

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI MTS AT-TAUFIQ BOGEM DIWEK JOMBANG

Randy Achmadi Saputra¹, Aida Arini²

^{1,2}Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

¹randyachmadi03@gmail.com, ²azhaapink@gmail.com,

ABSTRACT

This study examines the implementation of game-based learning models in the Fiqh subject at MTs At-Taufiq Bogem Diwek Jombang. The research departs from the observation that conventional Fiqh instruction tends to be teacher-centered and heavily theoretical, resulting in suboptimal student engagement and motivation. Game-based learning emerges as an innovative alternative that integrates play elements into academic activities, aiming to foster a more engaging, dynamic, and student-centered learning environment. A qualitative case study approach was employed, with data collected through direct observation, in-depth interviews with the school principal, Fiqh teacher, and students, as well as documentation. Data analysis followed the Miles and Huberman model, encompassing data reduction, data display, and conclusion drawing, with validity ensured through source and method triangulation. Findings indicate that three game models, snakes and ladders, role-playing, and collaborative games, significantly enhanced students' motivation, active participation, collaborative skills, and comprehension of Fiqh material. Supporting factors included high student enthusiasm and the teacher's facilitative role, while inhibiting factors encompassed classroom management complexity, time constraints, and varying student abilities. The study concludes that game-based learning constitutes an effective pedagogical approach for improving Fiqh instruction quality, contingent upon adequate teacher preparedness, appropriate media design, and effective classroom management.

Keywords: *Game-Based Learning, Fiqh Subject, Learning Motivation*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penerapan model pembelajaran berbasis *game* pada mata Pelajaran Fiqih di MTs At-Taufiq Bogem Diwek Jombang. Latar belakang penelitian ini bertolak dari kenyataan bahwa pembelajaran Fiqih yang lazim diterapkan masih cenderung bersifat satu arah dan teoritis, sehingga minat serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dinilai belum optimal. Model pembelajaran berbasis *game* hadir sebagai alternatif inovatif yang mengintegrasikan elemen bermain ke dalam kegiatan belajar, dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan kepala sekolah, guru Fiqih, dan siswa, serta dokumentasi. Analisis data mengacu pada

model Miles dan Huberman, yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan pengecekan keabsahan data melalui triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tiga model permainan yang diterapkan, yaitu ular tangga, *role-playing*, dan *game* kolaboratif, terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, kerja sama, serta pemahaman siswa terhadap materi Fiqih secara signifikan. Di samping itu, ditemukan sejumlah faktor pendukung, antara lain antusiasme siswa dan peran guru sebagai fasilitator, sekaligus faktor penghambat seperti kompleksitas pengelolaan kelas, keterbatasan waktu, dan kesenjangan kemampuan antarsiswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis game merupakan pendekatan pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih, dengan catatan bahwa keberhasilannya sangat ditentukan oleh kesiapan guru, desain media yang sesuai, dan manajemen kelas yang baik.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Berbasis *Game*, Pembelajaran Fiqih, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Fiqih di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) menghadapi tantangan mendasar yang berkaitan dengan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Secara empiris, pendekatan yang lazim digunakan masih menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, sementara siswa berposisi sebagai penerima informasi secara pasif. Kondisi semacam ini tidak hanya menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga berpotensi menimbulkan kebosanan dan menurunkan motivasi intrinsik siswa untuk mempelajari hukum-

hukum Islam secara mendalam (Mansir & Purnomo, 2020).

Persoalan ini sesungguhnya bukan semata-mata masalah teknis pedagogis, melainkan menyentuh aspek yang lebih fundamental tentang bagaimana pendidikan agama Islam seharusnya diselenggarakan. Fiqih, sebagai cabang ilmu yang membahas hukum-hukum syariat dalam dimensi praktis kehidupan sehari-hari, seharusnya diajarkan melalui pendekatan yang memungkinkan siswa memahami dan menghayati hukum Islam secara kontekstual, bukan sekadar menghafal definisi dan dalil tanpa memahami relevansinya (Anwar, 2021). Dalam perspektif ini, diperlukan inovasi metodologis yang

tidak hanya menjawab kebutuhan kognitif siswa, tetapi juga menyentuh dimensi afektif dan psikomotorik secara integratif.

Model pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) muncul sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut. Model ini dirintis oleh David de Vries dan Keith Edwards serta dikembangkan lebih lanjut oleh berbagai peneliti pendidikan sebagai upaya menyeimbangkan antara penyampaian materi akademis dengan pengalaman belajar yang menyenangkan (Ristiani, 2025). Pada dasarnya, model ini berangkat dari premis bahwa bermain merupakan aktivitas yang secara inheren memotivasi manusia untuk terlibat, mencoba, gagal, dan mencoba lagi, sehingga jika dipadukan dengan tujuan pembelajaran yang terstruktur, permainan dapat menjadi instrumen pedagogis yang sangat efektif (Bahari, 2024).

Di era digital saat ini, karakteristik Generasi Z yang menjadi mayoritas peserta didik di tingkat MTs menuntut perubahan paradigma dalam cara belajar. Generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang kaya stimulus visual, interaktif, dan berbasis permainan, sehingga

pendekatan pembelajaran yang monoton dan satu arah semakin kehilangan daya tariknya (Yusuf, 2023). Respons adaptif terhadap karakteristik ini bukan berarti mengorbankan kedalaman materi akademis, melainkan mencari medium penyampaian yang lebih sesuai dengan cara generasi ini belajar dan memproses informasi.

MTs At-Taufiq Bogem Diwek Jombang, sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam yang bernaung di bawah Yayasan Pondok Pesantren At-Taufiq Bogem, telah berupaya menerapkan model pembelajaran berbasis game dalam mata pelajaran Fiqih sebagai bentuk respons konkret terhadap tantangan pembelajaran yang disebutkan. Pilihan ini tidak hanya bersifat pragmatis, tetapi juga memiliki landasan normatif yang kuat. Ayat Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 125 secara eksplisit memerintahkan penggunaan hikmah dan pelajaran yang baik dalam menyampaikan ajaran, yang secara hermeneutis dapat ditafsirkan sebagai anjuran untuk menggunakan metode yang paling efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Penelitian ini berangkat dari pertanyaan mendasar tentang

bagaimana model pembelajaran berbasis game diterapkan dalam mata pelajaran Fiqih, serta faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat efektivitasnya. Dua pertanyaan ini bukan hanya relevan bagi konteks MTs At-Taufiq Bogem, tetapi juga memiliki implikasi yang lebih luas bagi pengembangan pedagogi pendidikan agama Islam di Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus untuk memahami secara mendalam penerapan model pembelajaran berbasis *game* dalam mata Pelajaran Fiqih. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menangkap dinamika, makna, dan proses pembelajaran dalam konteks alamiahnya (Sugiyono, 2022). Sementara itu, studi kasus digunakan karena penelitian berfokus pada satu lembaga, yaitu MTs At-Taufiq Bogem Diwek Jombang, sehingga memungkinkan eksplorasi fenomena secara mendalam dan kontekstual (Sukmadinata, 2011). Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2025 hingga Januari 2026.

Peneliti berperan sebagai instrumen utama (human instrument) dalam proses pengumpulan dan analisis data (Sugiyono, 2018). Data diperoleh melalui observasi partisipasi pasif terhadap pembelajaran Fiqih berbasis game, wawancara mendalam dengan kepala sekolah, guru Fiqih, dan beberapa siswa, serta dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan catatan lapangan (Sugiyono, 2010). Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara simultan (Rijali, 2018). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, perpanjangan pengamatan dan peningkatan ketekunan dilakukan untuk memastikan kredibilitas data penelitian (Umam, 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

1. Model Pembelajaran Berbasis Game pada Mata Pelajaran Fiqih

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *game* yang diterapkan di MTs At-Taufiq Bogem Diwék Jombang menggunakan tiga varian atau model permainan utama: ular tangga, *role-playing*, dan *game* kolaboratif. Ketiga model ini tidak diterapkan secara terpisah, melainkan saling melengkapi dalam mencapai tujuan pembelajaran Fiqih yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Implementasi ini mencerminkan pemahaman guru bahwa efektivitas pembelajaran tidak bergantung pada satu metode tunggal, melainkan pada kombinasi pendekatan yang saling menguatkan.

a. Game Ular Tangga

Permainan ular tangga yang diterapkan di kelas Fiqih MTs At-Taufiq Bogem berbeda secara signifikan dari permainan konvensional. Ibu Retno, guru Fiqih, memanfaatkan banner berukuran besar yang

dibentangkan di lantai kelas sebagai papan permainan, dengan siswa sendiri bertindak sebagai pion yang bergerak di atasnya. Modifikasi kreatif ini tidak sekadar mengubah skala permainan, tetapi juga mengubah sifatnya dari permainan pasif menjadi pengalaman kinetis yang melibatkan seluruh tubuh siswa. Setiap kotak pada papan berisi soal-soal Fiqih yang berkaitan dengan materi thaharah, shalat, dan zakat, sehingga setiap langkah dalam permainan sekaligus merupakan langkah dalam pembelajaran.

Mekanisme permainan dirancang untuk mendorong partisipasi setiap anggota kelompok. Siswa dibagi ke dalam kelompok beranggotakan empat hingga lima orang, dengan pembagian peran yang jelas: pelempar dadu, pembaca soal, pemberi jawaban, dan pencatat poin. Pembagian peran ini secara efektif mencegah dominasi oleh satu atau dua siswa yang biasanya

terjadi dalam diskusi kelompok konvensional, dan memastikan setiap siswa memiliki tanggung jawab spesifik yang berkontribusi pada keberhasilan kelompok (Hidayah, 2023).

Dari perspektif motivasional, permainan ini berhasil menciptakan kondisi yang oleh Csikszentmihalyi disebut sebagai *flow* atau keadaan di mana seseorang begitu terserap dalam aktivitas yang dilakukan sehingga tidak merasakan tekanan belajar. Salah satu siswa, Khoirunnisa, mengungkapkan jika pengalamannya: "Kalau belajar pakai permainan seperti ini jadi lebih seru dan tidak mengantuk. Saya jadi lebih berani bertanya dan menjawab karena belajarnya bersama teman-teman." Pernyataan ini mengungkapkan salah satu keberhasilan terpenting dari model ini: menurunkan kecemasan belajar yang seringkali menjadi hambatan utama partisipasi siswa dalam pembelajaran Fiqih.

Ibu Retno menegaskan bahwa tujuan utama penggunaan ular tangga adalah mengatasi kebosanan yang lazim terjadi ketika pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah: "Biasanya kalau hanya ceramah, anak-anak cepat bosan. Dengan permainan ular tangga ini, mereka lebih semangat dan lebih fokus mengikuti pelajaran, karena merasa seperti bermain tapi sebenarnya sedang belajar." Pernyataan ini merefleksikan pemahaman pedagogis yang matang bahwa motivasi eksternal (permainan) dapat berfungsi sebagai jembatan menuju motivasi intrinsik yang lebih dalam.

Yang menarik dari sisi analitis adalah bagaimana sistem tantangan dan penghargaan (*reward*) dalam permainan ini bekerja pada level psikologis yang berbeda. Kotak-kotak khusus yang meminta siswa menyebutkan dalil, mempraktikkan gerakan wudhu, atau menjelaskan hikmah suatu ibadah

menciptakan tantangan kognitif yang berjenjang. Siswa tidak hanya dituntut mengingat fakta, tetapi juga memahami dan mengaplikasikan dengan pengetahuannya. Sementara itu, penghargaan berupa tepuk tangan, pujian verbal, dan tambahan nilai keaktifan memberikan penguatan positif yang memperkuat motivasi untuk terus belajar (Nikmah, 2025).

b. Role Playing

Berbeda dari ular tangga yang lebih berorientasi pada pemahaman konseptual, model *role-playing* dalam pembelajaran Fiqih di MTs At-Taufiq Bogem dirancang untuk memberikan pengalaman praktis yang menyerupai situasi nyata. Siswa ditempatkan dalam skenario yang berkaitan langsung dengan praktik ibadah, seperti simulasi shalat berjamaah, tata cara wudhu, hingga penyelesaian kasus-kasus Fiqih sehari-hari yang memerlukan pengambilan

keputusan berdasarkan hukum Islam.

Model ini merupakan implementasi dari prinsip pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) sebagaimana dikembangkan oleh Kolb, yang meyakini bahwa pengetahuan yang paling bertahan lama adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman langsung, bukan sekadar transmisi verbal (Ristiani, 2025). Dalam konteks Fiqih, relevansi prinsip ini sangat tinggi mengingat substansi mata pelajaran ini berkaitan erat dengan praktik ibadah yang seharusnya dapat dilakukan, bukan hanya diketahui secara teoritis.

Salah satu dampak paling signifikan dari penerapan *role-playing* adalah peningkatan kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan bahwa pemahaman mereka. Laila Hapsari, seorang siswa, menyampaikan: "Kami belajar untuk bekerja sama supaya permainan lancar. Misalnya kalau ada yang lupa gerakan

atau bacaan, teman-teman langsung mengingatkan. Jadi belajar lebih cepat masuk ke kepala." Pernyataan ini menggambarkan proses pembelajaran kolaboratif yang sesungguhnya, di mana setiap anggota kelompok tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari dan bersama teman sebayanya (*peer learning*).

Dari sudut pandang pedagogis, proses koreksi yang terjadi secara organik selama permainan peran berlangsung memiliki nilai edukatif yang tinggi. Ketika seorang siswa melakukan kesalahan dalam mempraktikkan gerakan shalat, dan teman sekelompoknya mengoreksinya secara spontan, terjadilah proses pembelajaran aktif yang jauh lebih berkesan dibandingkan koreksi yang datang semata-mata dari guru. Ibu Retno secara eksplisit menghargai dinamika ini: "Melalui *role playing*, siswa bisa belajar dari pengalaman langsung. Mereka bukan hanya

mendengar atau mencatat materi, tetapi benar-benar mempraktikkan bagaimana tata cara dan penerapan fiqih itu dilakukan."

Selain meningkatkan pemahaman materi, *role-playing* juga terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Ketika siswa harus menentukan solusi dalam simulasi kasus Fiqih, misalnya kasus tentang keabsahan shalat dalam kondisi tertentu, mereka tidak cukup hanya mengingat hukumnya, tetapi harus menganalisis situasi, mempertimbangkan berbagai dalil, dan mengambil keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Proses intelektual inilah yang membedakan pembelajaran berbasis game yang bermutu dari permainan yang sekadar menghibur tanpa substansi pedagogis (Bahari, 2024).

c. Game Kolaboratif

Model ketiga, yaitu game kolaboratif, menempatkan penekanan terbesar pada dimensi sosial pembelajaran. Berbeda dari ular tangga yang mengandung elemen kompetisi antar kelompok, game kolaboratif dirancang agar seluruh anggota kelompok benar-benar saling bergantung satu sama lain dalam menyelesaikan tantangan. Prinsip positive interdependence ini merupakan salah satu pilar utama pembelajaran kooperatif yang telah terbukti secara empiris meningkatkan tidak hanya hasil belajar, tetapi juga keterampilan sosial dan komunikasi siswa.

Tantangan yang diberikan dalam game kolaboratif dirancang dengan tingkat kompleksitas yang memerlukan kontribusi beragam dari setiap anggota kelompok. Dalam satu sesi pembelajaran yang terobservasi, misalnya, satu kelompok diminta menghitung dan menjelaskan prosedur

pembayaran zakat perdagangan berdasarkan kasus tertentu. Tugas ini membutuhkan siswa yang memahami perhitungan matematika zakat, siswa yang menguasai dalil-dalil tentang zakat, dan siswa yang mampu menyusun presentasi yang sistematis—sebuah distribusi peran yang secara alami mendorong setiap anggota untuk berkontribusi sesuai kekuatannya.

Khoirunnisa yang merupakan salah satu informan mengungkapkan pengalamannya dalam game kolaboratif: "Saat kami bekerja dalam kelompok, saya merasa lebih percaya diri untuk mengemukakan pendapat. Teman-teman sangat mendukung, jadi tidak ada yang merasa terasing atau ragu. Kami selalu berdiskusi sampai semua setuju tentang jawabannya." Pernyataan ini menggambarkan terciptanya iklim psikologis yang aman (*psychological safety*) dalam kelompok, yang merupakan prasyarat penting bagi

munculnya kreativitas dan partisipasi penuh dari setiap anggota.

Ibu Retno menegaskan efektivitas model ini dari perspektif guru: "Game kolaboratif sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Mereka tidak hanya mengandalkan satu orang untuk menyelesaikan tugas, tetapi setiap anggota kelompok harus aktif berkontribusi. Pembelajaran jadi lebih dinamis, dan siswa benar-benar terlibat dalam memecahkan masalah secara langsung." Penekanan pada pemecahan masalah (*problem-solving*) ini mengindikasikan bahwa game kolaboratif tidak sekadar memindahkan konten dari buku teks ke dalam format permainan, tetapi benar-benar mentransformasi cara siswa memproses dan mengaplikasikan pengetahuan mereka (Nikmah, 2025).

Presentasi kelompok di akhir kegiatan menambah dimensi pembelajaran yang

penting: kemampuan komunikasi dan argumentasi. Ketika setiap kelompok memaparkan temuan dan solusinya di depan kelas, dan kelompok lain diberi kesempatan untuk bertanya atau memberikan tanggapan, terjadilah diskusi akademis yang organik. Proses ini melatih siswa bukan hanya untuk memahami materi Fiqih, tetapi juga untuk mengkomunikasikan pemahaman tersebut secara jelas dan meyakinkan atau sebuah keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan keagamaan dan sosial mereka.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Model Pembelajaran Berbasis Game

Analisis terhadap data penelitian mengidentifikasi lima faktor utama yang mendukung keberhasilan model pembelajaran berbasis *game* di MTs At-Taufiq Bogem.

Pertama, motivasi intrinsik siswa yang tinggi. Kepala sekolah Syaifuddin mengamati bahwa

model berbasis game sangat sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang lebih responsif terhadap pembelajaran aktif: "Kalau siswa sudah antusias, proses pembelajaran jadi lebih mudah diarahkan. Mereka lebih cepat memahami materi karena merasa senang saat belajar." Antusiasme ini bukan sesuatu yang tumbuh secara kebetulan, melainkan merupakan hasil dari desain permainan yang relevan dan menantang secara intelektual.

Kedua, suasana kelas yang dinamis dan interaktif. Pembelajaran berbasis game mengubah kelas dari ruang transmisi pengetahuan yang satu arah menjadi ruang interaksi yang multiarah. Kondisi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan kognitif siswa, tetapi juga membangun ikatan sosial yang positif antaranggota kelas, yang pada gilirannya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan suportif (Eka Wahyuni, 2023).

Ketiga, peran guru sebagai fasilitator yang kompeten. Ibu Retno menunjukkan kemampuan yang melampaui sekadar

penguasaan teknik permainan; ia memahami fungsi pedagogis setiap elemen permainan dan mampu mengintegrasikannya dengan tujuan pembelajaran secara efektif. Kemampuan merancang skenario permainan, mengelola dinamika kelompok, dan memberikan umpan balik yang konstruktif merupakan kompetensi krusial yang menentukan kualitas pembelajaran berbasis game (Tarumasely, 2024).

Keempat, kreativitas media pembelajaran. Penggunaan banner ular tangga berukuran besar, kartu soal yang dirancang khusus, skenario role-playing yang kontekstual, dan lembar kerja kolaboratif yang terstruktur mencerminkan investasi kreatif yang signifikan dari guru. Media yang menarik secara visual dan relevan secara konten membantu siswa menghubungkan konsep abstrak Fiqih dengan representasi konkret yang lebih mudah dipahami (Anggriani, 2025). Dukungan sekolah terhadap pengembangan media ini juga menjadi faktor yang tidak dapat diabaikan.

Kelima, kualitas interaksi sosial antarsiswa. Dalam konteks kelompok yang terstruktur dengan baik, siswa yang lebih memahami materi secara sukarela membantu teman-temannya, sementara siswa yang kurang percaya diri mendapat dorongan dari dukungan kelompoknya. Dinamika ini mencerminkan apa yang Vygotsky sebut sebagai *zone of proximal development*, wilayah di mana siswa mampu mencapai pemahaman yang melampaui batas kemampuannya sendiri berkat bantuan teman sebaya yang lebih kompeten (Dimiyati & Mudjiono, 2013).

Di samping berbagai faktor pendukung tersebut, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah hambatan yang perlu mendapat perhatian serius. Faktor penghambat pertama dan paling menonjol adalah kompleksitas manajemen kelas. Suasana pembelajaran yang aktif dan dinamis yang merupakan salah satu keunggulan model ini, sekaligus menjadi sumber tantangan bagi guru. Ibu Retno mengakui bahwa menjaga keseimbangan antara kebebasan

ekspresif yang diperlukan dalam permainan dan kedisiplinan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan tantangan yang memerlukan keterampilan manajemen kelas yang tinggi.

Faktor kedua adalah beban persiapan yang signifikan. Berbeda dari pembelajaran konvensional yang persiapannya relatif standar, model berbasis game memerlukan investasi waktu dan energi yang cukup besar dari guru: merancang soal-soal yang relevan, membuat atau mengadaptasi media permainan, menyusun skenario role-playing, dan merancang sistem penilaian yang komprehensif. Beban ini berpotensi menjadi hambatan struktural bagi guru-guru yang tidak memiliki waktu persiapan yang memadai, terutama mengingat beban administratif yang umumnya sudah cukup berat (Warsita, 2008).

Faktor ketiga adalah kesenjangan kemampuan antarsiswa yang dapat mengganggu keseimbangan partisipasi dalam kelompok. Anggun Dewi mengungkapkan

kekhawatirannya: "Kadang teman-teman cepat mengerti, sementara saya harus lebih fokus supaya tidak ketinggalan. Kalau permainan tidak diarahkan dengan baik, saya takut hanya jadi penonton dan tidak ikut berkontribusi." Kekhawatiran ini mengisyaratkan risiko nyata bahwa siswa dengan kemampuan lebih tinggi dapat mendominasi permainan, sementara siswa yang kurang kompeten menjadi semakin tersisih, sebuah ironi dari model pembelajaran yang justru dirancang untuk meningkatkan partisipasi semua siswa.

Faktor keempat adalah keterbatasan waktu. Model pembelajaran berbasis game memerlukan alokasi waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional, mengingat tahapan-tahapannya yang lebih kompleks: penjelasan aturan, pelaksanaan permainan, diskusi kelompok, presentasi, dan refleksi. Dalam konteks kurikulum yang padat dengan alokasi waktu yang terbatas, tekanan ini dapat menyebabkan beberapa tahap penting terpotong atau

dilaksanakan secara tergesa-gesa.

Faktor kelima adalah kemungkinan ketidaksesuaian antara desain media permainan dan karakteristik materi Fiqih yang spesifik. Tidak semua topik Fiqih mudah dikonversi ke dalam format permainan yang menarik tanpa kehilangan substansi akademisnya. Kepala sekolah Syaifuddin mengakui hal ini: "Kesiapan media dan alat permainan juga kadang menjadi kendala, apalagi kalau harus menyesuaikan dengan materi Fiqih tertentu." Tantangan ini menuntut kreativitas tinggi dari guru untuk menemukan format permainan yang tepat bagi setiap topik materi.

Secara analitis, temuan tentang faktor-faktor ini mengimplikasikan bahwa keberhasilan model pembelajaran berbasis game tidak bersifat otomatis, melainkan sangat bergantung pada kondisi-kondisi yang harus secara sengaja diciptakan dan dipelihara. Ini adalah kesimpulan penting yang harus dicatat agar implementasi model ini tidak tereduksi menjadi

sekadar 'pembelajaran yang menyenangkan' tanpa landasan pedagogis yang kokoh (Bahari, 2024). Keberhasilannya memerlukan ekosistem yang mendukung: guru yang terampil dan termotivasi, infrastruktur yang memadai, manajemen waktu yang efisien, dan desain permainan yang secara cermat mengintegrasikan tujuan pembelajaran dengan elemen-elemen permainan yang menarik.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengungkap dua temuan utama yang saling berkaitan. Pertama, model pembelajaran berbasis *game* yang diimplementasikan melalui permainan ular tangga, *role-playing*, dan game kolaboratif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, kerja sama, dan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih di MTs At-Taufiq Bogem Diwek Jombang. Ketiga varian permainan ini saling melengkapi dalam mencakup berbagai dimensi pembelajaran: ular tangga memperkuat pemahaman konseptual melalui kompetisi yang terstruktur, *role-playing* memberikan pengalaman praktis yang menyerupai

situasi nyata, sementara game kolaboratif mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan bekerja sama secara sinergis.

Kedua, keberhasilan model ini ditopang oleh sejumlah faktor pendukung yang bekerja secara simultan, yaitu motivasi intrinsik siswa yang tinggi, suasana kelas yang dinamis, kompetensi guru sebagai fasilitator, kreativitas media pembelajaran, dan kualitas interaksi sosial antarsiswa. Pada saat yang sama, terdapat faktor-faktor penghambat yang memerlukan pengelolaan cermat, yaitu kompleksitas manajemen kelas, beban persiapan yang signifikan, kesenjangan kemampuan antarsiswa, keterbatasan waktu, dan tantangan dalam mendesain media yang sesuai dengan karakteristik materi Fiqih.

Implikasi teoritis dari penelitian ini memperkuat argumen bahwa pendekatan *game-based learning* memiliki potensi yang signifikan dalam konteks pendidikan agama Islam, khususnya untuk mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman dan praktik sekaligus seperti Fiqih. Model ini tidak hanya relevan dari perspektif psikologi pendidikan, tetapi juga

memiliki dasar normatif dalam tradisi pedagogis Islam yang menekankan pentingnya metode yang bijaksana, menarik, dan bermakna.

Secara praktis, penelitian ini menyarankan agar guru Fiqih diberikan pelatihan yang memadai dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis game, termasuk strategi manajemen kelas yang diperlukan. Kepala sekolah dan lembaga pendidikan perlu memfasilitasi pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menyediakan waktu yang cukup bagi guru untuk mempersiapkan pembelajaran berkualitas tinggi. Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan studi longitudinal yang mengukur dampak jangka panjang model ini terhadap penguasaan materi Fiqih dan internalisasi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, N. (2025). Inovasi Media Pembelajaran. Padang: CV Dunia Penerbitan Buku.
- Anwar, A. K. (2021). Mudah Memahami Fiqih Praktis Sehari-hari. Yogyakarta: Rumah Ilmu Indonesia.
- Aziz Wahab, A. (2012). Metode dan Model-Model Mengajar. Bandung: Alfabeta.
- Bahari, Y. (2024). Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Journal of Social Science Research*, 5.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Eka Wahyuni. (2023). Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran. Padang Sumatera Barat: CV Gita Lentera.
- Hidayah, K. (2023). Pemanfaatan Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah STAI Al Amin*, 2.
- Mansir, F., & Purnomo, H. (2020). Urgensi Pembelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah. *Jurnal Al-Wijdan*, 5.
- Nikmah, N. (2025). Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Fiqih. *Wulang: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 3, No. 1.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah Jurnal Ilmu Dakwah*, 17.
- Ristiani, R. (2025). Model Pembelajaran Inovatif. Kota Baru Jambi: Penerbit Buku Sonpedia.
- Siswandi. (2016). Implementasi Pembelajaran Fiqih Berbasis Life Skill Bayumas. *Jurnal Pendidikan Agama*, 2 Juli: 261.

- Sri Wahyuni, R. (2024). Model-Model Pembelajaran. Solokan Jeruk Bandung: Widina Media Utama.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, A. (2007). Ushul Fiqih. Rawamangun Jakarta: Prenada Media Group.
- Tarumasely, Y. (2024). Strategi Pembelajaran. Lamongan Jawa Timur: Academia Publication.
- Umam, C. (2024). Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Penamuda Media.
- Warsita, B. (2008). Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yusuf, M. (2023). Inovasi Pendidikan Abad 21. Bantul Yogyakarta: Selat Media Partners.