ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google, etc.

https://doi.org/10.58578/anwarul.v6i5.11991

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 6 Agam

Development of Differentiated Snakes and Ladders Learning Media for the Fiqh Subject at MTsN 6 Agam

Rani Anggraini & Siska Yulia Rahmi
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
raniangraini010@gmail.com; siskayuliarahmi@uinbukittinggi.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 22, 2026	Aug 19, 2026	Aug 31, 2026	Sep 5, 2026

Abstract

Low student engagement in Fiqh learning is associated with the predominance of conventional methods that have not accommodated diverse learning styles. This condition indicates the need for learning media that align with students' characteristics through a differentiated approach. This study aimed to develop a differentiated snakes-and-ladders learning medium that is feasible and practical for use in Fiqh learning. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research participants consisted of 31 Grade VII.8 students at MTsN 6 Agam. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and documentation and subsequently analyzed using quantitative descriptive techniques. The results showed that the developed medium achieved a feasibility score of 93.19%, placing it in the highly feasible category. The practicality test results showed a teacher response rate of 100% and a student response rate of 85%, both of which fell within the highly practical category. The use of this medium also indicated increased student engagement and learning motivation. Thus, the differentiated snakes-and-ladders learning medium was considered feasible and practical for supporting Fiqh

Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

learning. This medium provides an interactive learning alternative that accommodates student diversity and is relevant for implementation in schools with limited access to technology.

Keywords: Learning Media; Snakes and Ladders; Differentiated Learning; Fiqh; ADDIE Model

Abstrak: Rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Fikih berkaitan dengan dominasi metode konvensional yang belum mengakomodasi keberagaman gaya belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik melalui pendekatan berdiferensiasi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran ular tangga berdiferensiasi yang layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Fikih. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 31 peserta didik kelas VII.8 di MTsN 6 Agam. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 93,19% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase respons guru sebesar 100% dan respons peserta didik sebesar 85%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Penggunaan media tersebut juga menunjukkan peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga berdiferensiasi dinilai layak dan praktis untuk mendukung pembelajaran Fikih. Media ini memberikan alternatif pembelajaran yang interaktif, mengakomodasi keberagaman peserta didik, dan relevan diterapkan pada sekolah dengan keterbatasan akses teknologi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Ular Tangga; Pembelajaran Berdiferensiasi; Fikih; Model ADDIE

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena pada hakikatnya manusia senantiasa belajar di berbagai lingkungan, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Parwati, 2019). Pada lingkungan sekolah, setiap siswa memiliki kekuatan, kelemahan, minat dan gaya belajar yang unik. Oleh karena itu, pembelajaran semestinya dirancang agar dapat mengakomodasi kebutuhan dan gaya belajar siswa dikelas (Badrullah, Muhammad Wajdi, 2024).

Seiring dengan perkembangan paradigma pendidikan, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*), melainkan berorientasi pada peserta didik (*student centered*), sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif (Hafid & Hayati, 2025). Salah satu pendekatan yang relevan dalam mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik adalah pembelajaran berdiferensiasi.

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan

peserta didik mempelajari materi sesuai dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan mereka masing-masing, sehingga dapat meminimalkan rasa frustrasi dan kegagalan dalam belajar (Breaux, E. Magee, 2013). Pembelajaran berdiferensiasi juga dapat memudahkan peserta didik mencapai tujuan belajar, hal ini tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022, yang menekankan pentingnya pembelajaran partisipatif, interaktif, serta mengoptimalkan sumber daya yang tersedia di lingkungan satuan pendidikan (Permendikbudristek, 2022). Pembelajaran yang menyesuaikan kondisi kemampuan, minat dan kebutuhan peserta didik, akan membuat aktivitas belajar dikelas menjadi partisipatif, hal inilah yang dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Faktor penting yang mendukung implementasi pembelajaran berdiferensiasi, adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Newby, Timothy J. Stepich, Donald A. Lehman, James D. Russel, 2000). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi, serta menciptakan variasi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan (Mana, 2021).

Pembelajaran berdiferensiasi perlu menggunakan media pembelajaran, agar media pembelajaran yang di desain menyesuaikan gaya belajar siswa. Gaya belajar siswa secara umum terbagi menjadi tiga, yaitu visual (penglihatan), auditori (pendengaran) dan kinestetik (gerakan)(Agustina Silitonga & Magdalena, 2020). Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang mengandalkan penglihatan dalam memahami informasi. Siswa dengan gaya belajar ini lebih mudah memahami materi melalui gambar, grafik, warna, dan bentuk visual lainnya. Sementara itu, gaya belajar auditori menekankan pada pendengaran. Siswa dengan tipe ini cenderung mudah mengingat materi yang disampaikan secara lisan melalui ceramah, maupun diskusi. Adapun gaya belajar kinestetik mengandalkan gerakan dan pengalaman langsung. Siswa dengan tipe ini belajar lebih efektif melalui aktivitas fisik, praktik, atau permainan yang melibatkan keterlibatan tubuh (Setiawati et al., 2023)

Konsep pembelajaran berdiferensiasi dapat diterapkan diberbagai mata pelajaran, salah satunya pelajaran Fikih. Fikih adalah salah satu mata Pelajaran di dalam Pendidikan agama Islam yang sifatnya praktis, yang membahas cara-cara manusia beribadah kepada Allah (Amarullah & Wahidah, 2021). Tujuan utama pembelajaran Fikih bukan hanya memahami

hukum Islam secara teoritis, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting dalam Fikih di tingkat MTs adalah salat fardu lima waktu, yang merupakan ibadah pokok dan tiang agama. Namun, fakta menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami dengan benar tata cara dan bacaan shalat. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh perbedaan gaya belajar (learning style) siswa (HS, 2024). Dengan demikian, agar siswa benar-benar memahami dan mampu melaksanakan shalat sesuai tuntunan, guru perlu menyesuaikan metode dan media pembelajaran dengan gaya belajar siswa.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Fikih, masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang fokus, serta mudah mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi di MTsN 6 Agam menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada papan tulis dan buku cetak, sehingga belum mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik dan gaya belajar peserta didik.

Di sisi lain, keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di lingkungan sekolah turut memengaruhi kurang optimalnya penerapan media pembelajaran berbasis digital. Akses terhadap perangkat seperti komputer, proyektor, maupun jaringan internet masih terbatas, sehingga pemanfaatan media digital dalam pembelajaran belum dapat dilakukan secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang lebih kontekstual, mudah digunakan, serta tidak bergantung pada teknologi, yaitu media pembelajaran non-digital atau tradisional yang tetap mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang dapat diintegrasikan dalam penggunaan media non-digital adalah gamifikasi. Gamifikasi dalam pendidikan merupakan penggunaan unsur-unsur permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Mujiarto, 2024). Dalam penerapannya, media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat dibedakan menjadi media digital dan non-digital. Media digital memerlukan perangkat teknologi seperti komputer atau telepon pintar, sedangkan media non-digital lebih mengandalkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya (Andersen, 2004)

Namun demikian, dalam konteks pendidikan di beberapa sekolah, khususnya di

daerah dengan keterbatasan sarana dan prasarana teknologi, penggunaan media digital belum dapat diterapkan secara optimal. Oleh karena itu, media non-digital menjadi alternatif yang relevan karena lebih mudah digunakan, tidak memerlukan biaya tinggi, serta tetap mampu mendukung interaksi langsung antara guru dan peserta didik (Lubis, 2024). Media non-digital juga memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih partisipatif serta dapat membangun hubungan emosional dan sosial peserta didik secara lebih baik.

Salah satu bentuk media pembelajaran non-digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi adalah permainan ular tangga. Permainan ini telah dikenal luas oleh peserta didik sehingga mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta keaktifan dalam pembelajaran (Karimah et al., 2014). Permainan ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Sandy, 2021).

Media pembelajaran ular tangga dapat dikembangkan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik serta materi pembelajaran yang akan disampaikan (Wati, 2021). Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas media ini yang memungkinkan penggunaannya pada berbagai mata pelajaran, serta kemampuannya dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui interaksi dan kerja sama (Sari et al., 2021). Oleh karena itu, media ular tangga memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif.

Pengembangan media ular tangga dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek permainan semata, tetapi juga mengintegrasikan prinsip pembelajaran berdiferensiasi secara sistematis. Diferensiasi diwujudkan melalui variasi tingkat kesulitan soal, jenis aktivitas, serta bentuk tugas yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran sesuai dengan karakteristiknya, sehingga tidak hanya meningkatkan motivasi dan keaktifan, tetapi juga berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih efektif.

Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan media pembelajaran ular tangga dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi, khususnya pada mata pelajaran Fikih, masih relatif terbatas. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Dengan demikian, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada integrasi antara media permainan tradisional ular tangga dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang menyesuaikan gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik) dalam konteks pembelajaran Fikih. Aspek berdiferensiasi tersebut seperti instruksi permainan siswa diminta menebak gambar (visual), melafalkan (auditori) serta memperagakan (kinestetik) yang mana penerapannya pada kondisi sekolah dengan keterbatasan akses teknologi. Integrasi ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga kontekstual, praktis, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga berdiferensiasi pada mata pelajaran Fikih yang diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk (Sugiyono, 2020). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam bentuk produk seperti, model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar (Yulianto, 2026) . Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* (Siregar & Rahmayanti, 2025).

Tahap *Analysis* (Analisis) melakukan analisis karakteristik peserta didik, dan melakukan analisis konten yang akan dikembangkan (Gde et al., 2019). Pada tahap ini, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi di lapangan melalui observasi dan wawancara di MTsN 6 Agam. Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik, karakteristik peserta didik, serta kurikulum yang digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran.

Tahap *design* (Perancangan), dimulai dari perancangan flowchart, perancangan storyboard, penyusunan materi, penyusunan instrumen penilaian dan pengumpulan bahan pendukung (Rustandi & Rismayanti, 2021). Pada tahap ini, peneliti membuat flowchar dan merancang komponen permainan yang meliputi desain papan ular tangga, penyusunan aturan permainan, pembuatan kartu soal atau kartu aktivitas, serta perancangan perlengkapan

permainan seperti pion dan dadu. Seluruh komponen dirancang dengan mempertimbangkan prinsip pembelajaran berdiferensiasi agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Tahap *Development* (Pengembangan) dilakukan dengan mengembangkan produk media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dibuat, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan produk. Tahap *implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran kepada peserta didik VII.8 di MTsN 6 Agam. Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media pembelajaran berdasarkan hasil uji coba.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.8 di MTsN 6 Agam yang berjumlah 31 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar dari 3 validasi ahli. Yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Ahli media terdiri dari 3 validator, 2 validator yang merupakan dosen di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dan 1 guru MTsN 6 Agam. Ahli materi terdiri dari 2 validator, 1 dosen dan 1 guru. Ahli Bahasa terdiri dari 2 validator yang merupakan guru di MTsN 6 Agam. Selain itu juga menggunakan lembar angket praktikalitas, angket respon peserta didik, serta lembar observasi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi dan angket dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = (f / N) \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:
P = Persentase
f = Skor yang diperoleh
N = Skor maksimum
Hasil analisis kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan, yaitu:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skala Likert (1-5) (Riduwan, 2015)

Kriteria Interpretasi (Persentase%)
Sangat layak (81–100%),
Layak (61–80%),
Cukup layak (41–60%),
Kurang layak (21–40%),
Tidak layak (0–20%)

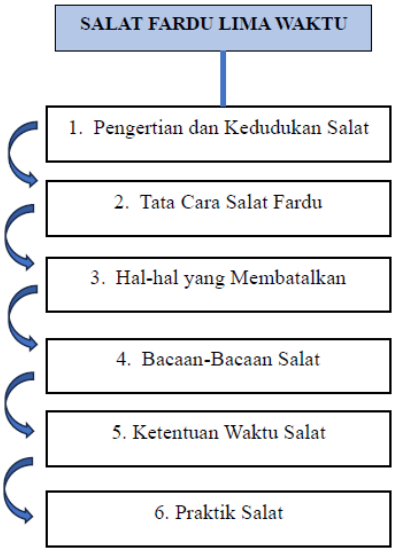
Berdasarkan Tabel 1 untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Skor yang diperoleh dihitung menggunakan rumus persentase dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan. Hasil persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan, seperti sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak atau sangat tidak layak.

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 6 Agam selama kurang lebih 5 minggu, mulai dari tanggal 7 Januari sampai tanggal 9 Februari 2026. Selama periode tersebut, kegiatan penelitian mencakup tahap *analysis* (observasi dan wawancara awal), *design* (perancangan papan, kartu, dan aturan permainan), *development* (validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa serta revisi produk), *implementation* (uji coba kepada peserta didik kelas VII.8), hingga *evaluation* (analisis kelayakan dan praktikalitas berdasarkan hasil angket).

HASIL

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan model ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*.

Tahap *Analysis* (analisis). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MTsN 6 Agam, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Fikih masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran berdasarkan kurikulum, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran di lapangan. Kurikulum yang diterapkan di MTsN 6 Agam mengarah pada pembelajaran bermakna (*deep learning*) yang mencakup aspek *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*, serta didukung oleh Kurikulum Berbasis Cinta (KBC).



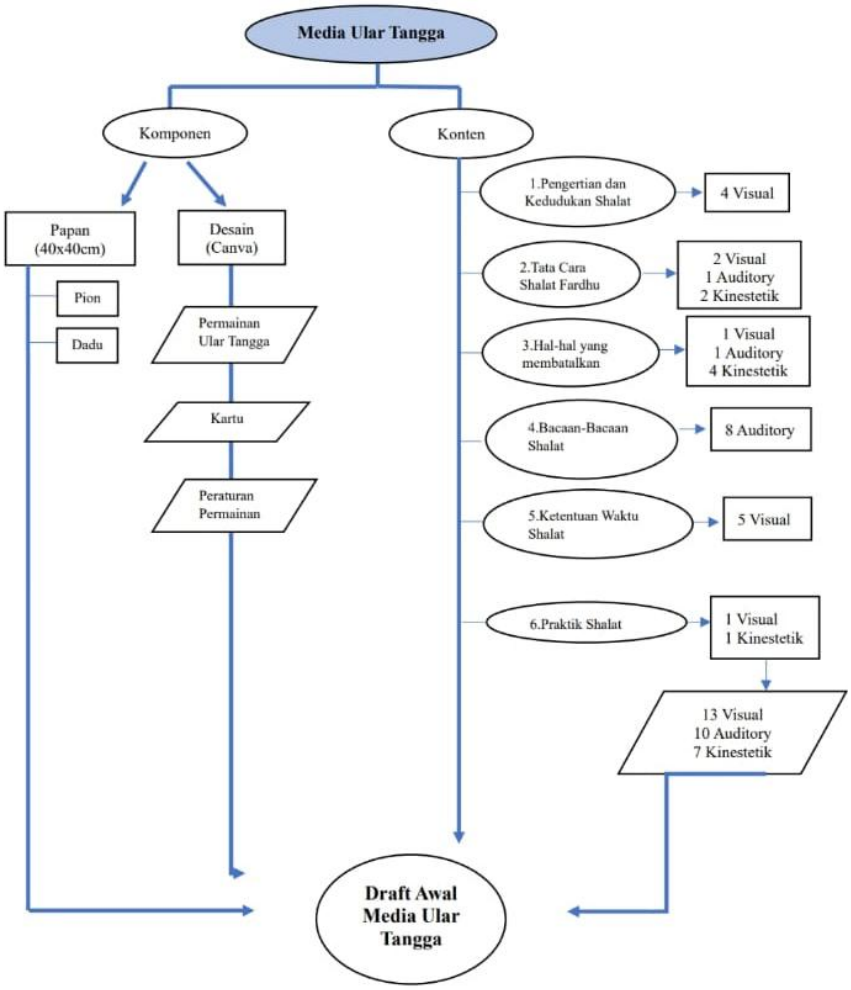
Gambar 1. Materi Salat Fardu Lima Waktu

Gambar 1 menunjukkan bahwa, pada tahap analisis materi, dipilih materi Shalat Fardhu Lima Waktu sebagai fokus pengembangan media. Pemilihan materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa shalat merupakan materi pokok dalam pembelajaran Fikih yang bersifat konseptual sekaligus praktis, sehingga memerlukan pemahaman dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh. Selain itu, materi shalat fardhu lima waktu dinilai sesuai untuk diintegrasikan ke dalam permainan ular tangga berdiferensiasi karena dapat diadaptasi ke dalam berbagai bentuk instruksi yang bervariasi. Misalnya, pada aspek visual, peserta didik diminta menebak gambar seperti gerakan atau tata cara shalat. Pada aspek auditori, peserta didik melafalkan bacaan shalat dengan benar. Dan pada aspek kinestetik, peserta didik memperagakan gerakan shalat sesuai tuntunan. Variasi instruksi tersebut memungkinkan materi sesuai dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi

Peserta didik kelas VII berada pada tahap remaja awal dengan karakteristik yang beragam, baik dari segi kemampuan, latar belakang, maupun gaya belajar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, serta lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis permainan.

Namun, berdasarkan hasil observasi, pembelajaran Fikih masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas, serta fasilitas teknologi yang belum memadai untuk mendukung pembelajaran digital. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam menghafal bacaan salat dan membutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik. Di sisi lain, peserta didik menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis permainan dan kerja kelompok, serta guru membutuhkan media pembelajaran yang praktis dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran non-digital berbasis permainan yang mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

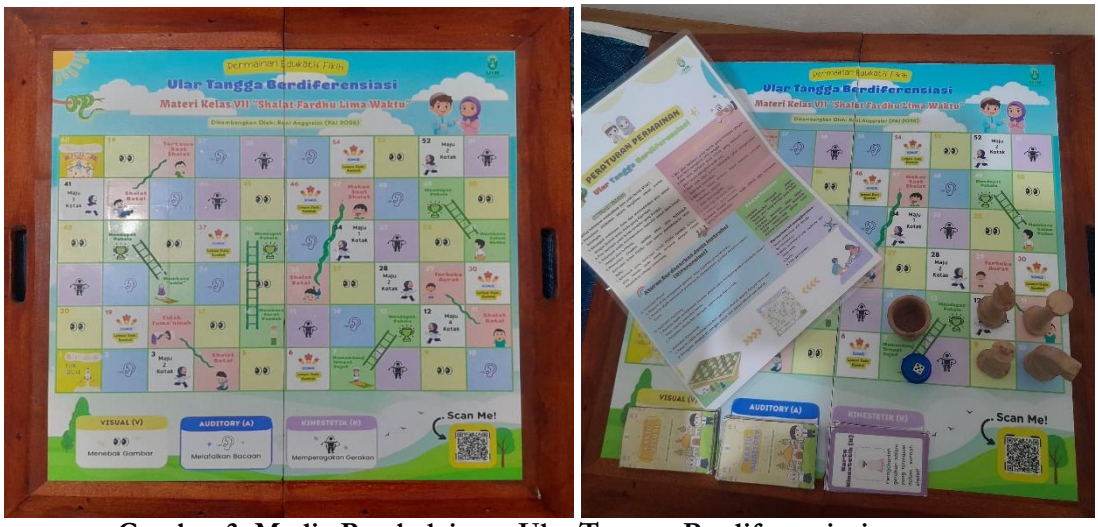
Tahap *design* (perancangan), peneliti merancang media pembelajaran ular tangga berdiferensiasi dengan menyusun desain papan permainan, aturan permainan, serta kartu permainan. Selain itu, dirancang pula komponen pendukung seperti pion dan dadu.



Gambar 2. Flowchart Desain

Gambar 2 memperlihatkan alur perancangan media pembelajaran ular tangga berdiferensiasi, mulai dari komponen media hingga konten yang disajikan. Pada aspek komponen, papan permainan dibuat secara manual, sedangkan desain permainan ular tangga, kartu permainan, serta peraturan permainan dirancang menggunakan aplikasi Canva.

Pada aspek konten, setiap sub-materi (seperti pengertian dan kedudukan salat, tata cara salat, bacaan-bacaan salat, hingga praktik salat) dilengkapi dengan instruksi visual, auditori, dan kinestetik yang jumlah dan jenisnya disesuaikan dengan karakteristik materi tersebut. Misalnya, materi bacaan-bacaan salat lebih banyak menggunakan instruksi auditori berupa melafalkan bacaan, sedangkan materi praktik salat lebih menekankan instruksi kinestetik berupa memperagakan gerakan salat.



Gambar 3. Media Pembelajaran Ular Tangga Berdiferensiasi

Gambar 3 menunjukkan tampilan media pembelajaran ular tangga berdiferensiasi yang telah dikembangkan. Media yang dikembangkan berupa permainan ular tangga tradisional berbasis papan dengan ukuran 40 x 40 cm. Papan permainan dirancang menggunakan kayu berkualitas baik sehingga media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Seluruh desain media yang meliputi permainan ular tangga, kartu permainan, dan peraturan permainan dirancang menggunakan aplikasi Canva sebagai alat bantu desain visual.

Media permainan ular tangga ini dilengkapi dengan berbagai komponen pendukung, yaitu dadu, pion permainan, kartu instruksi visual, auditori, dan kinestetik, serta peraturan permainan**.** Pada papan permainan terdapat beberapa jenis kotak, antara lain kotak start dan finish, kotak maju 1, 2, 3, dan 4 langkah, kotak melempar dadu kembali, kotak instruksi visual, auditory, dan kinestetik, kotak naik tangga, serta kotak turun ular**.** Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan QR Code yang berfungsi sebagai petunjuk peraturan permainan. Desain papan permainan diperkaya dengan berbagai elemen visual yang menarik**,** seperti ilustrasi kartun islami dan elemen yang berkaitan dengan permainan ular tangga, dengan penggunaan warna-warna lembut (soft) agar nyaman dilihat oleh peserta didik.

Pewarnaan pada setiap kotak disesuaikan dengan jenis instruksi untuk memudahkan peserta didik dalam mengenali perbedaan tugas yang harus dilakukan. Kotak instruksi visual diberi warna kuning lembut, instruksi auditory berwarna biru lembut, dan instruksi kinestetik berwarna ungu lembut. Kotak maju 1–4 langkah diberi warna putih, kotak melempar dadu kembali berwarna putih, kotak turun ular berwarna merah, dan kotak naik tangga berwarna

hijau. Perbedaan warna tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik mengenali instruksi secara cepat dan memudahkan pelaksanaan permainan.

Tahap *development* (pengembangan). Pada tahap ini, media yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh 3 ahli. Dengan kategori ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Ahli materi menilai kesesuaian isi permainan ular tangga dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran Fikih, keakuratan konsep, serta keterpaduan antara soal dan indikator pembelajaran. Ahli media menilai aspek tampilan visual, kejelasan aturan permainan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian desain dengan karakteristik siswa (visual, auditori, dan kinestetik).

Ahli Bahasa, menilai aspek kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga. Penilaian difokuskan pada kejelasan bahasa dalam instruksi dan soal agar mudah dipahami oleh siswa, ketepatan penggunaan ejaan, tanda baca, dan tata bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta kesesuaian tingkat bahasa dengan usia dan kemampuan siswa (Hikmah et al., 2020). Hasil validasi ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat berfungsi secara optimal, dan menarik saat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Kelayakan Media	89,74%	Sangat Layak
Kelayakan Materi	91,25%	Sangat Layak
Kelayakan Bahasa	98,57%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, skor tertinggi diperoleh pada aspek kelayakan bahasa sebesar 98,57%, sedangkan skor terendah diperoleh pada aspek kelayakan media sebesar 89,74%. Meskipun secara keseluruhan hasil validasi menunjukkan kategori sangat layak, terdapat beberapa catatan dari validator yang perlu diperhatikan. Pada aspek media, validator memberikan masukan terkait ketahanan bahan kartu permainan yang dinilai kurang kokoh untuk penggunaan berulang. Berdasarkan masukan tersebut, kartu permainan kemudian dicetak ulang menggunakan bahan kertas yang lebih tebal dan kokoh agar lebih tahan lama saat digunakan oleh peserta didik. Pada aspek bahasa, validator ahli bahasa memberikan masukan terkait ketepatan struktur kalimat instruksi pada kartu permainan. Kalimat instruksi yang semula berbentuk kata dasar, seperti "peragakan" dan "lafazkan", disarankan untuk

ditambahkan partikel "-lah" menjadi "peragakanlah" dan "lafazkanlah" agar kalimat lebih tegas sebagai kalimat perintah dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Kedua masukan tersebut ditindaklanjuti melalui revisi produk sebelum media digunakan pada tahap implementasi.

Tahap *implementation* (implementasi), yaitu menerapkan rancangan yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran (Yulianto, 2026). Media pembelajaran diujicobakan kepada peserta didik kelas VII.8 di MTsN 6 Agam. Tahap implementasi dilakukan satu kali, yaitu pada hari Rabu pada jam pelajaran pertama di kelas VII.8 MTsN 6 Agam. Kegiatan ini diikuti oleh satu guru mata pelajaran Fikih serta 31 peserta didik yang hadir. Peserta didik telah familiar dengan permainan ular tangga, sehingga memudahkan pelaksanaan implementasi media pembelajaran tersebut. Implementasi media ular tangga dilakukan dengan tahapan dijelaskan terlebih dahulu konsep permainan ular tangga berdiferensiasi beserta aturan permainannya. Kemudian siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Perwakilan kelompok mengocok dadu dan bermain mengikuti instruksi yang tersedia dalam permainan. Kelompok yang sampai finish terlebih dahulu akan jadi pemenang.



Gambar 4. Implementasi Media

Gambar 4 menunjukkan bahwa, selama proses permainan berlangsung, peserta didik terlihat sangat antusias, senang, dan fokus memperhatikan jalannya permainan. Setiap kelompok secara bergiliran mengocok dadu dan melaksanakan instruksi yang terdapat pada kotak permainan, seperti menebak, melafalkan, serta instruksi lain seperti lempar dadu kembali, maju beberapa langkah. Permainan berjalan dengan lancar dan menyenangkan, yang terlihat dari sikap peserta didik yang aktif, serta berdiskusi dalam kelompok untuk memenangkan permainan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik dan guru diminta untuk mengisi angket sebagai bahan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah digunakan.

Tabel 3. Hasil Angket

Responden	Persentase %	Kategori
Guru	100%	Sangat Praktis
Siswa Kelas VII.8	85%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3, respons guru mencapai 100% dan respons peserta didik mencapai 85%, keduanya dalam kategori sangat praktis.

Tahap *evaluation* (evaluasi), dilakukan penilaian terhadap kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor sebesar 93,19% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, hasil angket praktikalitas memperoleh skor sebesar 100% dengan kategori sangat praktis serta angket respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berdiferensiasi layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Fikih.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga berdiferensiasi memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik. Respon positif tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Kondisi ini berkontribusi pada peningkatan konsentrasi, antusiasme, serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Astuti & Watini, 2022) yang menyatakan bahwa penerapan metode permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi, semangat, serta keaktifan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Keberhasilan media ini tidak terlepas dari aspek desain yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Penggunaan bahan seperti kertas vinyl dan papan kayu menjadikan media lebih tahan lama, sedangkan elemen visual seperti ilustrasi kartun Islami serta simbol ular, matahari, bintang, dan roket meningkatkan daya tarik dan membantu peserta didik memahami alur permainan. Aspek visual dan interaktivitas ini merupakan bagian dari pendekatan gamifikasi yang berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Apriliana menyatakan bahwa kelebihan permainan ular tangga ini diantaranya: cocok untuk mengulang pelajaran, praktis dan murah, meningkatkan semangat belajar siswa, membuat siswa lebih serius menjawab pertanyaan, desain menarik, serta dapat melestarikan budaya (Apriliana et al., 2025). Berdasarkan berbagai kelebihan tersebut, permainan ular tangga dinilai sebagai media yang tepat untuk diterapkan pada pembelajaran Fikih, khususnya di sekolah dengan keterbatasan akses teknologi tetapi bisa membuat aktivitas pembelajaran menyenangkan dan berpusat pada siswa. Permainan ular tangga juga dapat melestarikan budaya agar tidak mudah dilupakan oleh generasi muda, sehingga peserta didik dapat mengenal dan menjaga nilai-nilai budaya sejak dini.

Agustina Silitonga dan Magdalena (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pemahaman gaya belajar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik secara lebih optimal.

Implikasi dari penggunaan media ini adalah terciptanya suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Guru lebih mudah mengevaluasi pemahaman peserta didik, sedangkan peserta didik menjadi lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga berdiferensiasi tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih, khususnya pada kondisi sekolah dengan keterbatasan akses teknologi.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, implementasi media hanya dilakukan satu kali pada satu kelas (VII.8) dengan jumlah 31 peserta didik, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada peserta didik dengan karakteristik yang berbeda atau di sekolah lain. Kedua, penelitian dilaksanakan dalam lingkup waktu dan lokasi yang terbatas, yaitu hanya di MTsN 6 Agam pada materi salat fardu lima waktu, sehingga efektivitas media pada materi Fikih lain masih perlu diuji lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel pada berbagai kelas dan sekolah, serta menguji penerapan media pada materi Fikih lainnya untuk memperkuat generalisasi hasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berdiferensiasi pada mata pelajaran Fikih di MTsN 6 Agam berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*.

Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori **sangat layak**, dengan persentase kelayakan sebesar 93,19%. Selain itu, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori **sangat praktis**, dengan respon guru sebesar 100% dan respon peserta didik sebesar 85%.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga berdiferensiasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Integrasi prinsip pembelajaran berdiferensiasi melalui variasi tingkat kesulitan soal, aktivitas, dan tugas memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kesiapan, minat, dan gaya belajarnya masing-masing

Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga berdiferensiasi yang dikembangkan tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga efektif dalam mendukung pembelajaran Fikih yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik, khususnya pada kondisi sekolah dengan keterbatasan akses teknologi.

Kontribusi penelitian ini terhadap ilmu pengetahuan terletak pada pengintegrasian prinsip pembelajaran berdiferensiasi ke dalam media permainan tradisional ular tangga secara sistematis, khususnya dalam konteks pembelajaran Fikih di madrasah. Penelitian ini memperkaya pengembangan media pembelajaran non-digital berbasis gamifikasi yang mengakomodasi keberagaman gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) peserta didik, sekaligus menjadi alternatif solusi bagi sekolah dengan keterbatasan akses teknologi.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah peserta didik dan lokasi penelitian yang lebih luas, misalnya pada beberapa kelas atau beberapa sekolah berbeda, agar hasil pengembangan memiliki jangkauan generalisasi yang lebih baik. Selain itu, pengembangan media serupa dapat diperluas pada materi Fikih lain di luar salat fardu lima waktu, serta dapat dikombinasikan dengan pengukuran hasil belajar secara lebih terstruktur untuk memperkuat bukti efektivitas media terhadap pemahaman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Amarullah, R. Q., & Wahidah, N. F. (2021). Penerapan model pembelajaran ADDIE terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam, 18*(1), 15–18. https://doi.org/10.34001/tarbawi.v18i1.1977

Andersen, C. (2004). Learning in "as-if" worlds: Cognition in drama in education. *Theory Into Practice, 43*(4), 281–286. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4304_6

Apriliana, S., Setiawaty, R., Achmad, A. W., Widayanti, D. I., & Antawinata, R. (2025). Bentuk permainan tradisional Jawa sebagai media pendidikan karakter siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 6*(1), 26–36. https://doi.org/10.37366/jpgsd.v6i1.6081

Badrullah, Wajdi, M., Marisda, D. H., Magfirah, N., & Wahyudi, A. A. (2024). *Strategi sukses untuk pembelajaran berdiferensiasi*. Deepublish.

Hafid, M. H., & Hayati, M. (2026). Teacher-centered learning and student-centered learning (SCL). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11*(4), 268–279. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.10290

Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2022). Pengembangan media *pop-up book* pada materi siklus air di kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 15*(2), 137–148. https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.137-148

Karimah, R. F., Supurwoko, & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa SMP/MTs kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika, 2*(1), 6–10. https://www.neliti.com/publications/120547/pengembangan-media-pembelajaran-ular-tangga-fisika-untuk-siswa-smp-mts-kelas-vii

Lubis, M. (2024). *Inovasi media pembelajaran non-digital di sekolah dasar: Problematika dan studi kasus*. Edu Publisher.

Lukman HS. (2024). Peningkatan keterampilan gerakan dan bacaan salat melalui *modelling the way* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam, 6*(3), 350–360. https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/alminhaj/article/view/5462

Magee, M., & Breaux, E. (2010). *How the best teachers differentiate instruction*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315855257

Mana, L. H. A. (2021). Respon siswa terhadap aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2*(4), 419–429. https://doi.org/10.47387/jira.v2i4.107

Mujiarto, Simarmata, J., Khoiriyah, S., Rahmi, S. Y., Dewi, P. A., Husain, R., Tangio, J. S., Suleman, N., Ismail, R. P., Sihaloho, M., Tyas, I. C., Baharuddin, A. F., Nurlely, L., & Samsudin. (2024). *Inovasi media pembelajaran: Pendekatan kreatif untuk guru*. Yayasan Kita Menulis.

Newby, T. J., Stepich, D. A., Lehman, J. D., & Russell, J. D. (2000). *Instructional technology for teaching and learning: Designing instruction, integrating computers, and using media* (2nd ed.). Merrill.

Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Rajawali Pers.

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. (2022). https://peraturan.bpk.go.id/Details/224238/permendikbudriset-no-16-tahun-2022

Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.

Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom, 11*(2), 57–60. https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546

Sari, D. P. P., Murtono, & Utomo, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPS berbasis *problem-based learning* dan ular tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama, 8*(1), 1–12. https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1305

Setiawati, N., Irene, S., Thomas, O., Alexandro, R., & Putra, K. N. (2023). The effect of visual, auditory, and kinesthetic learning styles on students' learning interest at Christian junior high school. *Indonesian Journal of Educational Research and Review, 6*(2), 466–478. https://doi.org/10.23887/ijerr.v6i2.66319

Silitonga, E. A., & Magdalena, I. (2020). Gaya belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Cikokol 2 Tangerang. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2*(1), 17–22. https://doi.org/10.36088/pensa.v2i1.660

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan, 3*(2), 85–100. https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2*(1), 68–73. https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728

Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan e-komik dengan model ADDIE untuk meningkatkan minat belajar tentang perjuangan persiapan kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha, 7*(2), 48–59. https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159

Yulianto, R. R. (2026). Analisis implementasi model ADDIE dalam perencanaan dan pengembangan pembelajaran inovatif. *An-Nahdloh: Journal of Education and Islamic Studies, 1*(2), 306–318. https://doi.org/10.58788/jeis.v1i2.25