

PENERAPAN MODEL GAME-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN FIQIH PADA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH AL-ISLAMIYAH TUNGGULPAYUNG

Nadiyatun Nikmah

Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggulpayung, Indramayu, Indonesia
nadiyatunikmah2@gmail.com

DOI : 1055656/wjp.v3i1.374

Submitted: (2024-12-04) | Revised: (2025-02-19) | Approved: (2025-04-01)

Abstract

This research evaluates the application of the Game-Based Learning model in increasing student participation in Fiqh learning at Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah, Indramayu. Using the Classroom Action Research (PTK) method with two cycles, this research involves planning, implementation, observation and reflection. Data was collected through participation tests, class observations, and questionnaires. The results show that Game-Based Learning significantly increases students' participation, understanding and motivation in learning Fiqh. This model also creates an interactive and fun classroom atmosphere. In conclusion, Game-Based Learning is an effective strategy in increasing student involvement and understanding and can be a reference for developing innovative learning methods.

Keywords: *Game-Based Learning, Student Participation, Fiqh Learning, Classroom Action Research, Religious Education.*

Abstrak

Penelitian ini mengevaluasi penerapan model Game-Based Learning dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah, Indramayu. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, penelitian ini melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes partisipasi, observasi kelas, dan kuesioner. Hasilnya menunjukkan bahwa Game-Based Learning secara signifikan meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan motivasi siswa dalam belajar Fiqih. Model ini juga menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Kesimpulannya, Game-Based Learning merupakan strategi efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa serta dapat menjadi referensi bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif.

Kata kunci: *Game-Based Learning, Partisipasi Siswa, Pembelajaran Fiqih, Penelitian Tindakan Kelas, Pendidikan Agama.*

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam di sekolah dan madrasah bertujuan menumbuhkan serta meningkatkan keimanan peserta didik melalui pemberian pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, dan pengalaman tentang ajaran Islam (Hadi, 2022, hlm. 15).

Harapannya, peserta didik menjadi individu yang keimanan dan ketakwaannya terus berkembang, serta siap melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi (Abdul Majid, 2012). Pendidikan formal di sekolah, mulai dari tingkat dasar hingga lanjut, tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar dengan guru memegang peran utama. (Muhammad Fathurrohman, 2017). Guru bertanggung jawab membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran, memastikan mereka menerima dan memahami materi yang disampaikan. Peran guru sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memotivasi siswa, dan mengembangkan potensi mereka secara optimal. Dengan demikian, pendidikan Agama Islam yang efektif memerlukan kolaborasi antara kurikulum yang komprehensif dan peran aktif guru dalam mendampingi perkembangan spiritual dan akademik peserta didik.

Pendidikan Agama Islam di madrasah mencakup beberapa mata pelajaran utama, antara lain Al-Qur'an dan Hadits, Aqidah dan Akhlak, Fiqih, serta Tarikh Al-Islamiyah. Mata pelajaran Fiqih dirancang untuk membekali peserta didik dengan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam, baik dalam aspek ibadah maupun muamalah. Pendidikan Fiqih memainkan peran penting dalam membentuk pemahaman keagamaan siswa. Sebagai bagian dari kurikulum Pendidikan Agama Islam, mata pelajaran ini membimbing peserta didik untuk memahami dan mengamalkan hukum-hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran Fiqih, siswa diajarkan berbagai aspek ibadah dan muamalah, yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan mereka tetapi juga membentuk karakter dan akhlak mulia. Guru Fiqih berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai Islam, sehingga tercipta generasi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak karimah. (Sugiyanto, 2009). Implementasi efektif dari pembelajaran Fiqih diharapkan dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif, mendukung pengembangan spiritual, moral, dan sosial siswa secara holistik.

Pembelajaran tradisional yang berfokus pada guru sering kali membuat siswa kurang aktif dan partisipatif dalam proses belajar. Pendekatan ini cenderung monoton, menimbulkan rasa bosan di kalangan siswa, sehingga mereka kurang bersemangat dan tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, pemahaman terhadap materi menjadi tidak optimal, dan prestasi belajar siswa menurun. Selain itu, dominasi peran guru dalam metode ini membatasi kesempatan siswa untuk berpikir kritis dan mandiri, yang berdampak negatif pada pengembangan keterampilan mereka. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

Peran guru dalam pembelajaran Fiqih sangat krusial untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan kondusif. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Untuk mencapai hal ini, guru perlu terus mengembangkan kompetensinya, menguasai berbagai metode pembelajaran aktif, dan mampu mengelola kelas dengan baik. Dengan demikian,

proses pembelajaran Fiqih dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan, sehingga tujuan pendidikan Agama Islam dapat tercapai dengan optimal.

Metode pembelajaran yang tepat dapat berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Kreativitas sendiri merupakan kemampuan dalam menciptakan ide-ide baru, solusi inovatif, serta pemikiran yang berbeda. Untuk mendukung penggunaan metode pembelajaran ini, diperlukan lingkungan yang kondusif serta peran instruktur yang mampu memotivasi peserta didik agar berpikir kreatif (Hidayat, 2018). Selain itu, pengakuan dan apresiasi terhadap ide-ide kreatif peserta didik sangat penting agar mereka merasa dihargai dan semakin terdorong untuk mengembangkan kreativitasnya.

Salah satu metode pembelajaran yang saat ini digunakan adalah Game Based Learning. Pendekatan ini mengintegrasikan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor, serta interaksi berbasis game untuk membantu peserta didik memahami konsep, keterampilan, atau pengetahuan tertentu. Game Based Learning telah diterapkan dalam berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi serta pelatihan profesional. Seiring dengan kemajuan teknologi, semakin banyak aplikasi dan platform yang mendukung implementasi metode ini, sehingga memudahkan instruktur dalam menggunakannya. Selain itu, Game Based Learning memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat dengan teman sejawat (Yanti & Yhasmin, 2023).

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode observasi sebagai teknik pengumpulan data. Metode observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung dan cermat di lokasi penelitian, yaitu Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggalpayung. Pengamatan ini berfokus pada peserta didik kelas IV yang dipilih secara acak. Tujuan dari metode observasi ini adalah untuk menganalisis motivasi belajar peserta didik serta memahami sejauh mana mereka menguasai materi Fiqih.

Penelitian ini dirancang menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan mengambil sample kelas IV Madrasah Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggalpayung, dari penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa peran guru dalam penelitian ini adalah sebagai subjek yang melakukan refleksi diri untuk mencari solusi terhadap permasalahan pembelajaran di kelas. Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan efektivitas pelaksanaan tugas, memperdalam pemahaman, serta merevisi proses belajar-mengajar di kelas (Rahman, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas sebagai pendekatan yang bertujuan untuk merefleksikan dan meningkatkan proses pembelajaran secara lebih profesional. Sesuai dengan format penelitian tindakan kelas yang digunakan, penelitian ini juga mengadopsi pendekatan

kolaboratif, di mana peneliti dan guru bekerja sama dalam mencari solusi terhadap permasalahan pembelajaran di kelas.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan Game Based Learning sebagai Solusi dalam Pembelajaran

Pembelajaran berbasis permainan, atau yang dikenal sebagai *Game Based Learning*, merupakan pendekatan yang menggabungkan proses belajar dengan unsur permainan. Dalam metode ini, siswa tetap belajar namun melalui mekanisme yang menyerupai aktivitas bermain. *Game Based Learning* dirancang secara khusus menggunakan aplikasi permainan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Model ini dianggap sangat sesuai bagi generasi digital saat ini. Selain itu, *Game Based Learning* juga berfokus pada penggunaan game elektronik sebagai alat utama dalam proses belajar, memungkinkan siswa untuk bereksperimen dan menghadapi tantangan dalam pembelajaran (Ibam, 2018:3).

Pendekatan ini menekankan bahwa permainan bukan sekadar selingan dalam pembelajaran, melainkan dapat menjadi bagian utama dalam proses belajar. Penggunaan aplikasi edukatif berbasis game dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain membantu dalam memahami materi, *Game Based Learning* juga dapat mendorong interaksi sosial antar peserta didik, sehingga mengembangkan kecerdasan interpersonal mereka.

Metode *game based learning* sangat cocok bagi perkembangan kognitif siswa (Santrock, 2022:273). Penggunaan metode belajar yang sesuai karakteristik siswa akan berpengaruh pada psikologis siswa, sehingga dapat mendorong pemahaman siswa pada materi yang sedang dipelajari (Rahayu, dkk, 2009: 136). Dalam penelitian yang dilakukan Wardani (2017:203) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan game dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Karakteristik generasi digital native lebih suka belajar dengan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan, maka belajar dengan game justru mempermudah dalam memahami materi. Siswa akan tertarik dengan berbagai permainan yang didesain dalam kegiatan pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajarnya. Dengan metode *game based learning* siswa semakin termotivasi untuk belajar dan memecahkan masalah dan meningkatkan rasa ingin tahu.

Dalam merancang pembelajaran berbasis game, guru tidak hanya perlu memahami penggunaan teknologi, tetapi juga bagaimana menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Hal ini karena tujuan teknologi dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi dan kualitas pembelajaran itu sendiri (Astuti dkk., 2023, hlm. 31). Teknologi digital dalam hal ini berperan sebagai alat bantu yang dapat mempermudah proses pembelajaran, bukan sebagai fokus utama. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan beberapa langkah penting dalam menerapkan metode ini. Langkah pertama adalah

menentukan tujuan pembelajaran atau target yang ingin dicapai agar proses belajar tetap terarah. Selanjutnya, guru perlu memilih simulasi permainan yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, evaluasi juga menjadi tahap penting untuk menilai efektivitas metode yang digunakan dan melihat sejauh mana siswa mencapai pemahaman yang diharapkan.

Permainan merupakan aktivitas yang umumnya disukai oleh siswa, sehingga dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar mereka (Zaki dkk., 2020:334). Oleh karena itu, dalam merancang pembelajaran berbasis game, guru perlu melakukan beberapa langkah utama. (1) Guru harus menentukan topik atau materi yang akan diajarkan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. (2) Mereka harus menyiapkan sarana pendukung yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran berbasis game. (3) Guru juga perlu memberikan penjelasan kepada siswa mengenai langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis game agar mereka dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan memperoleh manfaat maksimal dari metode ini. (4) Dalam penerapan pembelajaran berbasis game, guru memiliki peran penting dalam mengarahkan jalannya kegiatan agar tetap efektif dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. (5) Salah satu langkah utama yang perlu dilakukan adalah menjelaskan aturan permainan yang akan digunakan, termasuk durasi waktu yang dialokasikan untuk proses pembelajaran. Dengan pemahaman yang jelas mengenai mekanisme permainan, siswa dapat mengikuti kegiatan dengan lebih terarah dan maksimal. (6) Guru dapat menentukan apakah siswa akan belajar secara individu atau dibagi ke dalam kelompok, tergantung pada jenis permainan yang digunakan serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (7) Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator sekaligus pemimpin yang memastikan bahwa permainan berjalan sesuai rencana hingga batas waktu yang telah ditetapkan. (8) Selain itu, guru juga bertanggung jawab dalam memberikan evaluasi terhadap hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran selesai. (9) Sebagai bentuk motivasi, guru dapat mengumumkan siswa yang mencapai peringkat tertentu berdasarkan hasil permainan, sehingga dapat mendorong mereka untuk lebih semangat dalam belajar. , evaluasi terhadap keseluruhan kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan metode yang telah diterapkan. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai dasar perbaikan dan pengembangan strategi pembelajaran di sesi selanjutnya, sehingga proses belajar semakin efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Peningkatan Partisipasi Siswa

Di era modern saat ini, perkembangan teknologi yang pesat membawa dampak signifikan bagi dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran yang menuntut inovasi guna meningkatkan mutu pendidikan (Baikuna dkk., 2024, hlm. 103). Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata siswa. Khususnya bagi siswa sekolah dasar kelas rendah yang masih menyukai dunia permainan, metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih

interaktif dan menyenangkan. Dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa, terutama di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggulpayung Kecamatan Lelea Kabupaten Indramayu, penerapan model *Game-Based Learning* menjadi pilihan yang efektif. Model pembelajaran berbasis permainan ini mampu menarik minat siswa dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Selain sebagai selingan, *Game-Based Learning* juga dapat berfungsi sebagai bagian inti dari kegiatan pembelajaran (Natalis, 2022:316).

Dengan demikian, penerapan model *Game-Based Learning* dalam meningkatkan partisipasi belajar di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggulpayung Kecamatan Lelea Kabupaten Indramayu, tidak hanya berdampak pada meningkatnya keterlibatan aktif siswa, tetapi juga berpotensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Metode ini membantu memperkuat pemahaman siswa serta mendukung diferensiasi pembelajaran yang lebih efektif. Sebagai bagian dari strategi pembelajaran berkelanjutan, pengembangan model ini perlu terus didorong guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan kreatif di dalam kelas.

Selain itu, penerapan model *Game-Based Learning* memungkinkan adanya interaksi aktif antara guru dan siswa maupun antar sesama siswa. Dalam pembelajaran yang menggunakan model ini, siswa berperan sebagai subjek dalam permainan, sehingga mereka memiliki lebih banyak kesempatan untuk berlatih materi melalui aktivitas bermain, baik secara individu, dengan bimbingan orang tua, maupun dalam kelompok. Hal ini membantu membangun kebiasaan interaksi yang aktif di antara siswa. Guru juga dapat menerapkan dan mengembangkan model *Game-Based Learning* sebagai strategi untuk merancang pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar di kelas.

Selain meningkatkan partisipasi, model *Game-Based Learning* juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa, terutama dalam kemampuan menyelesaikan masalah yang menantang (Lisa & Muthohar, 2024, hlm. 126). Dengan metode ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, serta berpartisipasi dalam aktivitas bermain. Tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran ini berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik, di mana siswa yang fokus dan terlibat memiliki peluang lebih besar untuk memahami konsep secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam bidang pendidikan yang terus menerus (Rahmawati, 2023, hlm. 6). Model *Game-Based Learning* dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dengan mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode ini cenderung lebih fokus, aktif berpartisipasi, dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Hambatan dan Solusi

Berdasarkan hasil survei, pandangan umum terhadap *Game Based Learning* sangat positif. Para pendidik meyakini bahwa *Game Based Learning* tidak hanya merupakan metode yang efektif untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, berpikir kritis, dan kolaborasi, tetapi juga memberikan peluang bagi guru untuk belajar dari siswa. Hal ini tercermin dari skor rata-rata yang tinggi, berkisar antara 3,98 hingga 4,54 dari total 5, pada berbagai aspek *Game Based Learning*. Survei tersebut juga menunjukkan adanya kesepakatan kuat mengenai efektivitas *Game Based Learning* dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Mayoritas pendidik memberikan penilaian tinggi terhadap kepercayaan diri mereka dalam menerapkan *Game Based Learning* serta kemampuan mereka dalam merancang metode tersebut, dengan skor median yang konsisten di sekitar angka 4. Sikap positif ini semakin diperkuat oleh hasil histogram survei, yang menunjukkan distribusi cenderung ke kiri, menandakan dominasi skor tinggi. (Blog *Game Based Learning*, 2023).

Namun, proses mengintegrasikan *Game Based Learning* ke dalam pembelajaran di kelas tidak terlepas dari tantangan. Analisis tematik terhadap respons terbuka dalam survei mengungkapkan beberapa hambatan yang dihadapi. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu, di mana pendidik merasa terbebani untuk menyesuaikan *Game Based Learning* dengan kurikulum yang sudah padat. Selain itu, tantangan lain mencakup kesulitan dalam menerapkan game secara efektif dalam pembelajaran serta menangani berbagai permasalahan yang berkaitan dengan siswa. Kurangnya sumber daya dan materi yang sesuai, ditambah dengan kekhawatiran mengenai kesiapan individu, juga menjadi faktor yang memengaruhi penerapan metode ini. (Blog *Game Based Learning*, 2023). Keraguan dalam mengadopsi *Game Based Learning* tercermin dalam perasaan ketidakpastian yang dialami para pendidik. Banyak dari mereka menyatakan bahwa mereka belum sepenuhnya siap, sehingga diperlukan lebih banyak dukungan dan sumber daya agar *Game Based Learning* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan. Temuan survei ini memberikan wawasan berharga mengenai kondisi pendidikan saat ini. Meskipun terdapat antusiasme yang tinggi terhadap *Game Based Learning*, penting untuk mengatasi hambatan-hambatan yang telah teridentifikasi guna memastikan integrasi yang berhasil. Penelitian ini membuka peluang bagi pendekatan yang lebih terarah dan suportif dalam menerapkan *Game Based Learning* di sekolah, sehingga potensi metode pengajaran inovatif ini dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Simpulan

Penerapan model Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Fiqih di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggulpayung menunjukkan bahwa metode ini berperan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan permainan edukatif, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan bersemangat dalam mempelajari konsep-konsep Fiqih yang sering kali dianggap abstrak atau sulit dipahami.

Namun, penerapan metode ini tidak terlepas dari tantangan, seperti keterbatasan waktu, kesiapan pendidik dalam merancang permainan yang sesuai, serta ketersediaan sumber daya. Meskipun demikian, dengan adanya dukungan yang memadai dari pihak sekolah dan tenaga pendidik, GBL dapat menjadi pendekatan inovatif yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa serta meningkatkan efektivitas pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, M., Herlina, & Ibrahim. (2023). Mengoptimalkan Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Islam. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(3).
- Baikuna, L., Hidayatulloh, M. F., & Rizal I, M. F. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pemanfaatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Hadi, N. F. (2022). POLA PIKIR DAN KARAKTERISTIK PENDIDIKAN AGAMA ISLAMDI SEKOLAH. *Maktabah Borneo, Jurnal Pengembangan Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+S Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001).
- Rahmawati, S. (2023). Inovasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Strategi Mutu Pendidikan. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, 1(5).