

Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**

| ISSN (Online) 2964-4283 |



Efektivitas Pembelajaran Berbasis Games untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Materi Fiqih di MI Al Munawarah Terang, Flores NTT

Nurlaila^{1*}, Nurmasari Umar², Nurwahida³¹MI Al Munawarah Terang, Flores NTT²Mis Wewit Adonara Tengah, Flores Timur NTT³Mis DDI Baru-Baru Tanga, Sulawesi Selatan

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 6 Juni 2024

Diterima Redaksi: 7 April 2024

Revisi Akhir: 11 Oktober 2024

Diterbitkan Online: 28 November 2024

Kata Kunci

Pembelajaran Berbasis Games, Keaktifan Siswa, Fiqih, Penelitian Tindakan Kelas

Korespondensi

E-mail: nnurlaila964@gmail.com

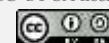
A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis games dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Fiqih. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang melibatkan 30 siswa V di MI Al Munawarah Terang, Flores NTT. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis hasil tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini meningkatkan keaktifan siswa, yang terlihat dari peningkatan partisipasi dalam diskusi dan interaksi selama pembelajaran. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 68 sebelum intervensi menjadi 82 setelah siklus kedua, dengan jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari 40% menjadi 85%. Temuan ini didukung oleh teori Vygotsky (1978) tentang pembelajaran sosial dan Prensky (2001) tentang efektivitas game dalam pendidikan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis games dapat menjadi strategi inovatif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih.

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of game-based learning in increasing student engagement in Fiqh subjects. The research employed Classroom Action Research (CAR) with two cycles, involving 30 eighth-grade students at MI Al Munawarah Terang, Flores NTT. Data were collected through observations, interviews, and test result analysis. The findings indicate that this method enhances student engagement, as evidenced by increased participation in discussions and interactions during learning. The students' average scores improved from 68 before the intervention to 82 after the second cycle, with the percentage of students meeting the Minimum Mastery Criteria (KKM) rising from 40% to 85%. These findings align with Vygotsky's (1978) social learning theory and Prensky's (2001) research on the effectiveness of games in education. Thus, game-based learning can be an innovative strategy to enhance student motivation and understanding in Fiqh subjects.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) yang bertujuan untuk membentuk pemahaman siswa terhadap hukum-hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Fiqih masih sering menghadapi tantangan dalam meningkatkan keaktifan siswa. Metode konvensional yang dominan, seperti ceramah dan hafalan, cenderung kurang menarik bagi siswa, sehingga menyebabkan



rendahnya partisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini berakibat pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sebagaimana diungkapkan oleh Yusuf & Anwar (2020), pembelajaran Fiqih di berbagai sekolah masih bersifat tekstual dan kurang memberikan ruang bagi interaksi yang dinamis antara siswa dan guru, sehingga siswa lebih banyak bersikap pasif dalam menerima informasi.

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fiqih adalah pembelajaran berbasis games. Pembelajaran berbasis games telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Menurut Prensky (2001), penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena melibatkan unsur tantangan, kompetisi, dan penghargaan yang dapat mendorong keterlibatan aktif mereka. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Hwang et al. (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional.

Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung efektivitas game dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Hamzah & Wahyudi (2019) menemukan bahwa penerapan media game dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan keaktifan siswa hingga 75% dibandingkan metode konvensional. Studi lain oleh Surya & Rahayu (2021) dalam jurnal *Educational Technology* juga menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, integrasi game dalam pembelajaran Fiqih dapat menjadi alternatif strategis untuk mengatasi rendahnya partisipasi siswa dalam kelas.

Selain meningkatkan keaktifan, pembelajaran berbasis games juga dapat membantu siswa memahami konsep Fiqih dengan lebih baik. Pembelajaran berbasis game memungkinkan siswa untuk mengalami langsung konsep-konsep Fiqih dalam konteks yang lebih aplikatif. Sebagai contoh, dalam materi tentang jual beli dalam Islam, siswa dapat bermain peran sebagai pembeli dan penjual dalam sebuah simulasi berbasis game, sehingga mereka dapat memahami aturan-aturan transaksi dalam Islam secara lebih konkret. Studi yang dilakukan oleh Gee (2003) menunjukkan bahwa game dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena memungkinkan siswa untuk mengalami langsung prinsip-prinsip yang mereka pelajari.

Namun, meskipun pembelajaran berbasis games memiliki banyak keunggulan, implementasinya dalam pembelajaran Fiqih masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan sumber daya dan kesiapan guru dalam merancang dan menerapkan game yang sesuai dengan materi ajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2020), banyak guru PAI masih merasa kesulitan dalam mendesain dan mengintegrasikan game dalam pembelajaran karena keterbatasan pengetahuan teknologi dan kurangnya pelatihan yang mendukung. Oleh karena itu, diperlukan strategi khusus dalam penerapan game agar dapat berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tantangan lainnya adalah perbedaan karakteristik siswa dalam menerima pembelajaran berbasis games. Beberapa siswa mungkin lebih mudah memahami materi melalui pendekatan ini, sementara yang lain justru mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran yang lebih interaktif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Supriyadi (2021), efektivitas pembelajaran berbasis games sangat dipengaruhi oleh kesiapan siswa dan tingkat keterampilan digital mereka. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memastikan bahwa game yang digunakan dalam pembelajaran dapat diakses dan dipahami oleh semua siswa dengan berbagai tingkat pemahaman.

Selain itu, perlu diperhatikan bahwa pembelajaran berbasis games harus tetap memperhatikan tujuan utama dari pendidikan Fiqih, yaitu membentuk pemahaman yang kuat tentang hukum Islam dan bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2022), penggunaan game dalam pembelajaran agama harus tetap dikontrol agar tidak

mengalihkan fokus siswa dari esensi materi yang diajarkan. Oleh karena itu, desain game yang diterapkan dalam pembelajaran Fiqih harus dibuat sedemikian rupa agar tetap mengutamakan unsur edukatif tanpa mengurangi nilai-nilai religius yang ingin disampaikan.

Dalam konteks pendidikan modern, pembelajaran berbasis games semakin relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa yang lebih cenderung pada gaya belajar yang interaktif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Trilling & Fadel (2009), generasi saat ini lebih mudah memahami konsep melalui pendekatan yang berbasis teknologi dan visual dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, mengintegrasikan game dalam pembelajaran Fiqih tidak hanya berfungsi sebagai strategi peningkatan keaktifan siswa, tetapi juga sebagai upaya adaptasi terhadap perubahan zaman dan kebutuhan belajar mereka.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis games dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fiqih. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru PAI dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di MI Al Munawarah Terang, Flores NTT.

Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis games dalam mata pelajaran Fiqih menjadi sebuah strategi yang potensial dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dan pemahaman mereka terhadap hukum-hukum Islam. Namun, keberhasilannya tetap bergantung pada bagaimana guru merancang dan menerapkan metode ini secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana game dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran Fiqih, serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis games dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fiqih. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan guru untuk melakukan intervensi langsung di dalam kelas guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Kemmis & McTaggart (1988), PTK merupakan suatu proses yang melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang dalam siklus yang sistematis. Dengan menggunakan metode ini, penelitian dapat mengevaluasi secara langsung bagaimana game diterapkan dalam pembelajaran Fiqih serta bagaimana dampaknya terhadap keterlibatan siswa.

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah dasar dengan subjek penelitian terdiri dari siswa V. Kelas ini dipilih karena siswa pada jenjang ini telah memiliki tingkat pemahaman yang cukup dalam Fiqih dan membutuhkan pendekatan yang lebih inovatif untuk meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Jika pada siklus pertama belum ditemukan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa, maka dilakukan perbaikan pada siklus kedua agar intervensi yang diberikan lebih optimal.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru mata pelajaran Fiqih menyusun rancangan pembelajaran berbasis games yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Permainan yang digunakan akan disesuaikan dengan topik yang sedang dibahas, misalnya game berbasis simulasi untuk materi muamalah atau kuis interaktif untuk materi ibadah. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi keaktifan siswa, angket respon siswa terhadap metode

pembelajaran, serta pedoman wawancara untuk menggali lebih dalam pengalaman siswa selama pembelajaran berbasis games berlangsung.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru akan mengimplementasikan pembelajaran berbasis games sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Siswa akan berpartisipasi dalam berbagai jenis permainan yang telah disesuaikan dengan materi Fiqih, dengan harapan mereka dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selama proses ini berlangsung, peneliti akan melakukan observasi untuk mengamati sejauh mana siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, baik dari segi partisipasi dalam diskusi, keterlibatan dalam permainan, maupun tingkat pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Tahap observasi dilakukan secara sistematis dengan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan. Data yang dikumpulkan meliputi jumlah siswa yang aktif dalam bermain game, interaksi antar siswa, serta bagaimana game tersebut mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, wawancara dengan beberapa siswa juga dilakukan untuk mengetahui persepsi mereka terhadap metode pembelajaran berbasis games. Angket yang telah disebarakan sebelumnya juga dianalisis untuk mengetahui bagaimana respons keseluruhan siswa terhadap metode ini.

Setelah observasi dilakukan, tahap refleksi bertujuan untuk mengevaluasi hasil dari siklus pertama. Jika masih ditemukan kendala, seperti kurangnya keterlibatan siswa tertentu atau ketidakefektifan jenis game yang digunakan, maka dilakukan revisi terhadap strategi pembelajaran sebelum memasuki siklus kedua. Pada siklus kedua, peneliti akan mengadaptasi metode pembelajaran berbasis games agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil dari siklus kedua akan dibandingkan dengan siklus pertama untuk melihat apakah terdapat peningkatan dalam keaktifan dan pemahaman siswa.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh data empiris mengenai efektivitas pembelajaran berbasis games dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Fiqih. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Dengan adanya pendekatan berbasis games, pembelajaran Fiqih yang sebelumnya dianggap monoton dapat berubah menjadi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengukur efektivitas pembelajaran berbasis games dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam materi Fiqih. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa V di MI Al Munawarah Terang, Flores NTT yang memiliki tingkat partisipasi awal dalam pembelajaran Fiqih yang tergolong rendah. Sebelum penerapan metode pembelajaran berbasis games, hasil observasi menunjukkan bahwa hanya sekitar 35% siswa yang aktif bertanya dan berdiskusi dalam pembelajaran, sementara sisanya lebih banyak bersikap pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, hasil ulangan harian sebelum intervensi menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 68, dengan hanya 40% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Pada siklus pertama, metode pembelajaran berbasis games diterapkan melalui permainan kuis interaktif berbasis aplikasi serta simulasi sederhana yang melibatkan peran siswa dalam memahami konsep-konsep Fiqih. Saat game diterapkan, terjadi peningkatan keaktifan siswa, di mana sekitar 65% siswa terlibat aktif dalam permainan dan diskusi yang muncul setelahnya. Berdasarkan lembar observasi, siswa terlihat lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam game. Namun, masih ditemukan beberapa kendala, seperti kurangnya pemahaman sebagian siswa terhadap mekanisme permainan serta kesulitan dalam

mengaitkan konsep Fiqih dengan situasi nyata. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa menjadi 74, dengan 60% siswa mencapai KKM.

Setelah refleksi siklus pertama, ditemukan bahwa permainan yang diterapkan perlu lebih disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar lebih mudah dipahami dan dapat memperdalam konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, pada siklus kedua, dilakukan modifikasi dalam penerapan games dengan menambahkan unsur problem-based learning dalam skenario permainan. Selain itu, dilakukan bimbingan tambahan bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan pada siklus sebelumnya. Hasil dari siklus kedua menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam partisipasi siswa, dengan sekitar 85% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa lebih antusias dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan dan mampu menghubungkan konsep Fiqih dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis games ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prensky (2001), yang menyatakan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena adanya unsur kompetisi dan tantangan yang menarik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Hwang et al. (2018) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan dibandingkan dengan metode ceramah. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi siklus kedua, di mana rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 82, dengan 85% siswa berhasil mencapai KKM.

Lebih lanjut, hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dengan pembelajaran Fiqih setelah metode games diterapkan. Sebelumnya, mereka menganggap materi Fiqih membosankan karena hanya berisi teori yang sulit dipahami. Namun, setelah adanya game interaktif, mereka merasa lebih mudah memahami materi karena langsung berpartisipasi dalam proses belajar secara aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Gee (2003) yang menyatakan bahwa game dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengalami langsung konsep yang dipelajari dalam konteks yang lebih nyata.

Selain meningkatkan keaktifan siswa, penerapan game dalam pembelajaran Fiqih juga berdampak positif pada interaksi sosial siswa. Selama permainan berlangsung, siswa terlihat lebih sering berdiskusi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Ini sesuai dengan teori Vygotsky (1978), yang menjelaskan bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih baik melalui proses scaffolding atau bimbingan dari teman sebaya maupun guru. Dengan demikian, game tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan sosial mereka.

Namun, meskipun metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Salah satunya adalah kesiapan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis games. Menurut penelitian Astuti (2020), banyak guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif karena keterbatasan sumber daya dan kurangnya pelatihan dalam integrasi teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan metode ini sangat bergantung pada kesiapan guru dalam menyusun strategi yang tepat serta menyediakan permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

Tantangan lain yang ditemukan dalam penelitian ini adalah perbedaan tingkat pemahaman siswa terhadap mekanisme permainan. Beberapa siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan game berbasis aplikasi, sehingga memerlukan bimbingan lebih lanjut. Hal ini sesuai dengan temuan Supriyadi (2021), yang menyebutkan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis game sangat dipengaruhi oleh keterampilan digital siswa. Oleh

karena itu, dalam penerapan metode ini, penting untuk memastikan bahwa semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk memahami cara kerja game sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa durasi permainan perlu dikelola dengan baik agar tidak mengurangi efektivitas waktu pembelajaran. Jika durasi game terlalu panjang, siswa cenderung kehilangan fokus pada tujuan utama pembelajaran. Sebaliknya, jika terlalu singkat, siswa tidak mendapatkan kesempatan yang cukup untuk memahami materi melalui permainan. Oleh karena itu, seperti yang disarankan oleh Rahman (2022), penting bagi guru untuk menyeimbangkan antara unsur hiburan dan edukasi dalam pembelajaran berbasis games agar tetap efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis games memiliki dampak positif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam materi Fiqih. Keberhasilan metode ini didukung oleh berbagai teori pembelajaran, seperti teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa game dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis games dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Fiqih. Namun, agar metode ini dapat diterapkan secara optimal, diperlukan perencanaan yang matang, termasuk pemilihan jenis permainan yang sesuai, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran, serta strategi untuk mengatasi hambatan yang mungkin muncul. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi bagian dari inovasi pembelajaran yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam.

Penelitian ini juga memberikan rekomendasi bagi guru PAI untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi berbagai strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas. Selain itu, diperlukan pelatihan dan dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan fasilitas yang mendukung penerapan pembelajaran berbasis games. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi Fiqih dengan lebih baik, tetapi juga bagi pengembangan profesionalisme guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis games memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam materi Fiqih. Melalui dua siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), ditemukan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 68 sebelum intervensi menjadi 82 setelah siklus kedua, serta peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dari 40% menjadi 85%.

Penerapan game dalam pembelajaran Fiqih terbukti mampu membuat suasana kelas lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam diskusi dan menyelesaikan tantangan dalam permainan. Selain itu, pembelajaran berbasis games juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif dengan teman sekelas.

Meskipun metode ini terbukti efektif, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya, seperti

kesiapan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis games dan perbedaan kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi guru serta strategi yang tepat dalam mengelola waktu pembelajaran agar metode ini dapat berjalan optimal. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis games dapat menjadi inovasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di MI Al Munawarah Terang, Flores NTT .

Daftar Pustaka

- Astuti, R. (2020). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 112-125.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hwang, G.-J., Wu, P.-H., & Chen, C.-C. (2018). Trends in digital game-based learning in the mobile era: A systematic review of journal publications from 2007 to 2016. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 12(1), 68-95.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Rahman, A. (2022). Strategi Efektif dalam Mengelola Waktu Pembelajaran Berbasis Games. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 55-70.
- Supriyadi, T. (2021). Pengaruh Literasi Digital terhadap Keberhasilan Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 10(3), 89-102.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.