yang memiliki warna yang sama sesuai dengan bidaknya sebagai rumahnya. Pemain yang terlebih dahulu memulangkan bidaknya adalah pemenangnya.²¹

Ludo merupakan permainan yang berasal dari India, permainan ini bernama Pachisi. Pachisi diperkirakan sudah dimainkan sejak 500 tahun yang lalu sebelum masehi. Tetapi, ludo yang muncul sekitar tahun 1896 telah dipatenkan di Inggris.²²

²⁰ Dicko Ifenta, "Implementasi Ruby Game Scripting System pada Game Ludo", (Medan: Skripsi Universitas Sumatera Utara, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi, Program Studi Ilmu Komunikasi, 2017), hlm. 5.

²¹ Ellis Meiliasari, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ludo Materi Proklamasi Kemerdekaan RI pada Siswa Kelas V Semester 2 SD Negeri Gumpang 01 Kartasura Tahun Pelajaran 2010/2011", (Surakarta: Skripsi Muhammadiyah Surakarta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2011), hlm. 4.

²² Primarani Dyah Bestari, "Implementasi Algoritma Greedy untuk Penentuan langkah Pion pada Permainan Ludo", (Bandung: Jurnal Imiah Komputer dan Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Teknik Informatika), hlm. 46.

b. Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran

Permainan ludo dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila permainan ini dikemas menjadi suatu media pembelajaran dengan memadukan antara permainan dan pembelajaran, isi permainan ini merupakan materi-materi yang akan dipelajari, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan mampu memotivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih.

Permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan suatu bentuk kegiatan dimana semua siswa yang terlibat di dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan ludo bertindak sesuai aturan-aturan yang telah ditetapkan, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sadiman sebagai media pendidik, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur dan menarik.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata.
- 5) Membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitifnya.

- 6) Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan.²³

c. Langkah-langkah Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran

adapun langkah-langkah penggunaan media permainan ludo sebagai berikut:

- 1) Siswa memulai permainan dari kotak permainan dengan melempar dadu.
- 2) Jika siswa sampai pada salah satu kotak ludo, maka tugasnya adalah: melewati gambar tantangan demi tantangan sesuai gambar.
- 3) Jika siswa mendapat gambar tanda tanya maka siswa tersebut harus menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang didapatkan.
- 4) Pemenang dari permainan ludo ini ditentukan oleh kelompok yang pertama menyelesaikan permainan ludo ini dan seberapa banyak poin yang didapatkan oleh pemain.
- 5) Pemenang dalam permainan ludo ini akan mendapatkan *reward* dari guru.²⁴

²³ Merlyana Dwi Hapsari, "Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan Berbes", (Semarang, Skripsi Universitas Negeri Semarang, Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, 2016), hlm. 4.

²⁴ Silfiyah Rohmawati, "Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab", 2019, hlm. 178.

d. Manfaat Permainan Ludo

Permainan ludo tidak hanya sebuah permainan refreasing saja, namun juga ada segi positif lainnya, antara lain:

- 1) Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.
- 2) Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- 3) Logika, kemampuan berfikir secara tepat dan teratur.
- 4) Emosional dan sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan *interpesonal*.
- 5) Kreatif dan imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.
- 6) Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.²⁵

Permainan ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak kecil, tetapi dapat dimainkan orang dewasa. Permainan ini bisa bermanfaat untuk memupuk rasa kebersamaan satu sama lain.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman pembelajaran yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas setiap individu siswa.²⁶ Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu siswa dalam proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk

²⁵ Rosita Wondal, dkk, "Peran Permainan Ludo dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun", (Jurnal Ilmiah Cahaya Paud 2.2, 2020), hlm. 109-111.

²⁶ Sumantri Moh. Syarifi, "Strategi Pembelajaran (Depok: PT Rajagrafindo, 2015), hlm. 2.

pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dari pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh setiap individu melalui kegiatan pembelajaran yang menghasilkan penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan rangkaian kegiatan untuk mengembangkan kepribadian manusia seutuhnya.

Dalam proses pembelajaran perlu diketahui seberapa jauh hasil yang dicapai oleh siswa. Tugas ini merupakan salah satu tugas guru dalam memantau hasil belajar siswa yang harus dicapai siswa dalam belajar. Nasution mengatakan bahwa hasil adalah penguasaan seseorang terhadap pengetahuan dari satu mata pelajaran yang diperoleh melalui tes, atau nilai yang diberikan oleh guru pengajar.²⁷ Angka yang diperoleh siswa dapat menyimpulkan seberapa jauh hasil belajar yang diperoleh oleh siswa, jika siswa memperoleh angka yang tinggi, maka hasil seseorang dianggap berhasil dan begitu pula sebaliknya.

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Winkel berpendapat bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu

²⁷ Masje Wurarah, "Implikasi Prior Knowledge, Persepsi Siswa pada Kemampuan Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Biologi: Studi Kasus pada Siswa SMA Negeri di Kota Manado", (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2021), hlm. 9.

kompetensi yang dapat dicapai oleh setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru pengajar.²⁸

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar berupa penilaian pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Menurut M. Dalyono faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

1) Faktor intern

Faktor intern merupakan faktor yang ada dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa adapun beberapa faktor intern tersebut yaitu:

a) Faktor kecakapan

Kecakapan seseorang merupakan faktor bawaan dalam diri individu seseorang yang artinya kemampuan ini lahir secara alami dimana ranah kecakapan diperoleh dari fungsi otak yang mengendalikan fungsi-fungsi lainnya. Faktor kecakapan ini akan mempengaruhi siswa dalam memecahkan masalah belajar, dan permasalahan-permasalahan lainnya yang terjadi dalam kehidupan.

b) Faktor cara belajar

²⁸ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", (Jurnal Misykat 3.1 2018), hlm. 175.

Cara belajar adalah bagaimana seseorang melaksanakan pembelajaran. Cara belajar mencakup beberapa hal yaitu: konsentrasi dalam belajar, usaha mempelajari kembali materi yang telah dipelajari, membaca dengan teliti dan berusaha menguasai dengan baik, selalu mencoba dan mengerjakan soal dengan baik.

2) Faktor ekstern

Faktor ekstern mencakup beberapa faktor yaitu:

a) Lingkungan keluarga

Keluarga mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena waktu siswa jauh lebih banyak bersama keluarga sehingga lingkungan keluarga yang mendukung bisa memberikan potensi besar dan positif dalam proses pembelajaran.

b) Lingkungan sekolah

Sekolah merupakan lingkungan belajar yang mempunyai peranan yang penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.²⁹

²⁹ Endang Sri Wahyuningsih, "Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa", (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), hlm 69-71.

5. Pembelajaran Fiqih

a. Pengertian Pembelajaran Fiqih

Kata Fiqih berasal dari Bahasa Arab yang secara etimologis berarti *al-fahmu* atau pemahaman. Sedangkan secara epistemology, arti kata Fiqih adalah ilmu atau pengetahuan mengenai hukum-hukum syari'ah yang berdasarkan pada dalil-dalil yang terperinci. Jadi, Fiqih adalah salah satu bidang ilmu yang secara khusus mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, baik kehidupan pribadi, bermasyarakat, maupun kehidupan manusia dengan Tuhan-Nya.³⁰

Menurut Abdul Wahhab Kallaf Fiqih merupakan ilmu tentang hukum *syara* yang berlandaskan dalil-dalil yang rinci. Selain itu Fiqih memiliki arti kumpulan hukum yang bersifat praktis yang digali dari dalil-dalil yang rinci.

Al-Jurjaniy mengemukakan bahwa ilmu Fiqih adalah ilmu yang dihasilkan oleh pikiran dan memerlukan wawasan serta perenungan melalui dalil-dalil yang rinci. Selain itu Abdul Wahhab Khallaf Mendefinisikan ilmu Fiqih sebagai pengetahuan tentang hukum-hukum syari'at islam mengenai perbuatan manusia, yang diambil dari dalil-dalilnya secara rinci. Al-Ghazali mendefinisikan ilmu Fiqih sebagai suatu ilmu mengenai hukum-hukum *syara* bagi mukallaf seperti wajib, sunnat, mubah (hala), makruh, haram dan yang sejenisnya.³¹

³⁰ A. Fiqih, "Pengertian Ilmu Fiqih dan Usulul Fiqih", hlm. 1.

³¹ Saefudin Nur, "Ilmu Fiqih suatu Pengantar Komprehensif kepada Hukum", (Tafakur), hlm. 14-18.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa pengertian ilmu Fiqih adalah ilmu tentang hukum-hukum *syara* yang bersifat praktis dan diperoleh dari dalil-dalil yang terperinci sehingga jelas hukumnya.

b. Sejarah Perkembangan Ilmu Fiqih

1) Periode Rasulullah SAW

Pada hakikatnya, ilmu Fiqih muncul dan berkembang di masa Nabi Muhammad SAW, karena Nabi Muhammad SAW yang memiliki wewenang atas dasar wahyu untuk mentasyri'kan hukum. Pada masa Rasulullah SAW segala persoalan di serahkan sepenuhnya kepada Nabi Muhammad SAW. Sumber hukum pada masa itu bersumber dari wahyu Allah SWT dan perilaku Nabi Muhammad SAW.

Masa Rasulullah SAW inilah yang meninggalkan kesan-kesan serta pengaruh yang penting bagi perkembangan hukum islam untuk menetapkan dasar-dasar hukum islam dari masalah maupun peristiwa yang tidak ada nashnya. Masa Nabi Muhammad SAW terbagi menjadi dua periode, yaitu:

a) Periode Makkah

Pada masa periode ini Nabi Muhammad SAW telah mencurahkan Tauhid kedalam jiwa masing-masing individu dalam masyarakat Arab serta memalingkan mereka dari memperhamba diri kepada berhala. Pada masa ini belum banyak hal-hal yang mendorong Nabi Muhammad SAW, untuk mengadakan hukum.

b) Periode Madinah

Periode ini adalah saat Rasulullah SAW menetap di Madinah selama 10 tahun hingga wafatnya. Pada masa ini umat Islam berkembang pesat dan pengikutnya terus bertambah, selain itu disyari'atkan hukum-hukum perkawinan, thalaq, wasiat, jual beli, sewa, hutang-piutang, dan semua transaksi.

2) Periode Sahabat Rasulullah SAW

Periode ini berkembang setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW. Pada masa ini, bidang hukum ditandai dengan penafsiran para sahabat dan ijtihadnya terhadap kasus-kasus yang tidak ada nashnya. Pada masa periode ini, kaum muslimin telah memiliki rujukan hukum syari'at yang sempurna berupa Al-Qur'an, hadist Rasul, ijma, dan qiyas.

3) Periode Tadwin

Masa ini disebut dengan masa Mujahidin dan masa pembukuan Fiqih, pada masa ini muncul upaya-upaya dalam pembukuan As-Sunnah, fatwa-fatwa sahabat, dan tabi'in dalam bidang Fiqih, Tafsir, dan Ushulu-fiqih.³²

Pada masa ini juga munculnya mazhab-mazhab Fiqih yang banyak mempengaruhi perkembangan hukum Islam. Diantaranya Imam Maliki, Abu Hanafi, Imam Syaf'i, dan Ahmad Bin Hambal.

4) Periode Taqlid

³² A. Fiqih, "Pengertian Ilmu Fiqih dan Usulul Fiqih", hlm. 1-3.

Pada masa ini kitab-kitab para ulama mazhab di kategorikan menjadi tiga yaitu: mata, syarh, dan hasyiyah. Matan adalah kumpulan masalah-masalah pokok yang disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah untuk dipahami, syarh adalah komentar dari kitab matan. Adapun hasyiyah adalah komentar dari kitab syarh.

B. Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis, namun walaupun memiliki kesamaan ada beberapa perbedaan yang jelas dari penelitian penulis dengan penelitian yang terdahulu di antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Iqra dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar melalui nilai *posttest* dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 95. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media permainan ludo dalam pembelajaran.³³ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada objek dan isinya. Dalam penelitiannya objek penelitian tersebut dilakukan di SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Isi konten penelitian ini menjabarkan

³³ Muhammad Iqra, “Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa” , (Makassar, Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamaddiyah Makassar, 2022), hlm. 87.

pengaruh penerapan media permainan ludo terhadap hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yusi Pratiwi Angguntari dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Papan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya”. Berdasarkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran papan permainan ludo atau nilai *pretest* diperoleh rata-rata nilai sebesar 56,25% dengan ketuntasan belajar sebesar 15% atau sebanyak 3 siswa. Sedangkan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran papan permainan ludo atau nilai *posttest* diperoleh rata-rata nilai sebesar 79 dengan ketuntasan belajar sebesar 90% atau sebanyak 18 siswa. Dengan demikian media pembelajaran papan permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa.³⁴

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan permainan ludo dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada objek penelitian dan isinya. Dalam penelitian tersebut objek penelitiannya adalah di SMK Negeri 10 Surabaya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ichvita Rachma Unengan dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams*

³⁴ Yusi Pratiwi Angguntari, “Pengembangan Papan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya”, (Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran 7.3 2019), hlm. 67.

Games Tournament) dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan permainan ludo berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami perubahan menjadi lebih baik karena beberapa kajian teori dan hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa keunggulan yang dimiliki TGT yaitu siswa akan terlatih dalam mengerjakan soal-soal karena terdapat *Tournament* yang akan melatih siswa mengerjakan soal-soal yang dapat menguji pemahaman siswa.³⁵

Persamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan media permainan ludo guna meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada objek penelitian dan isi konten penelitiannya. Dalam penelitian tersebut isi kontennya tentang implementasi model kooperatif TGT.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Adelia Rahmawati dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh”. Berdasarkan hasil dan pembahasan 93,15% siswa menjawab suasana kelas menyenangkan, materi mudah dipahami, dapat menumbuhkan motivasi belajar, dan berminat

³⁵ Uswatun Hasanah, dkk, “Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa”, (ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 3.2 2020), hlm. 110.

mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Games Turnament (TGT) berbantuan media ludo interaktif.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan media permainan ludo untuk meningkatkan hasil belajar siswa.³⁶ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada objek penelitian dan isi konten penelitiannya. Dalam penelitian tersebut objek penelitiannya adalah di SMA Inshafuddin Banda Aceh dan isi konten penelitian tersebut meneliti tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rindi Dwi Atika Sitorus dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* dengan Menggunakan Media Permainan Ludo pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* dengan Menggunakan Media Permainan Ludo sangat disukai siswa karena lebih menyenangkan dan juga tidak monoton seperti menggunakan metode ceramah yang membuat siswa cepat merasa bosan dan bahkan tidak memperhatikan pelajaran. Metode ini juga membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran karena pada dasarnya mata pelajaran IPS itu lebih mudah dipahami apabila ada gambar-gambar dan

³⁶ Adelia Rahmawati, Abdul Wahab Abdi dan Syamsul Bardi, “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh”, (Banda Aceh: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Volume 1 Nomor 1 Universitas Syiah Kuala, 2016).

akan mudah untuk di ingat. (2) Penggunaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament dengan menggunakan Media Permainan Ludo berhasil dalam menumbuhkan minat siswa belajar IPS. Karena mereka akan bekerja secara kelompok dapat saling membantu dan menyelesaikan persoalan bersama. Merujuk dari hasil wawancara dengan para siswa kelas V pada penggunaan model pembelajaran tersebut mereka merasa senang, asik tidak lagi jenuh. Oleh sebab itu peran model pembelajaran ini dalam menumbuhkan minat belajar siswa dapat dilihat hasilnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu penggunaan media permainan dalam pembelajaran.³⁷ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu mengangkat mata pelajaran IPS dengan materi Hubungan Manusia dan Lingkungan akibat Dinamika Hidrosfer sedangkan peneliti menerapkan media permainan ludo pada mata pelajaran Fiqih.

C. Kerangka Berfikir

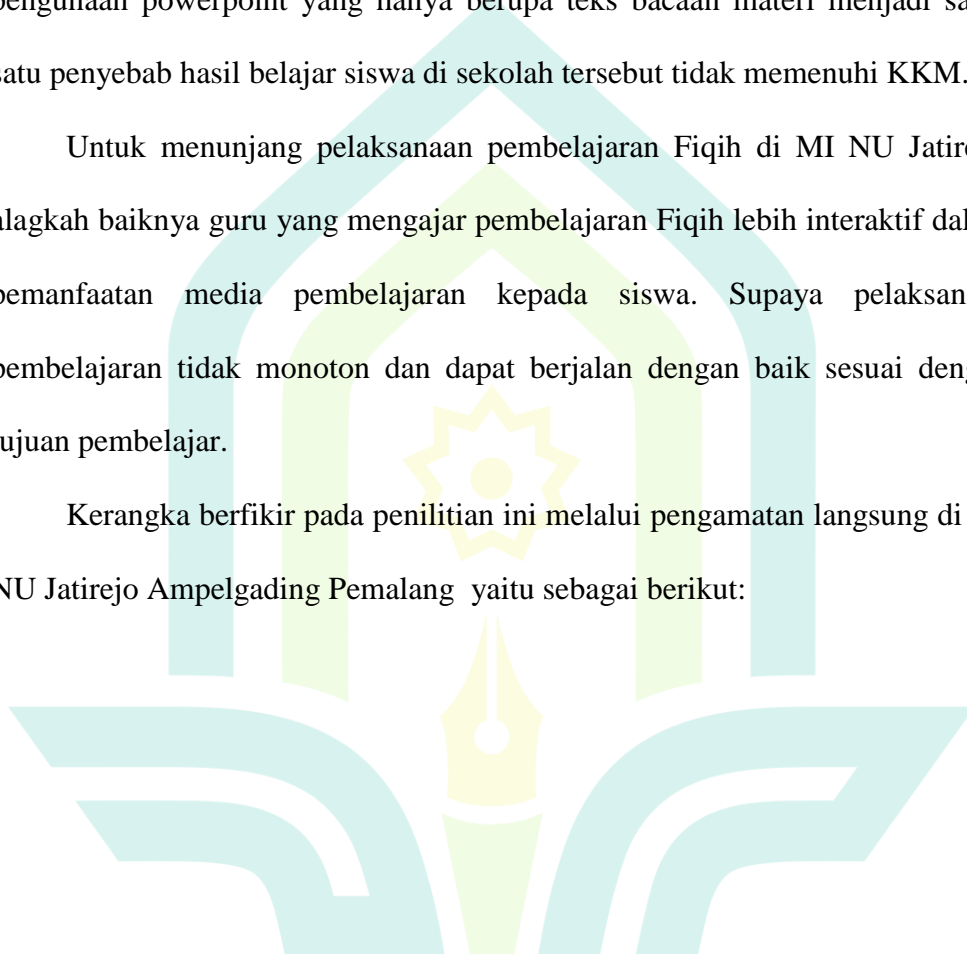
Terdapat suatu masalah atau problematika dalam pelaksanaan pembelajaran Fiqih di MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. Sebenarnya masalah ini juga masalah yang dipunyai oleh sebagian Madrasah Ibtidaiyah di Pemalang, yaitu siswa cenderung bosan, jenuh, enggan bertanya dan siswa merasa belum memenuhi nilai yang cukup. Selain itu siswa kurang memperhatikan guru terkadang siswa lebih asik makan saat jam pelajaran, bercanda dengan temannya, tidak fokus belajar bahkan mengantuk saat pembelajaran Fiqih berlangsung.

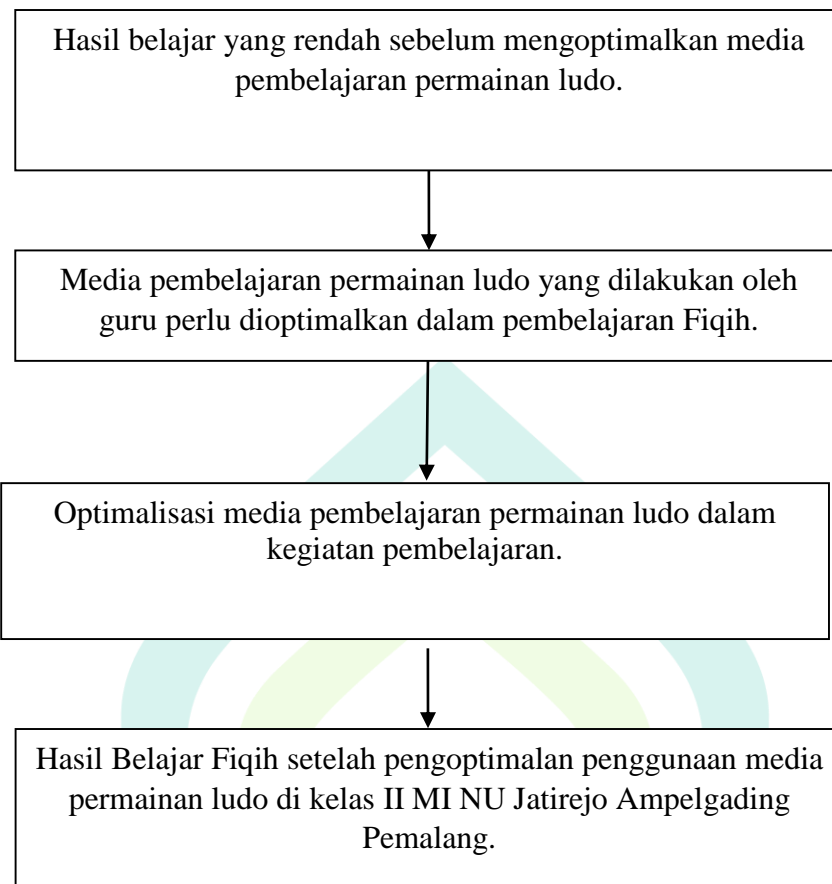
³⁷ Rindi Dwi Atika Sitorus, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament dengan Menggunakan Media Permainan Ludo pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan", (EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan, 2022).

Siswa yang tidak tertarik dengan materi yang diajarkan oleh guru dipengaruhi oleh penyampaian pembelajaran, metode maupun media yang digunakan dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilaksanakan. Penggunaan metode maupun media yang terkesan monoton seperti ceramah, diskusi yang tidak interaktif, menulis dan merangkum pembelajaran, penggunaan powerpoint yang hanya berupa teks bacaan materi menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa di sekolah tersebut tidak memenuhi KKM.

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran Fiqih di MI NU Jatirejo, alangkah baiknya guru yang mengajar pembelajaran Fiqih lebih interaktif dalam pemanfaatan media pembelajaran kepada siswa. Supaya pelaksanaan pembelajaran tidak monoton dan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajar.

Kerangka berfikir pada penelitian ini melalui pengamatan langsung di MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang yaitu sebagai berikut:





Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

BAB III

HASIL PENELITIAN

A. Profil MI NU Jatirejo

1. Sejarah Berdirinya MI Nahdlatul Ulama Jatirejo

Pendirian Madrasah Ibtidaiyah NU Jatirejo pada mulanya diprakarsai oleh Bapak Kepala Desa Jatirejo Drs. Tolin Sundojo atas dorongan dan aspirasi dari masyarakat, tujuannya tak lain untuk mencover anak-anak usia sekolah dasar agar memperoleh pendidikan yang layak dan sekaligus agamis.

Akhirnya pada tanggal 1 Januari 1968, masyarakat sepakat untuk mendirikan Madrasah Ibtidaiyah dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Jatirejo, kemudian sejalan dengan perkembangan peta politik yang terjadi di desa Jatirejo, pada tahun 1984 madrasah Ibtidaiyah Jatirejo berubah nama menjadi Madrasah Ibtidaiyah GUPPI. Dan sekali lagi, perkembangan politik yang berkembang menuntut tokoh masyarakat untuk berkumpul menyatukan visi dan menyelamatkan pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah tersebut, sehingga atas aspirasi tokoh-tokoh masyarakat yang nota benenya adalah warga nahdilyin atau warga nahdatul ulama, maka diperoleh kesepakatan merubah nama Madrasah yang semula MI GUPPI diubah menjadi Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama atau MI NU, perubahan ini terjadi pada tahun 1998.

Dalam perkembangannya, Madrasah Ibtidaiyah Nahdatul Ulama kemudian berafiliasi pada Lembaga Pendidikan Ma'arif Nahdlatul Ulama

atau LP Ma'arif NU. Sejalan dengan tuntutan akan kualitas pendidikan, MI NU terus berbenah diri untuk terus meningkatkan layanan pendidikan kepada para anak-anak muslim dilingkungan desa Jatirejo dan sekitarnya, dan akhirnya langkah peningkatan kualitas pendidikan di MI NU Jatirejo berbuah manis dengan diakreditasi-nya MI NU Jatirejo dengan akreditasi B pada tahun 2005.

Akreditas B yang diperoleh pada tahun 2005, ternyata tidak menyurutkan semangat para stake holder MI NU Jatirejo untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan, dan akhirnya pada tahun 2007 MI NU Jatirejo kembali diakreditasi oleh BAN-SM dan mendapatkan peringkat akreditasi tertinggi, yaitu terakreditasi "A". Dan pada tahun 2011 nilai tersebut dapat dicapai kembali oleh MI NU Jatirejo. Pada tahun 2017 kembali mendapatkan nilai Akreditasi "A"

2. Visi dan Misi

Visi

VISI MI Nahdlatul Ulama : Terwujudnya Peserta Didik yang religius, tanggung jawab dan berprestasi.

Misi

- a. Menyiapkan generasi yang unggul di bidang iman dan takwa dan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- b. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama sehingga terbangun insan yang cerdas, cendekia, berbudi pekerti luhur, dan berakhlak mulia.

- c. Membentuk sumber daya manusia yang aktif, kreatif, inovatif, dan berprestasi sesuai dengan perkembangan zaman.
- d. Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya di masyarakat
- e. Melaksanakan pembelajaran yang efektif.
- f. Menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam kegiatan belajar siswa untuk mendukung pengembangan potensi peserta didik agar berkembang secara optimal.
- g. Memberikan jaminan pelayanan yang prima dalam berbagai hal untuk mendukung proses belajar dan bekerja yang harmonis dan selaras.

3. Identitas Madrasah

Tabel 3.1
Identitas Madrasah

Nama Madrasah	:	MI Nahdlatul Ulama
Status	:	Swasta
NSM	:	111233270052
NPSN	:	60723390
Alamat	:	Jl. Jatirejo - Kebagusan Km. 1
		Ampelgading, Pemalan, 52371

4. Letak Geografi

Secara geografis desa Jatirejo terletak di bagian pantai utara, dari barat ke timur terbentang dan di belah oleh Jalan raya utama Pantura, tepatnya dekat dengan jembatan sungai comal. Adapun letak geografis desa Jatirejo adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Letak Geografis

Sebelah Utara	:	Desa Kebagusan Kec. Ampelgading
Sebelah Selatan	:	Desa Ujunggede Kec. Ampelgading
Sebelah Timur	:	Desa Suradadi Kec. Comal
Sebelah Barat	:	Desa Pesucen Kec. Petarukan

5. Sarana dan Prasarana

Tabel 3.3
Sarana dan Prasarana

Luas Tanah	:	1.681 m ²	
Ruang Kepala Madrasah	:	1 ruang	
Ruang Guru	:	1 ruang	
Ruang Kelas	:	8 ruang	
Ruang Perpustakaan	:	ada	
Gudang Penyimpanan	:	Ada	
UKS	:	Ada	
WC Siswa	:	6 ruang	
Area Parkir	:	Ada	
Kantin	:	Ada	
Komputer	:	Ada	
Printer	:	ada	3 unit
Scanner	:	ada	1 unit
Proyektor	:	Ada	Unit
Screen / layar proyektor	:	Ada	Unit
Pengeras Suara	:	Ada	3 unit
Pendingin Ruangan AC	:	Ada	2 unit
Pendingin Ruangan Kipas Angin	:	Ada	9 unit
Jaringan Internet	:	ada	Indihome
Acces Point	:	Ada	3 unit

6. Kurikulum

Kurikulum MI Nahdlatul Ulama Jatirejo menerapkan Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional yang dipadukan dengan Kurikulum

Kementerian Agama dan dikembangkan sesuai dengan visi, misi dan tujuan MI Nahdlatul Ulama Jatirejo. Dengan demikian, peserta didik MI Nahdlatul Ulama Jatirejo akan mendapatkan pendidikan serta pelajaran umum seperti peserta didik di sekolah umum (Kemdikbud) dan pendidikan agama seperti peserta didik di madrasah (Kemenag).

MI Nahdlatul Ulama Jatirejo juga menerapkan program-program dan penanaman nilai-nilai keagamaan serta ketrampilan kepada peserta didik antara lain melalui tadarus Al Qur'an, membaca doa dan Asmaul husna pada awal jam pembelajaran, sholat dhuha, sholat dhuhur berjamaah, pembiasaan mengucapkan salam, dan praktik-praktik ibadah lainnya.

Selain itu MI Nahdlatul Ulama Jatirejo juga menyelenggarakan beberapa jenis kegiatan ekstrakurikuler yang dapat digunakan untuk mengembangkan bakat dan minat peserta didik.

Dengan memadukan kedua kurikulum tersebut dan pengembangan kurikulum madrasah serta program-program madrasah, maka diharapkan akan terwujud insan-insan yang cerdas, trampil, berakhlakul karimah dan memiliki budi pekerti serta kepribadian yang kuat.

B. Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajaran Fiqih di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang

Berdasarkan hasil penelitian di MI NU Jatirejo diperoleh bahwa implementasi media pembelajaran permainan ludo pada pembelajaran Fiqih menggunakan tiga tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan Media Pembelajaran Permainan Ludo

Perencanaan pembelajaran merupakan suatu syarat bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, karena dengan adanya perencanaan pembelajaran sebelum proses belajar di mulai maka proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru akan berjalan secara sistematis dan teratur sesuai dengan susunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas II MI NU Jatirejo pada tanggal 10 Oktober 2023 pukul 09:00 WIB peneliti mewawancarai ibu Mei Rizki Mukaromah S.Pd. selaku guru kelas II mengenai kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran Fiqih, yang bertepatan di ruang kelas II sebagai berikut:

“Di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo ini kami menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka untuk kelas I saja.”⁴³

Selanjutnya ibu Mei Rizki Mukaromah S.Pd menjelaskan kapan beliau menyusun RPP untuk mengajar mata pelajaran Fiqih beliau menjawab:

“Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran sudah saya buat sebelum proses pembelajaran di awal semester, karena menurut ibu Mei hal tersebut wajib dibuat di awal agar proses pembelajaran berjalan dengan semestinya.”⁴⁴

Tahap perencanaan erat kaitannya dengan tahap pelaksanaan karena dalam tahap perencanaan pendidik akan mengetahui media pembelajaran seperti apa yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan kendala apa saja yang akan dihadapi saat merencanakan media pembelajaran

⁴³ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

⁴⁴ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

tersebut. Sebagaimana yang telah dikatakan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah S.Pd selaku guru kelas II sebagai berikut:

“Perencanaan ini saya buat sendiri karena tidak semua siswa mempunyai kebutuhan media pembelajaran yang sama mbak, semua disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa dan isi dari materinya”⁴⁵

Beragamnya media pembelajaran membuat pendidik harus lebih teliti dalam memilih dan menyesuaikan dengan keadaan siswanya, media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi, oleh karena itu pentingnya menentukan media pembelajaran yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran salah satunya yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di MI NU Jatirejo ini yaitu media permainan ludo. Sebagaimana yang dikatakan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah selaku guru kelas II sebagai berikut:

“Karena media permainan ludo ini menarik dari segi bentuknya yang memiliki warna warni pada setiap kotak yang akan di mainkan, jika anak sudah tertarik dengan bentuk dan gambarnya maka akan timbul minat belajar yang aktif sehingga hasil belajar pada siswa akan meningkat. Selain itu permainan ini sudah banyak diketahui oleh siswa sehingga akan lebih mudah jika diterapkan pada proses pembelajaran Fiqih.”⁴⁶

Media pembelajaran yang baik harus direncanakan dengan baik dan tepat, perencanaanya pun harus dilakukan dengan matang agar ketika digunakan dalam proses pembelajaran akan berjalan secara efektif. Seperti halnya pemanfaatan media permainan ludo yang diterapkan melalui

⁴⁵ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

⁴⁶ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

beberapa tahapan. Seperti pernyataan yang diungkapkan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah selaku guru kelas II MI NU Jatirejo sebagai berikut:

“Untuk perencanaan media permainan ludo saya lakukan setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, indikator dan kompetensi dasar, pengembangan materi pembelajaran serta pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Fiqih.”⁴⁷

Untuk perencanaan media pembelajaran dapat dikerjakan di mana saja dengan fasilitas yang menunjang perencanaan tersebut. Berikut pernyataan yang diungkapkan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah S.Pd selaku guru kelas II MI NU Jatirejo sebagai berikut:

“Pembuatan media saya kerjakan di rumah mbak, karena pembuatan media ini kan membutuhkan waktu yang lama, sehingga lebih efisiennya saya buat dirumah supaya tidak mengganggu jam pelajaran sehingga proses belajar mengajar tetap berjalan dengan lancar.”⁴⁸

Suatu media apabila direncanakan dengan baik maka akan berjalan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Salah satunya penggunaan media pembelajaran permainan ludo yang diterapkan di kelas II MI NU Jatirejo. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah selaku guru kelas II sebagai berikut:

“Perencanaan dan pembuatan media pembelajaran dibuat semenarik mungkin untuk membantu konsentrasi siswa karena gambar dan warna yang ditampilkan menarik sehingga siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.”⁴⁹

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perencanaan dari media permainan ludo yaitu diawali dengan menganalisis kebutuhan peserta

⁴⁷ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

⁴⁸ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

⁴⁹ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

didik kemudian mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi yang dikembangkan melalui kompetensi dasar, membuat tujuan pembelajaran serta mengembangkan materi pembelajaran dan sub materi. Untuk perencanaan media permainan ludo ini dilakukan secara individu dengan pembuatannya yang dilakukan dirumah, untuk perencanaan dan pemilihan media permainan ludo ini dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Media Pembelajaran Permainan Ludo

Pelaksanaan proses belajar mengajar merupakan inti dari pembelajaran. Di dalam kegiatan ini guru mentransfer ilmunya kepada peserta didik, berinteraksi dengan peserta didik dan dibutuhkan kreatifitas pendidik dalam penyampaian materi agar proses belajar mengajar tetap efektif, tidak membosankan, dan menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dan penunjang dalam penyampaian materi yang ingin disampaikan pendidik kepada peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah S. Pd terkait pelaksanaan media permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo sebagai berikut:

“Pemanfaatan media permainan ludo ini dapat menarik minat belajar siswa mbak, ketika kita seorang pendidik dapat menunjukkan hal-hal yang baru pada peserta didik maka mereka akan minat dan tertarik untuk memperhatikan materi yang kita ajarkan.”⁵⁰

⁵⁰ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

Kemudian untuk menguatkan pernyataan dari ibu Mei Rizki Mukaromah S.pd peneliti juga melakukan wawancara kepada peserta didik kelas II yang terkait dengan penggunaan media permainan ludo yang diterapkan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah S.Pd lebih memahami pembelajaran atau mengalami kesulitan sebagai berikut:

“Dengan adanya penggunaan media permainan ludo lebih mudah memahami pembelajaran.”⁵¹

Dalam pelaksanaan pembelajaran pastinya harus ada beberapa pihak yang terlibat di dalamnya, termasuk dengan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan ludo. Berikut yang diungkapkan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah S. Pd sebagai berikut:

“Pihak yang terklibat yaitu saya sebagai pendidik dan peserta didik, karena tidak hanya saya tetapi pesrta didik juga mengambil peran dalam pelaksanaan ini.”⁵²

Beragamnya media pembelajaran yang ada, tidak semua menjanjikan dapat diterima peserta didik dengan baik. Maka dari itu diperlukannya kreatifan seorang pendidik untuk memilah dan memilih media yang tepat dan sesuai dengan isi materi dan mudah untuk diterima oleh peserta didik, khususnya untuk pembelajaran Fiqih yang ditunjang dengan media belajar salah satunya media permainan ludo untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami materi dalam proses belajar. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah S. Pd selaku guru kelas II sebagai berikut:

“Media permainan ludo ini lebih mudah menarik minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar hal tersebut dibuktikan dengan adanya

⁵¹ Peserta didik II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

⁵² Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Fiqih setelah dilakukannya ulangan harian. Selain itu media ini memberikan pemahaman yang lebih mudah pada peserta didik sehingga hasil belajar dari peserta didik pun akan meningkat.”⁵³

melakukan pembelajaran setiap pendidik hendaknya memiliki media dan metode yang akan diterapkan kemudian mengetahui kapan media itu akan dimanfaatkan di dalam kelas untuk proses belajar mengajar. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah S. Pd terkait dengan kapan pemanfaatan penggunaan media permainan ludo di kelas II sebagai berikut:

“Pemanfaatan media permainan ludo untuk beberapa sub bab saja mbak dalam pembelajaran Fiqih, jadi tidak semua sub bab saya menggunakan media permainan ludo ini”⁵⁴

Kemudian untuk menguatkan pernyataan dari ibu Mei Rizki Mukaromah S.pd peneliti juga melakukan wawancara kepada peserta didik kelas II yang terkait dengan pemanfaatan media permainan ludo yang diterapkan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah S.Pd sebagai berikut:

“Media permainan ini sangat menarik bu karena sebelumnya saya biasa memainkan permainan ini di hp saja namun ini ditampilkan dalam bentuk permainan secara nyata dan berkaitan dengan materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan jauh lebih menyenangkan.”⁵⁵

Proses pelaksanaan belajar mengajar biasanya dilakukan di dalam kelas. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan ludo ini pastinya mempunyai langkah-langkah yang akan

⁵³ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

⁵⁴ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

⁵⁵ Peserta didik II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

membantu proses pembelajaran itu efektif dan efisien. Seperti pernyataan yang disampaikan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah S.Pd selaku wali kelas II sebagai berikut:

“Untuk pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan ludo ini saya lakukan di dalam kelas mbak karena kelas saya ini siswanya sangat aktif kemungkinan kalau dilaksanakan di luar kelas tidak begitu efisien maka saya lakukan di dalam kelas.”⁵⁶

Proses pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan ludo ini memiliki langkah-langkah yang akan membantu proses pembelajaran itu efektif dan efisien Seperti yang diungkapkan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah S. Pd selaku wali kelas II sebagai berikut:

“Pada proses pelaksanaannya pemanfaatan media ludo ini memiliki langkah-langkah tersendiri yang sesuai dengan alurnya yaitu:”

- 1) Guru memberi salam dan memulai pelajaran dengan membaca doa bersama-sama.
- 2) Mengondisikan siswa agar siap untuk belajar, dan guru mewajibkan siswa untuk berpakaian rapih.
- 3) Sebelum memulai pembelajaran, guru mengabsen siswa terlebih dahulu, dan memberikan *ice breaking* untuk menimbulkan semangat belajar pada siswa.
- 4) Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok bermain.
- 5) Memberikan motivasi tentang pentingnya mempelajari materi yang akan dibahas.
- 6) Menjelaskan aturan permainan ludo kepada siswa.
- 7) Permainan dimulai dengan cara pemain melempar dadu secara bergantian sebagai penentu urutan pemain yang boleh menjalankan bidaknya terlebih dahulu.
- 8) Guru menentukan warna bidak sesuai untuk kelompok bermain, kemudian meletakkan bidak sesuai dengan warna yang dipilih pada papan ludo.
- 9) Pemain dengan jumlah angka terbesar pada lemparan dadu akan mendapatkan urutan awal untuk memulai menjalankan bidaknya, begitu seterusnya berjalan berurutan sampai angka terkecil.
- 10) Untuk dapat mengeluarkan bidak ke jalur permainan, pemain harus mendapatkan angka senam dari dadu yang dilemparkan.

⁵⁶ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

- 11) Semua pemain mengawali bidaknya dari petak *start*.
- 12) Pemain melemparkan dadu secara bergantian sesuai urutan yang mendapatkan jumlah terbesar.
- 13) Pemain menggerakkan bidak yang sudah berada di jalur permainan sesuai dengan angka yang dihasilkan dadu.
- 14) Perjalanan bidak mengikuti arah jarum jam, dan panjang perjalanan bidak ditentukan dari hasil lemparan dadu.
- 15) Dalam perjalanan terhadap banyak konten di dalamnya seperti “emot senyum”, “isian”, “pilihan ganda”, “bebas dari soal”, “hukuman”, dan “lain sebagainya”, berarti kelompok tersebut harus mengambil kartu sesuai intruksi yang tersedia pada papan ludo dan melakukannya.
- 16) Untuk perintah “pertanyaan (soal)” jika jawaban benar, kelompok tersebut mendapatkan poin (tiap poin bernilai +10) mampu menjawab soal pilihan ganda, isian singkat dan pertanyaan-pertanyaan lain.
- 17) Jika jawaban salah, maka kelompok tersebut kehilangan 1.
- 18) Jika bidak berhenti di tempat yang telah terisi oleh kelompok lain maka bidak milik lawan tersebut mati dan menerima hukuman dari kelompok tersebut berupa pertanyaan.
- 19) Guru bertugas mengatur jalannya permainan yang meliputi memberi arahan kepada pemain, memberikan poin, dan lain-lain.
- 20) Kelompok lain yang belum mendapatkan giliran untuk memulai permainan harus melakukan aktivitas membaca buku/materi agar terciptanya suasana kelas yang tenang.
- 21) Pemain dianggap selesai jika telah sampai pada batas waktu yang telah ditentukan.
- 22) Pemenang dari permainan ludo ini ditentukan oleh kelompok yang pertama menyelesaikan permainan ludo ini dan seberapa banyak poin yang didapatkan oleh pemain.
- 23) Pemenang dalam permainan ludo ini akan mendapatkan *reward* dari guru.⁵⁷

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan media permainan ludo ini memiliki langkah-langkah di antaranya yaitu: pendidik memberikan penjelasan mengenai gambar yang dipegang dan memberikan arahan cara kerja permainan ludo tersebut setelah itu siswa membagi kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan empat anak,

⁵⁷ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

setelah itu mereka bermain secara bersamaan dan akan melewati tantangan berupa pertanyaan soal dari materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Pihak yang terlibat dalam penggunaan media permainan ludo ini adalah pendidik dan peserta didik. Media permainan ludo termasuk media yang mudah untuk dipahami oleh siswa dalam penyampaian isi materinya, kemudian dalam pembelajarannya tidak monoton hanya menggunakan ceramah dan media permainan ludo sehingga proses pembelajarannya tidak monoton dan jauh lebih menyenangkan.

3. Evaluasi Media Pembelajaran Permainan Ludo

Setelah perencanaan dan pelaksanaan, hal yang harus dilakukan adalah pengawasan terhadap pelaksanaan implementasi media pembelajaran permainan ludo dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang, yang dilakukan dengan melalui kegiatan evaluasi pembelajaran. Pendidik selaku penanggung jawab media pembelajaran permainan ludo di MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang melakukan evaluasi, dengan tujuan mengetahui perkembangan dan peningkatan hasil belajar siswa kelas II MI NU Jatirejo.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan diketahui bahwa di MI NU Jatirejo melakukan evaluasi pembelajaran dengan cara mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Ada tahapan yang di evaluasi dalam implementasi media pembelajaran permainan ludo di MI NU Jatirejo.

- a. Penguasaan materi yang disampaikan oleh pendidik

Sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti, penguasaan materi yang disampaikan oleh pendidik memiliki peran penting dalam implementasi media pembelajaran permainan ludo. Dengan adanya penguasaan materi, guru lebih mudah menjelaskan materi yang sedang diajarkan serta mampu mengkolaborasikan waktu dan media pembelajaran permainan ludo dengan baik.⁵⁸

Hal ini juga dikuatkan oleh pendapat ibu Mei Rizki Mukaromah S.Pd selaku guru kelas II sebagai berikut:

“Untuk tahapan evaluasi di sini kita menggunakan beberapa aspek, yang pertama dari penguasaan materi yang disampaikan karena hal ini sangat penting. Sebaik-baiknya penyampaian materi adalah pemahaman pertama yang anak didik dapatkan”⁵⁹

Menurut ibu Mei Rizki Mukaromah selaku guru kelas II, penguasaan dalam penyampaian materi merupakan bahan evaluasi yang baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya penyampaian materi yang baik terhadap peserta didik akan membuahkan pemahaman materi atas apa yang sudah diajarkan.

b. Penggunaan metode atau strategi pembelajaran

Setelah penguasaan materi, selanjutnya yaitu penggunaan metode atau strategi pembelajaran. Guru menggunakan metode yang membuat anak lebih mudah memahaminya yaitu media pembelajaran permainan

⁵⁸ Observasi MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang yang di ambil pada tanggal 23 Nobeber 2023.

⁵⁹ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

ludo. Guru telah menyesuaikan materi yang diajarkan dengan kebutuhan siswa pada kelas II MI NU Jatirejo.⁶⁰

Penggunaan media pembelajaran permainan ludo yang sudah diterapkan oleh pendidik tergolong cukup berhasil. Namun dari pengimplementasian media pembelajaran tersebut pasti ada beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki untuk hasil yang lebih baik. Sebagaimana yang disampaikan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah selaku guru kelas II sebagai berikut:

“Kekurangan dari penggunaan media pembelajaran permainan ludo ini terletak pada waktu penggunaannya yang mana dalam proses pengajarannya memakan banyak waktu, serta gambar yang dibuat kurang besar sehingga siswa berebutan dalam menjalankan bidak.”⁶¹

Ibu Mei menyampikn bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ludo masih ada beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dari segi waktu maupun dari segi ukurannya supaya bisa disesuaikan lagi.

C. Hasil Belajar Fiqih Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ludo di Kelas II MI MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang

Hasil belajar siswa setelah pengimplementasian media pembelajaran permainan ludo membuahkan hasil yang maksimal. Hal ini sesuai dengan pengamatan peneliti yang dilakukan selama proses observasi. Implementasi media pembelajaran permainan ludo yang diterapkan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah membuahkan pemahaman yang lebih kepada peserta didik. Pada proses pembelajaran ibu Mei Rizki Mukaromah melakukan pengefektifan proses belajar. Sebelum penggunaan media pembelajaran permainan ludo

⁶⁰ Observasi MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang yang di ambil pada tanggal 23 Nobember 2023.

⁶¹ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

diterapkan di kelas II MI NU Jatirejo. Pembelajaran yang dilakukan oleh ibu Mei dilakukan hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media apapun. Setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo, ibu Mei memvariasikan media tersebut pada pembelajaran Fiqih yang memberikan dampak keaktifan peserta didik. Dengan melakukan pembagian kelompok menjadi beberapa kelompok kecil. Masing-masing kelompok kecil tersebut diberikan media permainan ludo untuk lebih memahami secara langsung serta menerapkan media permainan ludo dengan pembelajaran yang sedang dipelajari. Hal ini sesuai dengan penjelasan ibu Mei Rizki Mukaromah selaku guru kelas II sebagai berikut:

“Sebelum penerapan media pembelajaran permainan ludo, saya menggunakan metode ceramah yang mana didalamnya hanya ada komunikasi satu arah. Kemudian saya memanfaatkan media pembelajaran permainan ludo untuk lebih memudahkan dalam mengajarkannya karena peserta didik dapat belajar sambil bermain. Sehingga pembelajaran tidak membosankan dan siswa akan merasa betah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik sehingga hasil belajar siswa dalam mengerjakan ulangan harianpun akan meningkat.”⁶²

ibu Mei Rizki Mukaromah menyampaikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi setelah adanya implementasi media pembelajaran permainan ludo di MI NU Jatirejo Pemalang yaitu sebagai berikut:

“Dari hasil sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permainan ludo, saya menemukan peningkatan hasil belajar peserta didik yang semula yaitu rata-rata siswa 65, kini menjadi rata-rata siswa menjadi 80 per anaknya”⁶³

Seperti yang disampaikan ibu Mei Rizki Mukaromah implementasi media pembelajaran permainan ludo menghasilkan peningkatan pada hasil belajar

⁶² Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

⁶³ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

peserta didik, yang semula rata-rata siswa hanya 65 atau dibawah KKM meningkat menjadi 80 per anaknya.



BAB IV

ANALISIS HASIL PENELITIAN

Pada bab ini peneliti berusaha menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan data yang peneliti kumpulkan melalui dokumentasi dan wawancara. Peneliti akan mendeskripsikan data-data hasil penelitian tersebut dengan mencantumkan teori-teori yang mendukung pembahasan yang sedang dideskripsikan. Dari deskripsi tersebut bertujuan untuk menjelaskan tentang keadaan objek penelitian dan menjadi jawaban penelitian terkait dengan implementasi media pembelajaran permainan ludo dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. Data-data yang diperoleh akan dibahas pada bab ini dengan tujuan dapat mempermudah dalam menemukan jawaban dari penelitian.

A. Analisis Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajaran Fiqih di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan oleh peneliti pada bab tiga, telah diketahui bahwa implementasi media pembelajaran permainan ludo dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang melalui tiga tahap yaitu:

1. Analisis perencanaan implementasi media pembelajaran permainan ludo

Terkait perencanaan media permainan ludo didapatkan data bahwa yang melakukan perencanaan adalah pendidik itu sendiri. Sesuai dengan hasil dari wawancara yang disampaikan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah bahwa perencanaan media permainan ludo di MI NU Jatirejo dibuat sendiri

karena tidak semua siswa mempunyai kebutuhan yang sama, semua disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa dan isi dari materinya.⁷⁶

Analisis hasil wawancara yang diungkapkan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah S.Pd bahwa perencanaan implementasi pembelajaran permainan ludo ini dilakukan secara individu karena tidak setiap kelas membutuhkan media pembelajaran yang sama, dan media pembelajaran yang efektif adalah media yang disesuaikan dengan isi dari materi yang akan disampaikan, kondisi serta kebutuhan dari peserta didik itu sendiri.

Sejalan dengan yang disampaikan Sumantri dalam Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda bahwa pemilihan media yang efektif yaitu dengan berdasarkan tujuan pembelajaran dan bahan ajar yang hendak disampaikan, media yang digunakan pun disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang tepat.⁷⁷

Adapun yang terkait dengan waktu perencanaan pembuatan media permainan ludo di MI NU Jatirejo dilakukan setelah pendidik menganalisis kebutuhan peserta didik, indikator, dan kompetensi dasar, pengembangan materi pembelajaran serta pemilihan media yang akan digunakan, setelahnya pendidik membuat media permainan ludo yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.⁷⁸

⁷⁶ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

⁷⁷ Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda, "Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)", (Jawa Tengah: CV. Pilar Nusantara, 2018), hlm. 317.

⁷⁸ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Arif S. Sadiman dalam Sukiman, bahwa perencanaan media pembelajaran baiknya dibuat melalui analisis kebutuhan serta karakteristik peserta didik terlebih dahulu kemudian merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar, melakukan pengembangan materi pembelajaran, menentukan alat pengukur hasil belajar dan penulisan penyusunan rencana media pembelajaran itu sendiri.⁷⁹

Sementara itu dalam perencanaan pemanfaatan media belajar kelas II pada pembelajaran Fiqih di MI NU Jatirejo yang didalamnya menggunakan media permainan ludo, ibu Mei Rizki Mukaromah melakukannya dengan menganalisis kebutuhan peserta didik kemudian juga mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi yang dikembangkannya melalui kompetensi dasar, membuat tujuan pembelajaran serta mengembangkan materi pembelajaran dan sub materi.⁸⁰

2. Analisis pelaksanaan implementasi media permainan ludo

Pelaksanaan implementasi media pembelajaran permainan ludo di MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang dilaksanakan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah sesuai dengan ketetapan perencanaan. Ibu Mei Rizki Mukaromah menjelaskan bahwa pelaksanaannya menekankan pada kompetensi pendidik yang menguasai materi yang akan diajarkan terlebih

⁷⁹ Sukiman, "Pengembangan Media Pembelajaran", (Yogyakarta: Pedagogia, 2013), hlm. 67.

⁸⁰ Mei Rizki Mukaromah S.Pd, selaku wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, wawancara pribadi, 10 Oktober 2023.

dalam pembelajaran Fiqih yang mana berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari.⁸¹

Pelaksanaan implementasi media pembelajaran permainan ludo di MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang memberikan penekanan kepada peserta didik untuk lebih mampu menguasai materi yang diajarkan. Karakteristik media pembelajaran permainan ludo dalam mengembangkan hasil belajar siswa di MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang adalah sebagai berikut:

a. Kompetensi guru

Kompetensi guru menjadi hal penting yang harus ada untuk pengetahuan, ketika mengenalkan materi yang disampaikan. Terlebih pada materi pembelajaran Fiqih. Pada hal ini untuk menciptakan peserta didik yang berwawasan tinggi mengenai rumpun pembelajaran Fiqih maka sekolah memilih langsung guru yang sesuai kualifikasinya agar mampu menerapkan metode atau media pengajarannya sesuai dengan kebutuhan peserta didik.⁸²

b. Pembelajaran yang interaktif

Pembelajaran interaktif yang ada di MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang yaitu dengan melakukan pola pengajaran yang menumbuhkan perhatian dan memfokuskan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menikmati pembelajaran dan kesan pembelajaran yang sangat menyenangkan. Ditambah dengan penggunaan media pembelajaran

⁸¹ Observasi MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang yang di ambil pada tanggal 23 Nobeber 2023.

⁸² Observasi MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang yang di ambil pada tanggal 23 Nobeber 2023.

permainan ludo sebagai alat penunjang pembelajaran, menjadi daya tarik bagi siswa sehingga terfokuskan dengan baik kepada peserta didik. Menurut peneliti hal ini sudah sesuai dengan analisis pelaksanaan implementasi media pembelajaran permainan ludo sehingga dapat terlaksana dengan baik.⁸³

c. Kesesuaian penggunaan media pembelajaran dengan materi

Kesesuaian penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu aspek pelaksanaan yang penting. Penggunaan media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo sudah sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu materi Shalat Fardhu. Materi tersebut tentunya membutuhkan media pembelajaran permainan ludo sebagai alat bantu dalam mengajar yang disesuaikan dengan isi materi yang akan diajarkan. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan keaktifan dalam pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik akan tercapai.⁸⁴

3. Evaluasi implementasi media permainan ludo

Evaluasi implementasi media pembelajaran permainan ludo di MI NU Jatirejo Pemalang berkaitan dengan proses pengimplementasian media pembelajaran permainan ludo pada pembelajaran Fiqih serta penilaian terhadap peserta didik dalam mengimplementasikan media pembelajaran permainan ludo. Pendidik selaku penanggung jawab penggunaan media pembelajaran permainan ludo di MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang

⁸³ Observasi MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang yang di ambil pada tanggal 23 Nobeber 2023.

⁸⁴ Observasi MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang yang di ambil pada tanggal 23 Nobeber 2023.

melakukan evaluasi, dengan tujuan mengetahui perkembangan dan peningkatan atas pengaplikasian media pembelajaran permainan ludo di MI NU Jatirejo.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan diketahui bahwa di MI NU Jatirejo untuk jenis evaluasi yang digunakan yaitu dengan cara mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. beberapa tahapan yang di evaluasi dalam implemtasi media pembelajaran permainan ludo yaitu penguasaan materi yang disampaikan oleh pendidik, penggunaan matode pembelajaran permainan ludo dengan baik. Hal ini dibuktikan langsung dari hasil obervasi yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan baik, respon peserta didik begitu antusias serta aktifnya siswa dalam pembelajaran. Namun dari keberhasilan tersebut tentu ada beberapa hal yang perlu diperbaiki diantaranya: memakan waktu cukup lama dalam proses pengajarannya serta ukuran permainan yang dicetakpun kurang besar sehingga ada beberapa anak tidak terima jika bidaknya di lempar ke tempat yang lebih rendah.

Untuk hasil belajar siswa yang terdapat pada lembar penilaian pada saat ulangan harian dilaksanakan sebelum diterapkannya media permainan ludo yaitu 65 dibawah nilai KKM dan setelah diterapkan media permainan ludo menjadi 80. Peneliti menyimpulkan adanya katerkaitan implementasi media pembelajaran permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang.

Pendapat Hopkins dan Antes mengemukakan evaluasi adalah pemeriksaan secara terus menerus untuk mendapatkan informasi yang meliputi siswa, guru, program pendidik, dan proses belajar mengajar untuk mengetahui tingkat perubahan siswa dan efektivitas program.

Berdasarkan paparan di atas dapat peneliti katakan bahwa implementasi media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo yang dilakukan oleh ibu Mei sudah melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa terkait keaktifan, kemampuan menangkap materi, serta proses memperoleh nilai yang baik pada mata pelajaran Fiqih⁸⁵

B. Analisis Hasil Belajar Fiqih Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ludo di Kelas II MI MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang

Sebelum proses pengimplementasian penggunaan media pembelajaran, ibu Mei hanya menggunakan metode ceramah. Metode ini membuat peserta didik merasa lebih bosan, tidak memperhatikan pembelajaran, aktif dengan mainan yang ada di area tempat duduk. Hal inilah yang menjadi faktor pendidik untuk memvariasikan metode ataupun media dalam kegiatan pembelajaran supaya peserta didik jauh lebih nyaman dan senang untuk mengikuti pembelajaran.

Setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo peserta didik cenderung lebih interaktif dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa betah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketertarikan peserta didik mampu memberikan pemahaman

⁸⁵ Observasi MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang yang di ambil pada tanggal 23 Nobeember 2023.

yang lebih kepada peserta didik. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti adanya penggunaan media pembelajaran permainan ludo ibu Mei memvariasikan media tersebut peserta didik ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan.⁸⁶

Analisis hasil belajar siswa setelah pengaplikasian media pembelajaran permainan ludo terdapat peningkatan hasil belajar. Seperti yang disampaikan oleh ibu Mei Rizki Mukaromah pada saat wawancara berlangsung, implementasi media pembelajaran permainan ludo menghasilkan peningkatan pada hasil belajar siswa yang semula nilai rata-rata siswa hanya 65 atau dibawah KKM meningkat menjadi 80 per anaknya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media atau alat ajar dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang besar terhadap peserta didik tidak hanya berupa hasil belajar saja, proses pembelajaran pun jauh lebih terkondisikan sehingga proses pembelajaranpun akan berjalan dengan baik yang tentunya memberikan dampak terhadap pemahaman materi yang disampaikan oleh guru pengajar sehingga hasil ulangan harian peserta didik pun akan meningkat dengan baik.

⁸⁶ Observasi MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang yang di ambil pada tanggal 23 Nobeber 2023.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Implementasi media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo secara umum sudah baik. Secara khusus sudah sesuai dengan fungsi pengelolaannya dengan tahapan awal perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dari uraian dan analisis tentang implementasi media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo sudah berjalan dengan baik sesuai dengan tahapan implementasi yaitu, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan dimulai dari merancang RPP dan pemilihan media ajar yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengimplementasian media pembelajaran permainan ludo memusatkan pada hasil belajar siswa yang di dalamnya terdapat guru yang kompeten, pembelajaran yang interaktif menggunakan media permainan ludo, dan kesesuaian penggunaan media pembelajaran dengan materi. Evaluasi implementasi media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo yaitu penguasaan materi yang disampaikan pendidik, serta pengimplementasian media pembelajaran permainan ludo pada saat pembelajaran Fiqih berlangsung.
2. Hasil Belajar Fiqih Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ludo di Kelas II MI MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa yang semula di bawah KKM

dengan nilai rata-rata 65 meningkat menjadi 80 per anaknya. Hal tersebut diukur dari hasil ulangan harian yang diperoleh peserta didik.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan mampu mengembangkan implementasi media pembelajaran permainan ludo sehingga dapat menjadi contoh sekolah-sekolah lain.

2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik diharapkan mampu mempertahankan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran, selain itu pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang lain sehingga ketika proses belajar mengajar pendidik tidak hanya menggunakan media permainan ludo saja tetapi media pembelajaran yang berbeda agar menambah ketertarikan pada peserta didik saat mengikuti proses belajar mengajar.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan mampu memperhatikan penyampaian materi yang diberikan oleh pendidik dengan penuh konsentrasi dan mampu menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan yang aktif dalam berinteraksi dengan pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

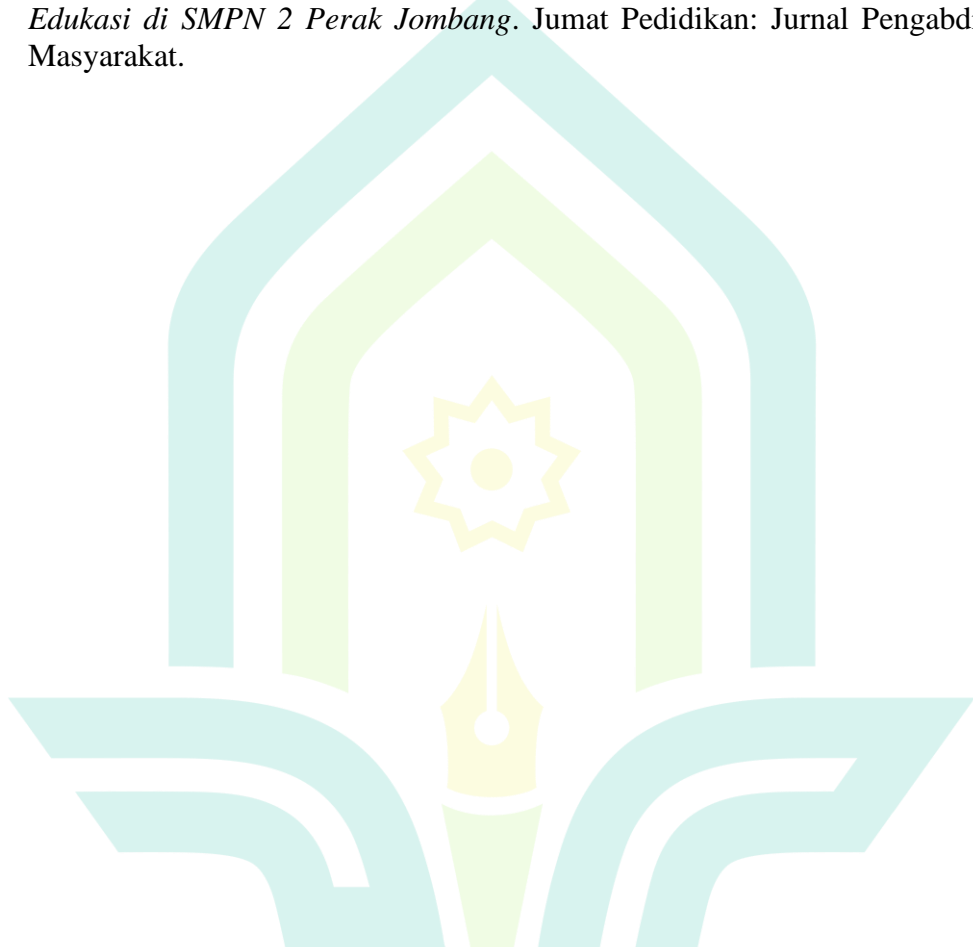
- Ahmadi, Farid., & Ibda, Hamidulloh. (2018). *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharimi., & Suhadjono. (2016). *Penelitian Tindak Kelas*. Sinar Grafika Offset. Jakarta: PT Granmedia Pustaka.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar Arsyad. (n.d). *Media Pembelajaran*. Bandung: Pt. Elex Media.
- Bestari, Primarani Dyah. (n.d). Implementasi Algoritma Greedy untuk Penentuan langkah Pion pada Permainan Ludo. Bandung: *Jurnal Imiah Komputer dan Informatika*, Universitas Komputer Indonesia, Teknik Informatika
- Dimiyati., & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah, Muhammad. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fiqih, A. (n.d). *Pengertian Ilmu Fiqih dan Usulul Fiqih*. Jakarta: Kencana.
- Gunawan, Heri. (n.d). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: CV Alfabeta.
- Hapsari, Merlyana Dwi. (2016) . Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan Brebes. Semarang: *Skripsi* Universitas Negri Semarang, Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing.
- Hurit, Robert Uron. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Ibda, Hamidullah. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Ifenta, Dicko. (2017). Implementasi Ruby Game Scripting System pada Game Ludo. Medan: *Skripsi* Universitas Sumatera Utara, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi, Program Studi Ilmu Komunikasi.

- Komala, Desi. (2020). *Best Practice, Hasil Penelitian Kasus di Sekolah (Apresiasi, pendidikan Inklusi, Hak Kekayaan Inelektua dan Artikel)*. Bandung: Guepedia.
- Kosasih, Engkos. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kustandi, Cecep., & Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Margono. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Marlina. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mariya. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa. Papua: *MAGISTRA Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.
- Meliyawati. (2022). *Media Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Miller, John., & Seller Wayne. (2019) .*Curriculum, Perspective and Practice*. Jakarta: Kencana
- Moleong, Lexy J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Malang: Literasi Media.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Nur, Saefudin. (2017). *lmu Fiqih suatu Pengantar Komprehensif kepada Hukum. Tafakur*. Jakarta: Kencana.
- Nurfadhillah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak Anggota IKAPI.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengemabangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. Yogyakarta: Rosdakarya.
- Pratiwi, Anggela Reza Widi,. & Nugrahanta, Gregorius Ari. 2020. *Asiknya Bermain dengan Permainan Tradisional untuk Mengasah Hati Nurani Anak*. Yogyakarta: Resitasi Pustaka.
- Rahmadani, Alfauziah. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmian Pendidikan Citra Bakti*. Jakarta: Media Akademi.

- Rahmawati, Adelia. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh. Aceh: *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Volume 1 Nomor 1 Universitas Syiah Kuala*.
- Ramadani, Ahmad. (2019). Peran Guru Fiqih dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Fiqih Peserta Didik di Madrasah Aliya Negeri 1 Parepare. *Doctoral dissertation IAIN Parepare*.
- Rayanto, Yudi Haridan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute.
- Ruslan., & Rusli Yusuf. (2017). *Perencanaan Pembelajaran PPKn*. Aceh: Syiah Kuala University Press Darussalam.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pnadamedia Group.
- Santosa, Priya. (2018). *Mahir Pratikum Biologi Penggunaan Alat-alat Sederhana dan Murah untuk Percobaan Biologi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Santrock, John W. (2014). *Educational Psychology, 2 Edition, terj. Tri Wibowo B. S, Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Schunk, Dale. H. (2013). *Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian dan Aplikasi, Edisi ketiga*. Jakarta: Permata Putri Media.
- Siregar, Eveline. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sitorus, Rindi Dwi Atika. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament dengan Menggunakan Media Permainan Ludo pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan*. Edu Global: Jurnal Penelitian Pendidikan.
- Solori, Andi Abdul Rahman., & Hastuti. (2021). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala. *Indonesia language education and literature*.
- Sudjana, Nana. (2018). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukiman. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sundayana, Rostina. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: ALFABETA.
- Suprpty, R. (2021). *Strategi Pembelajaran di Masa Pademic Covid-19*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suprihatin, Siti. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3.1.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanti, L. (2015). Pemberian Motivasi Belajar Kepada Peserta Didik sebagai Bentuk Aplikasi dari Teori-Teori Belajar. *Jurnal Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 10. 2
- Susilo, Muhammad Joko. (2020). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Suyahman. (2021). *Media Belajar PPKn SD*. Semarang: Lakeisha.
- Switri, Endang. (2022). *Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran*. Malang: Qiara Media.
- Syarifi, Sumantri Mohammad. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo.
- Ulfah, Andi Yurni Ulfah. (2020). *Pisikologi Pendidikan*. Sulawesi: Aksara Timur.
- Unengan, Ichvita Rachma. (2020). Implementasi Model Kooperatif TGT dengan Media Ludo Math untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa. Jakarta: *jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*.
- Wahyuningsih, Endang Sri. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Kreatifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Warliah, Wiwin. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata*. Malang: Duta Media Publishing.
- Wena, Made. (2017). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widayanti, Febi Dwi. (2013). *Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran di dalam Kelas*. *Erudio Journal of Educational Innovation* 2.1. Jakarat: CV. Alfabeta.

- Wondal, Rosita. (2020). Peran Permainan Ludo dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 2.2.
- Wurarah, Masje. (2021). *Implikasi Prior Knowledge, Persepsi Siswa pada Kemampuan Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Biologi: Studi Kasus pada Siswa SMA Negeri di Kota Manado*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Zakiyaturrosyidah., & Canggih Nailil Maghfiroh. (2021). *Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Permainan Ludo Edukasi di SMPN 2 Perak Jombang*. Jumat Pedidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas Diri

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Wahyuningsih

Tempat Tanggal Lahir : Pemalang, 18 September 2000

Agama : Islam

Alamat : Desa Padek RT 13 RW 04 Kec. Ulujami Kab. Pemalang

II. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Masrur

Nama Ibu : Herowati

Agama : Islam

Alamat : Desa Padek RT 13 RW 04 Kec. Ulujami Kab. Pemalang

III. Riwayat Pendidikan Peneliti

SD Negeri 01 Padek (Lulus Tahun 2013)


MTs. Walisongo Ulujami (Lulus Tahun 2016)

SMAS Takhassus Wonosobo (Lulus Tahun 2019)

SI PGMI UIN Pekalongan (Masuk Tahun 2019)

Demikian daftar riwayat hidup penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yang Menyatakan,



Sri Wahyuningsih

Nim 23191999



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PERPUSTAKAAN

Jalan Pahlawan Km. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
www.perpustakaan.uingusdur.ac.id email: perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sri Wahyuningsih
NIM : 2319199
Jurusan/Prodi : PGMI
E-mail address : wahyuningsih@gmail.com
No. Hp : 088221519867

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Iplementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajaran Fiqih di Kelas II MI NU JATIREJO Ampelgading Pemasang

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 28 November 2023

Meterai 10.000

()
nama terang dan tanda tangan penulis

NB : Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam file softcopy /CD

Lampiran 1 pedoman wawancara

Nama : Sri Wahyuningsih

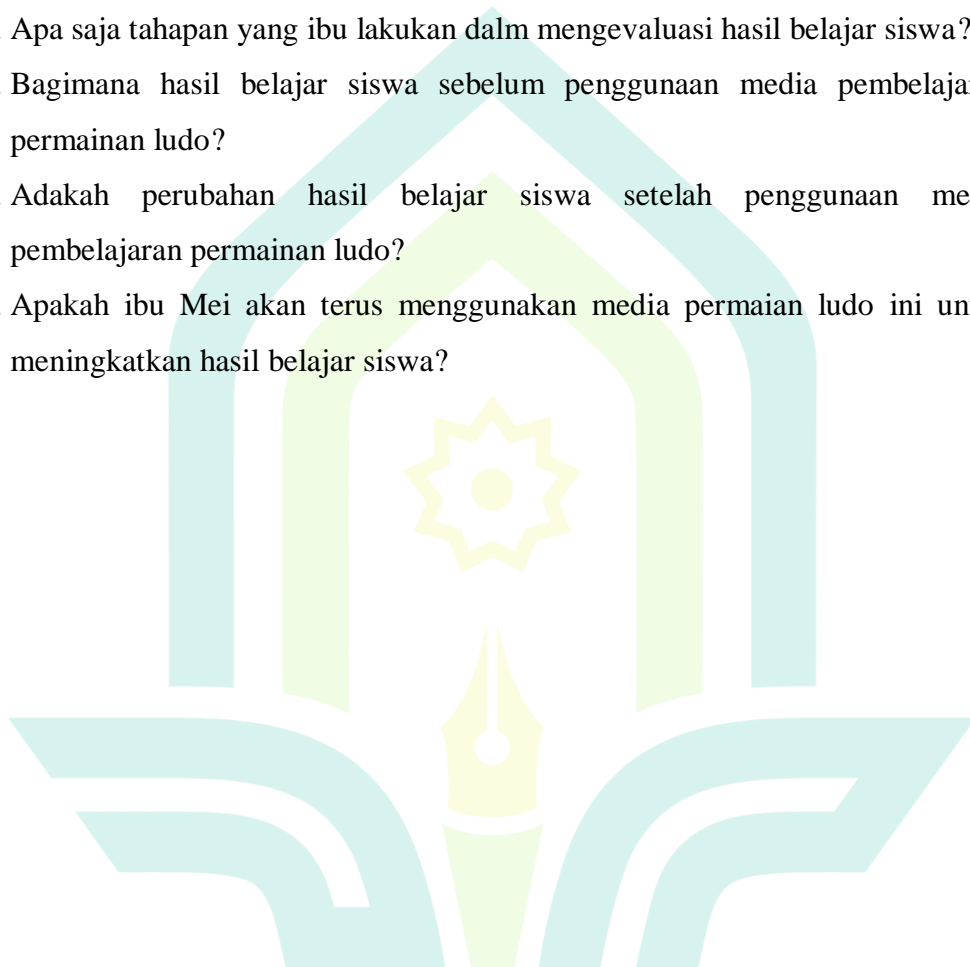
Nim : 2319199

Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajar Fiqih di Kelas II MI NU jatirejo Ampelgading Pemalang

PEDOMAN WAWANCARA WALI KELAS II

1. Kurikulum apa yang digunakan dalam proses pembelajaran Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Pemalang?
2. Kapan ibu Mei menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mata pelajaran Fiqih kelas II?
3. Apa saja muatan materi yang memanfaatkan media permainan ludo dan apa yang menjadi kendala ibu dalam merencanakan media tersebut dalam proses belajar mengajar?
4. Siapa saja yang terlibat dalam pembuatan perencanaan ini apakah hanya ibu atau bekerjasama dengan rekan guru yang lain?
5. Mengapa harus media permainan ludo yang digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa? Mengapa tidak menggunakan media yang lain?
6. Kapan perencanaan pemanfaatan media permainan ludo ini ibu lakukan?
7. Dimana ibu merencanakan dan membuat media permainan ludo ini?
8. Bagaimana perencanaan media permainan ludo yang baik sehingga berjalan efektif saat proses pembelajaran berlangsung?
9. Apakah pelaksanaan media permainan ludo yang digunakan dalam pembelajaran membantu meningkatkan hasil belajar siswa?
10. Siapa saja pihak yang terlibat dalam pelaksanaan media permainan ludo ini?
11. Mengapa media permainan ludo ini lebih mudah diterima siswa dalam penyampaian materi pembelajaran Fiqih?
12. Kapan pelaksanaan media permainan ludo ini? Setiap bab atau sub bab tertentu saja?

13. Dimana pelaksanaan media permainan ludo ini dilakukan? Di dalam kelas atau di luar kelas?
14. Bagaimana pelaksanaan dalam pengimplentasian media permainan ludo ini? Sesuikah dengan apa yang sudah direncanakan oleh ibu?
15. Apakah ibu melakukan evaluasi?
16. Evaluasi apa saja yang ibu terapkan dalam pengimpementasian media pembelajaran permainan ludo?
17. Apa saja tahapan yang ibu lakukan dalm mengevaluasi hasil belajar siswa?
18. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran permainan ludo?
19. Adakah perubahan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo?
20. Apakah ibu Mei akan terus menggunakan media permaian ludo ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa?



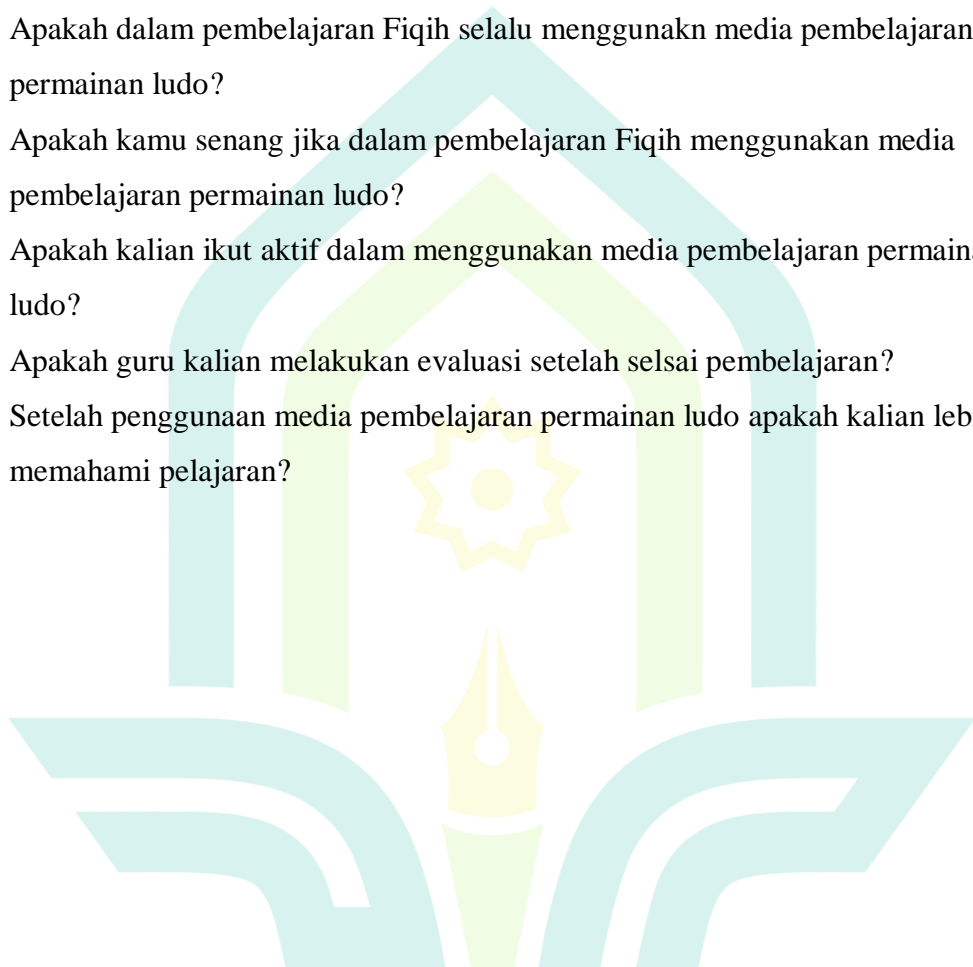
Nama : Sri Wahyuningsih

Nim : 2319199

Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajaran Fiqih di Kelas II MI NU jatirejo Ampelgading Pemasang

PEDOMAN WAWANCARA SISWA KELAS II

1. Apakah dalam pembelajaran Fiqih selalu menggunakan media pembelajaran permainan ludo?
2. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Fiqih menggunakan media pembelajaran permainan ludo?
3. Apakah kalian ikut aktif dalam menggunakan media pembelajaran permainan ludo?
4. Apakah guru kalian melakukan evaluasi setelah selesai pembelajaran?
5. Setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo apakah kalian lebih memahami pelajaran?



*Lampiran 2 Instrumen Dokumentasi***INSTRUMEN DOKUMENTASI**

Tabel kisi-kisi Instrumen Dokumentasi Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fiqih di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.

No.	Jenis Dokumentasi	Indikator	Ada	Tidak ada
1.	Profil Sekolah	Sejarah singkat sekolah	✓	
		Profil dan identitas sekolah	✓	
		Visi dan misi	✓	
2.	Data Keterangan	Data pendidik	✓	
3.	Data Kesiswaan	Data pes	✓	
4.	Data sarana dan Prasarana	Sarana dan prasarana	✓	

Lampiran 3 Instrumen Observasi

INSTRUMEN OBSERVASI

No.	Faktor Penelitian	Bukti Observasi	Ya	Tidak
1.	Proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ludo	<p>a. Guru membuka pembelajaran diawali dengan salam dan absensi.</p> <p>b. Guru mengaitkan materi yang sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.</p> <p>c. Guru menampilkan dan menjelaskan cara permainan ludo ini ketika masuk pada kegiatan inti.</p> <p>d. Guru memerintah siswa untuk memainkan permainan ludo tersebut sesuai instruksi yang telah dijelaskan tadi..</p> <p>e. Guru melakukan evaluasi media dengan melihat respon yang diberikan oleh siswa.</p>		
2.	Hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran permainan pada pembelajaran Fiqih kelas II	peningkatan pada hasil belajar peserta didik, yang semula rata-rata siswa hanya 65 atau dibawah KKM meningkat menjadi 80 per anaknya.		

Lampiran 4 Transkrip Wawancara

TRANSKIP WAWANCARA

Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajaran

Fiqih di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang

Nama : Mei Rizki Mukaromah S.Pd.

Jabatan : Wali Kelas II MI NU Jatirejo

Pelaksanaan : Selasa, 10 Oktober 2023

Keterangan : Peneliti (P)
Subjek (S)

Tempat : Ruang Kelas II MI NU Jatirejo

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P S	Apa saja muatan materi yang memanfaatkan media permainan ludo? Untuk materi yang menggunakan media pembelajaran permainan ludo hanya beberapa muatan materi saja, menyesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didik
2.	P S	Siapa saja yang terlibat dalam pembuatan perencanaan ini apakah hanya ibu atau kerja sama dengan rekan guru yang lain? Saya sendiri yang terlibat dalam perencanaan.
3.	P S	Mengapa harus media permainan ludo yang digunakan untuk membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa? Mengapa tidak menggunakan media lain? Karena media permainan ludo ini selain menarik minat anak juga media ini sudah banyak diketahui oleh anak sehingga lebih mudah diterima, selain itu media ini hanya membutuhkan print-printan gambar, dadu, dan pion.
4.	P S	Kapan perencanaan media permainan ludo ini ibu lakukan? Perencanaan media permainan ludo saya lakukan setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, indikator dan kompetensi dasar,

		pengembangan materi pembelajaran serta pemilihan media yang akan digunakan, kemudian membuat media permainan ludo yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
5.	P S	P Dimana ibu merencanakan dan membuat media permainan ludo ini? S Perencanaan pembuatan media saya lakukan dirumah karena kalau di sekolah dikhawatirkan pembelajaran tidak efektif karena waktu pembelajaran akan berkurang untuk membuat media pembelajaran.
6.	P S	P Bagaimana perencanaan media permainan ludo yang baik sehingga berjalan efektif saat proses pembelajaran berlangsung? S Perencanaan dan pemilihan media permainan ludo yang tepat dan dibuat semenarik mungkin akan menumbuhkan ketertarikan pada peserta didik dan hal ini akan membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena gambar dan permainannya menarik.
7.	P S	P Apakah pelaksanaan media permainan ludo yang digunakan dalam pembelajaran membantu meningkatkan hasil belajar siswa? S Iya mba, karena menurut saya kalau kita sebagai pendidik bisa menunjukkan hal-hal yang baru kepada peserta didik maka peserta didik akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.
8.	P S	P Siapa saja pihak yang terlibat dalam pelaksanaan media permainan ludo ini? S Tentunya saya dan peserta didik kelas II.
9.	P S	P Mengapa media permainan ludo lebih mudah diterima siswa dalam penyampaian materi? S Karena media permainan ludo ini lebih mudah menarik siswa karena kaitannya dengan bermain, dan pada dasarnya gambar itu lebih menjelaskan sesuatu dan bersifat konkret mba sehingga cocok diterapkan untuk kegiatan belajar mengajar. Karena media permainan ludo ini lebih mudah menarik siswa karena

		kaitannya dengan bermain, dan pada dasarnya gambar itu lebih menjelaskan sesuatu dan bersifat konkret mba sehingga cocok diterapkan untuk kegiatan belajar mengajar.
10.	P S	Kapan pelaksanaan media permainan ludo ini? Setiap bab materi pembelajaran Fiqih atau hanya pada sub bab materi tertentu saja? Hanya untuk bab materi tertentu saja mba, karena pembelajaran Fiiqh biasanya tidak semua menggunakan media permainan ludo.
11.	P S	Dimana pelaksanaan media permainan ludo ini dilakukan? Di dalam kelas karena kelas saya jumlah anannya lumayan banyak, jadi dikhawatirkan jika pembelajaran dilakukan di luar kelas tidak efektif dan akan mengganggu kelas lain.
12.	P S	Bagaimana pelaksanaan media permainan ludo ini? Sesuai dengan apa yang sudah direncanakan oleh ibu? Penggunaan media permainan ludo ini saya lakukan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah direncanakan.
13.	P S	Dimana pelaksanaan media permainan ludo ini dilakukan? Di dalam kelas atau di luar kelas? Untuk pelaksanaannya saya lakukan di dalam kelas mba, dikarenakan murid saya cukup aktif jika pelaksanaannya dilakukan di luar kelas takutnya mengganggu kelas lain.
14.	P S	Bagaimana pelaksanaan dalam pengimplementasian media permainan ludo? Dalam pelaksanaannya pendidik memberikan penjelasan mengenai gambar yang dipegang dan memberikan arahan cara kerja permainan ludo tersebut setelah itu siswa membagi kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan empat anak, setelah itu mereka bermain secara bersamaan dan akan melewati tantangan berupa pertanyaan soal dari materi yang sudah dijelaskan sebelumnya.

15.	P	Apakah ibu melakukan evaluasi?
	S	Iya saya melakukan evaluasi dengan 3 tahapan.
16.	P	Evaluasi apa saja yang ibu terapkan dalam pengimplementasian media pembelajaran permainan ludo
	S	Evaluasi yang saya lakukan dengan cara mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan
17.	P	Apa saja tahapan yang ibu lakukan dalam mengevaluasi hasil belajar siswa?
	S	Tahapan penguasaan materi, penggunaan metode, dan kemampuan mengimplementasikan media pembelajaran permainan ludo.
18.	P	Bagaimana hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran permainan ludo?
	S	Yang semula rata-rata siswa hanya 65 atau dibawah KKM
19.	P	Adakah perubahan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo?
	S	Setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo mengalami peningkatan menjadi 80 per anaknya.
20.	P	Apakah ibu Mei akan terus menggunakan media pembelajaran permainan ludo ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
	S	Untuk ajaran tahun ini saya masih menggunakan media tersebut disesuaikan saja nanti dengan kebutuhan anak.

TRANSKIP WAWANCARA

Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajaran

Fiqih di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemasang

Nama : Peserta Didik Kelas II

Jabatan : Peserta Didik

Pelaksanaan : Selasa, 10 Oktober 2023

Keterangan : Peneliti (P)

Subjek (S)

Tempat : Halaman Sekolah MI NU Jatirejo

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P S	Apakah dalam pembelajaran Fiqih selalu menggunakan media pembelajaran permainan ludo? Tidak bu.
2.	P S	Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Fiqih menggunakan media pembelajaran permainan ludo? Senang sekali bu.
3.	P S	Apakah kalian ikut aktif dalam menggunakan media pembelajaran permainan ludo? Tentunya ikut aktif bu apalagi ini berkaitan dengan permainan.
4.	P S	Apakah guru kalian melakukan evaluasi setelah pembelajaran selsai? Setiap selsai kegiatan pembelajaran biasanya ibu Mei memberikan evaluasi mengenai pembelajaran pada hari itu.
5.	P S	Setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo apakah kalian lebih memahami pelajaran? Iya bu karena dalam pembelajaran ini bisa bermain dan belajar sehingga lebih cepat memahami materi.

*Lampiran 5 Catatan Hasil Observasi***CATATAN HASIL OBSERVASI**

Hari/Tanggal : Jum'at, 6 Oktober 2023

Lokasi : MI NU Jatirejo

Pukul : 10.30

Kegiatan : Pengamatan Langsung

Dari hasil pengamatan di lapangan mengenai penggunaan media pembelajaran permainan ludo yang diterapkan di kelas II MI NU Jatirejo oleh ibu Mei Rizki Mukaromah memperlihatkan hasil. Adanya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat menikmati kegiatan pembelajaran. Mereka tidak malu untuk bertanya dan mampu menjelaskan tantangan ataupun pertanyaan yang ada pada media pembelajaran permainan ludo tersebut.

Pembelajaran yang nyata dengan media mampu menumbuhkan kreatifitasan siswa dalam menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan. Hal ini dibuktikan dengan adanya komunikasi anatar anggota kelompok mengenai pemecahan masalah yang ada serta kelanjutan mengenai proses pengerjaan supaya kelompok tersebut bisa memenagkan permainan tersebut.

Implementasi media pembelajaran permainan ludo ini memberikan hasil belajar yang baik terhadap peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan respon atas penyampaian materi yang disampaikan oleh pendidik. Serta kemampuan memahami isi materi, sehingga memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Yang semula rata-rata siswa hanya 65 atau dibawah KKM setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo mengalami peningkat menjadi 80 per anaknya.

Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NAHDLATUL ULAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH NAHDLATUL 'ULAMA
DESA JATIREJO – KEC. AMPELGADING – PEMALANG
Terakreditasi "A"**

Alamat : Jl. Raya Jatirejo Km.1 Kec. Ampelgading-Pemalang Telp. (0285) 4473896 email: minu.jatirejo@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 213/MINU.053/X/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MI Nahdlatul Ulama Jatirejo Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang Propinsi Jawa Tengah menerangkan :

Nama : SRI WAHYUNINGSIH
Tempat, Tgl. lahir : Pemalang, 18 September 2000
NIM : 2319199
Jurusan/Prodi : PGMI
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

bahwa mahasiswa UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah melaksanakan Penelitian di MI Nahdlatul Ulama Jatirejo guna menyusun Skripsi dengan Judul : "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR FIQIH DI KELAS II MI NU JATIREJO AMPELGADING PEMALANG".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jatirejo, 26 Oktober 2023
Kepala Madrasah,

KAELANI, S.Pd.I
196606231993021001



RPP Pembelajaran Fiqih Materi Salat fardhu yang Menggunakan Media Pembelajaran
Permainan Ludo

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : MI NU Jatirejo
Kelas/ Semester : 2/1 (satu)
Materi : Ketentuan Shalat fardhu
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (1 jam pelajaran)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat dan membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar

- 1.4 Terbiasa melakukan shalat dengan tertib
- 2.4 Menampilkan perilaku disiplin sebagai implementasi pemahaman tata cara gerakan shalat.
- 3.4 Mengenal syarat dan rukun shalat.
- 4.4 Menyebutkan hal-hal yang membatalkan shalat..

Indikator

- 1.4.1 Membiasakan shalat dengan tertib
- 2.4.1 Menampilkan perilaku disiplin sebagai implementasi pemahaman tata cara gerakan shalat.
- 3.4.1 menjelaskan pengertian shalat, menyebutkan syarat dan rukun shalat.
- 4.4.1 menyebutkan hal-hal yang membatalkan shalat.

C. Tujuan Pembelajaran.

1. Melalui kegiatan pembelajaran pendekatan saintik model pembelajaran based learning peserta didik terbiasa melaksanakan shalat dengan tertib.
2. Melalui kegiatan pembelajaran pendekatan saintik model pembelajaran based learning peserta didik mampu menampilkan perilaku disiplin sebagai implementasi pemahaman tata cara gerakan shalat.
3. Melalui kegiatan pembelajaran pendekatan saintik model pembelajaran based learning peserta didik mampu menjelaskan pengertian shalat dengan benar.
4. Melalui kegiatan pembelajaran pendekatan saintik model pembelajaran based learning peserta didik mampu menyebutkan syarat dan rukun shalat.
5. Melalui kegiatan pembelajaran pendekatan saintik model pembelajaran based learning peserta didik mampu menyebutkan hal-hal yang membatalkan shalat.

D. Materi Pembelajaran

- Pengertian Shalat Fardu.
- Rukun dan syarat sah shalat..
- Hal-hal yang membatalkan shalat.

E. Metode Pembelajaran

1. Metode : ceramah, media pembelajaran permainan ludo, tanya jawab, demonstrasi.
2. Pendekatansaintifik : (mengamati, menanya, menalar dan mengkomunikasikan)

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media dan Alat : Media permainan ludo, Selembar kertas permainan ludo, dadu, dan pion,
2. Sumber belajar:
 - a. Silabus pembelajaran kurikulum 2013 kelas 2.
 - b. Buku pembelajaran MI Kelas 2 Semester 1

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan ke-1 (2x30 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran dimulai dengan, Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik). • Guru memimpin pembacaan doa disertai peserta didik. • Guru meminta peserta didik untuk membaca salah satu surat pendek yang terdapat pada Al-Qur'an juz 30). • Guru mengingatkan kembali tentang pentingnya sikap disiplin yang bermanfaat bagi kehidupan siswa. • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan. • Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan gambar 1 gerakan shalat. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan stimulus kepada peserta didik untuk mengamati tentang gambar 1 gerakan shalat. <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar apa itu tadi anak-anak? 2. Ada yang tau hukum seseorang mengerjakan shalat? <p>Menanya:</p>	45 Menit

	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.• Setiap peserta didik diberi kesempatan untuk menjawab dari pertanyaan.• Siswa dengan berfikir kritis mengidentifikasi terhadap masalah-masalah yang muncul gambar yang diamati. <p>Mengumpulkan Informasi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan materi tentang pengertian, rukun syarat dan hal-hal yang membatalkan shalat.• Peserta didik dibagi menjadi 8 kelompok.• Guru memberikan bahan berupa permainan ludo pada masing-masing kelompok.• Guru menjelaskan aturan dan cara permainan ludo dalam kegiatan belajar mengajar ini.• Peserta didik diminta untuk memainkan permainan tersebut secara bergiliran.• Setiap anggota kelompok wajib melewati setiap tantangan yang diberikan serta menjawab soal-soal yang ada pada tantangan tersebut.• Bagi siswa yang sanggup melewati dan menjawab tantangan tersebut memberikan intruksi kepada guru dengan mengangkat jempol.• Guru akan mengapresiasi siswa dengan memberikan sorakan hebat dan memberikan stiker bintang.	
--	---	--

	<p>Mengasosiasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil jawaban dari beberapa pertanyaan yang diperoleh dari permainan ludo tersebut kepada kelompok lain. • Peserta didik mendemonstrasikan hasil perolehan bintang dari setiap kelompok.. • Kelompok lain menanggapi pemaparan hasil diskusi dengan tepukan. • Guru memberi kesimpulan terhadap hasil presentasi dan diskusi tentang materi yang dipelajari • Guru memberikan penilaian sikap selama berjalanya diskusi. 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pada pembelajaran yangtelah disampaikan <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apa saja yang sudah kalian pahami tentang shalat rukun shalat, syarat shalat, dan hal-hal yang membatalkan shalat ➤ Adakah yang belum paham dengan materi ini? • Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan. • Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini • Guru mengajak peserta didik untuk berdoa untuk mengakhiri pembelajaran. 	<p>5 Menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi Guru: <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah peserta didik memahami materi yang dipelajari? 2. Peserta didik mana yang perlu mendapatkan perhatian khusus? (baik yang kurang maupun yang istimewa) 	
--	---	--

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian Sikap: percaya diri, teliti dan santun terhadap lingkungan dan budaya sekitar.
 - b. Penilaian Pengetahuan: Lisan, Tulis, Tugas
 - c. Penilaian Keterampilan: Unjuk kerja

Senin, 9 Oktober 2023

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Guru Kelas

Kaelan, i S.Pd.I

Mei Rizki Mukaromah, S.Pd.

NIP 196606231993021001

NIP. -

Hasil Pembelajaran Fiqih Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran

Permainan Ludo

Mata Pelajaran : Fiqih

Kelas/Semester : II/Ganjil

Tahun Pelajaran : 2022/2023

No.	Nama Peserta Didik	Aktivitas					
		Hasil Ulangan Harian		Keaktifan		Kerjasama	
1.	Adibah Ufairah	68	81	B	B	B	B
2.	A. Alfin Fadillah	67	80	B	B	B	B
3.	Akifa Sakinah	63	85	B	A	B	A
4.	Al Aydrus	70	82	B	B	B	B
5.	Arzanka Oktafiana	65	83	C	B	C	B
6.	Asyifa saputri	75	80	B	A	B	A
7.	Avizah khairutunissa	73	85	B	A	B	A
8.	Azahra erviandra	67	87	C	B	C	B
9.	Dafa syafiq maula	60	80	C	C	C	C
10.	DarmaSaputra	65	85	B	B	B	B
11.	Dita aulia zahra	70	85	B	B	B	B
12.	Fadhila mumtaza	63	81	A	A	A	A
13.	Fattahillah ahmad	63	83	C	C	C	C
14.	Izma nuzulul rizqi	65	78	C	B	C	B
15.	Meilina	70	85	B	B	B	B

16.	Mei puji astuti	62	80	B	A	B	A
17.	Meliani	68	85	B	B	B	B
18.	M. bilal	64	86	C	C	C	C
19.	M. kurnia	65	80	C	C	C	C
20.	M. zidni ilman	70	88	B	B	B	B
21.	M. nizam mufid	67	85	B	B	B	B
22.	Nafila yafi tahara	65	85	B	B	B	B
23.	Nasrul hidayat	69	79	A	A	A	A
24.	Naura almaira	70	81	B	B	B	B
25.	Nazla ramadani	65	80	B	B	B	B
26.	Radit purwandi	70	85	B	B	B	B
27.	Rania eliffia zain	63	83	A	A	A	A
28.	Safia azzahra	65	88	C	B	C	B
29.	Satria hadi wibowo	70	84	B	B	B	B
30.	Syarifah putri	70	85	B	B	B	B
31.	Yuda pratama	65	80	B	A	B	A

Senin, 27 Oktober 2023

Mengetahui,

Kepala Madrasah

Guru Kelas

Kaelan, i S.Pd.I

NIP 196606231993021001

Mei Rizki Mukaromah, S.Pd.

NIP. -

DOKUMENTASI FOTO



Lokasi MI NU Jatirejo



Observasi Kegiatan Pembelajaran



Foto Kegiatan Pembelajaran Menggunakan
Media Permainan Ludo



Foto dengan Kepala Sekolah



Foto dengan Guru Kelas II
Setelah Selesai Wawancara



Foto dengan Peserta Didik Setelah Selesai Wawancara



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas Diri

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Wahyuningsih
 Tempat Tanggal Lahir : Pemalang, 18 September 2000
 Agama : Islam
 Alamat : Desa Padek RT 13 RW 04 Kec. Ulujami Kab.
 Pemalang

II. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Masrur
 Nama Ibu : Herowati
 Agama : Islam
 Alamat : Desa Padek RT 13 RW 04 Kec. Ulujami Kab. Pemalang

III. Riwayat Pendidikan Peneliti

SD Negeri 01 Padek (Lulus Tahun 2013)
 MTs. Walisongo Ulujami (Lulus Tahun 2016)
 SMAS Takhassus Wonosobo (Lulus Tahun 2019)
 SI PGMI UIN Pekalongan (Masuk Tahun 2019)

Demikian daftar riwayat hidup penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yang Menyatakan,

Sri Wahyuningsih

Nim 23191999