

**PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
PELAJARAN FIQH KELAS VIII DI MTSS
ASAASUNNAJAH ACEH BESAR**

SKRIPSI

Disusun Oleh

Irhamna Zhafira

NIM: 220201165

Mahasiswi Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2026 M / 1448 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI
PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN FIQH KELAS VIII DI MTSS
ASAASUNNAJAH ACEH BESAR

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan
Agama Islam

Oleh

IRHAMNA ZHAFIRA

NIM: 220201165

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Sahkan Oleh:

Pembimbing



Dr. Hadini, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197801012005011010

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I.
NIP. 198401012009011015

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

SKRIPSI

Telah Diuji di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Bidang Pendidikan Agama Islam

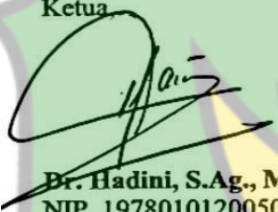
Pada Hari/Tanggal

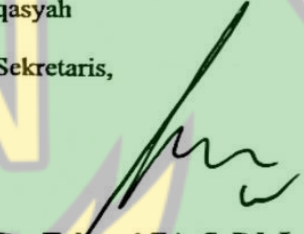
Selasa, 11 Agustus 2026 M
27 Shafar 1448 H

Tim Penguji Munaqasyah

Ketua

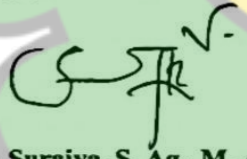
Sekretaris,

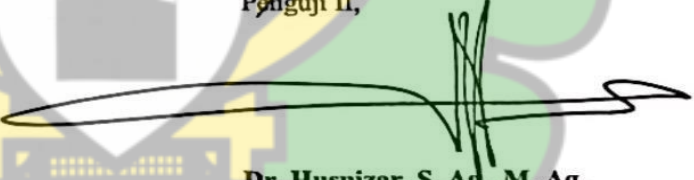

Dr. Hadini, S.Ag., M. Ag.
NIP. 197801012005011010


Dr. Tabrani ZA, S. Pd I., M. S. I., M. A.
NIP. 198608142025211008

Penguji I,

Penguji II,


Dr. Suraiya, S. Ag., M. Ag.
NIP. 197511022003122002


Dr. Husnizar, S. Ag., M. Ag.
NIP. 197103272006041007

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh




Dr. Safurul Muhlisin, S. Ag., M. A., M. Ed., Ph. D.
NIP. 1961021997031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irhamna Zhafira
NIM : 220201165
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah Dan keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pelajaran Fiqh Kelas VIII di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 28 Agustus 2026

Menyatakan,



Irhamna Zhafira
NIM: 220201165

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan berkat kesehatan dan hidayahnya sehingga penulis dianugrahi kemampuan serta kesempatan untuk menyelesaikan penulisan Skripsi saya yang berjudul “Penerapan metode *game based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar”. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Alhamdulillah Rabbil Alamin, penulis sudah menyelesaikan skripsi ini. Demikian Skripsi ini penulis buat semoga bermanfaat kepada penulis sendiri dan bagi mahasiswa lain yang membaca skripsi ini. Penyelesaian penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan partisipasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

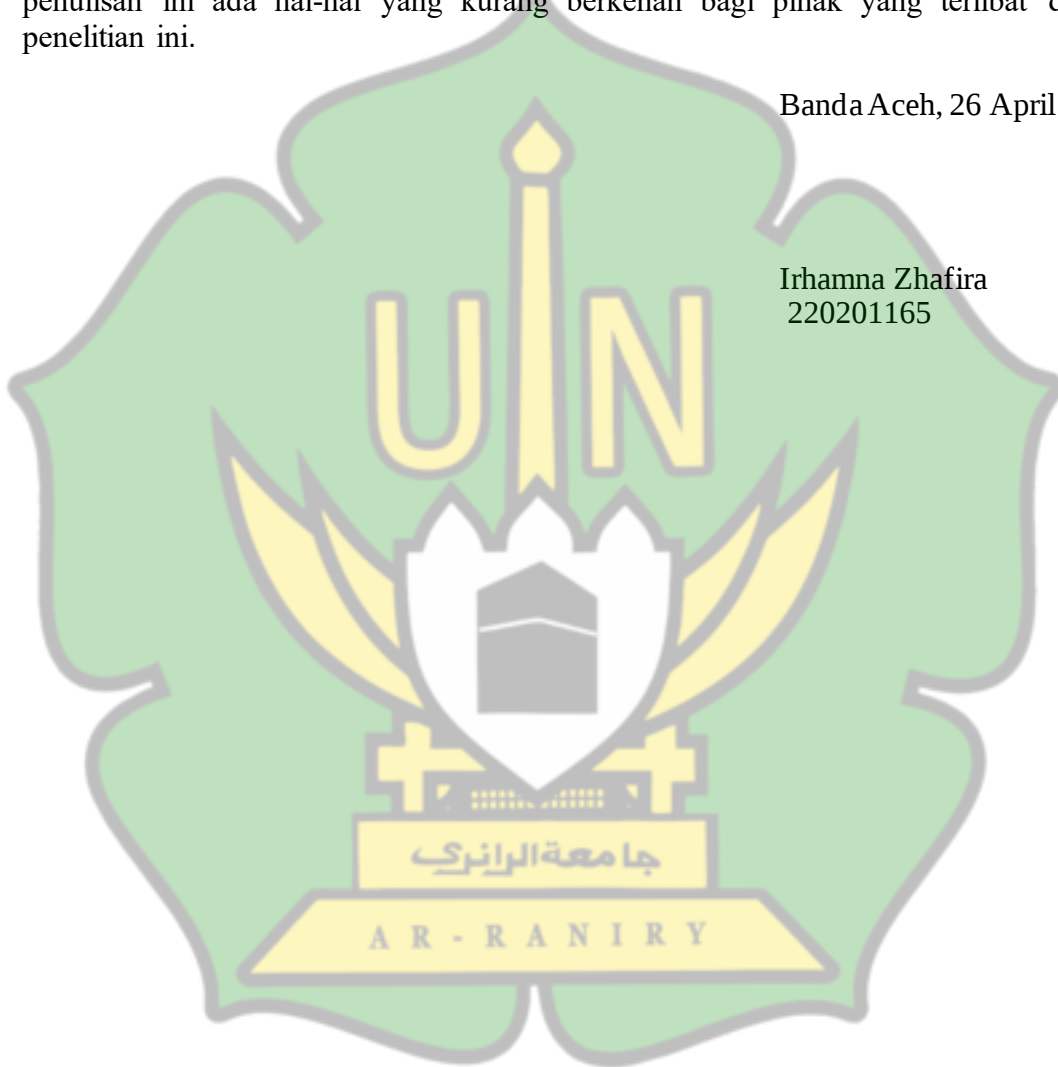
1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
4. Bapak Dr. Maskur, S.Ag., M.A. selaku Dosen pembimbing Akademik saya, yang telah senantiasa membimbing saya dengan penuh kesabaran.
5. Bapak Dr. Hadini, S.Ag, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Saya yang senantiasa di kala waktu senggangnya berusaha untuk membimbing saya dengan sepuh hati.
6. Ibu Riazul Jannah, S.Pd.I selaku guru pamong saya dan juga guru MTsS Asaasunnajah Aceh Besar yang memberi kontribusi sangat besar selama peneliti melakukan penelitian di sekolah
7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan keguruan Progam studi pendidikan agama Islam UIN Ar Raniry
8. Kedua dua orang tua tercinta, Bapak Ilham dan Ibu Maulidar, terima kasih atas seluruh keringat, doa malam dan dukungan moral maupun materi yang selalu mengalir tanpa henti. Semoga pencapaian kecil ini bisa menjadi awal untuk membahagiakan kalian.
9. Untuk teman-teman yang selalu siap sedia diajak war tempat duduk perpustakaan, mendengarkan ocehan revisi dan memastikan saya tetap waras sampai sidang. Kalian luar biasa.
10. Last but not least, untuk diri penulis sendiri, gadis kecil yang telah berjuang begitu jauh hingga sampai di titik ini. Terima kasih karena tidak memilih menyerah meskipun banyak hal terasa begitu berat untuk dijalani. Terima kasih karena tetap bertahan di tengah lelah, tangis, kecewa, dan berbagai keadaan yang tidak mudah. Perjalanan ini bukan perjalanan yang sederhana, ada banyak hal yang harus

dikorbankan, banyak air mata yang jatuh diam-diam, serta banyak tenaga dan waktu yang dikeluarkan demi bisa terus melanjutkan pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang diberikan dengan ikhlas akan menjadi amal ibadah disisi Allah SWT dan semoga Skripsi ini dapat memberikan sumbangsih yang berarti bagi dunia pendidikan. Peneliti memohon maaf sebesar-besarnya apabila dalam penulisan ini ada hal-hal yang kurang berkenan bagi pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

Banda Aceh, 26 April 2026

Irhamna Zhafira
220201165

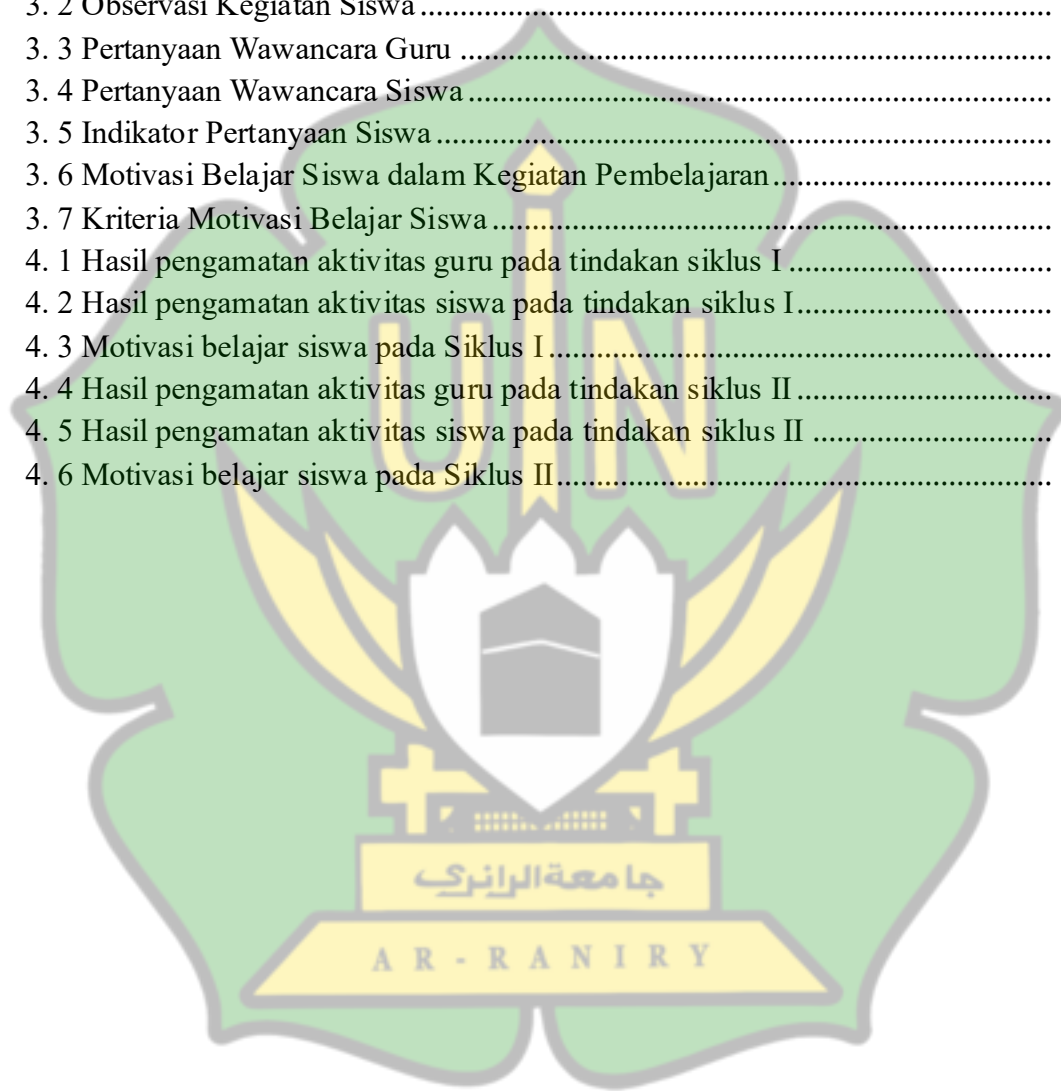


DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	8
F. Kajian Terdahulu	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	18
B. Metode <i>Game Based Learning</i>	26
C. Motivasi Belajar.....	34
D. Pelajaran Fiqh.....	44
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	49
B. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian	50
C. Rancangan Penelitian	50
D. Teknik Pengumpulan Data.....	55
E. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Profil Madrasah	65
B. Hasil Penelitian.....	71
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	87
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR KEPUSTAKAAN	95
LAMPIRAN LAMPIRAN.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel No:	Halaman
3. 1 Observasi kegiatan guru	57
3. 2 Observasi Kegiatan Siswa	58
3. 3 Pertanyaan Wawancara Guru	59
3. 4 Pertanyaan Wawancara Siswa	60
3. 5 Indikator Pertanyaan Siswa	61
3. 6 Motivasi Belajar Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran	63
3. 7 Kriteria Motivasi Belajar Siswa	64
4. 1 Hasil pengamatan aktivitas guru pada tindakan siklus I	74
4. 2 Hasil pengamatan aktivitas siswa pada tindakan siklus I	75
4. 3 Motivasi belajar siswa pada Siklus I	77
4. 4 Hasil pengamatan aktivitas guru pada tindakan siklus II	82
4. 5 Hasil pengamatan aktivitas siswa pada tindakan siklus II	84
4. 6 Motivasi belajar siswa pada Siklus II	85



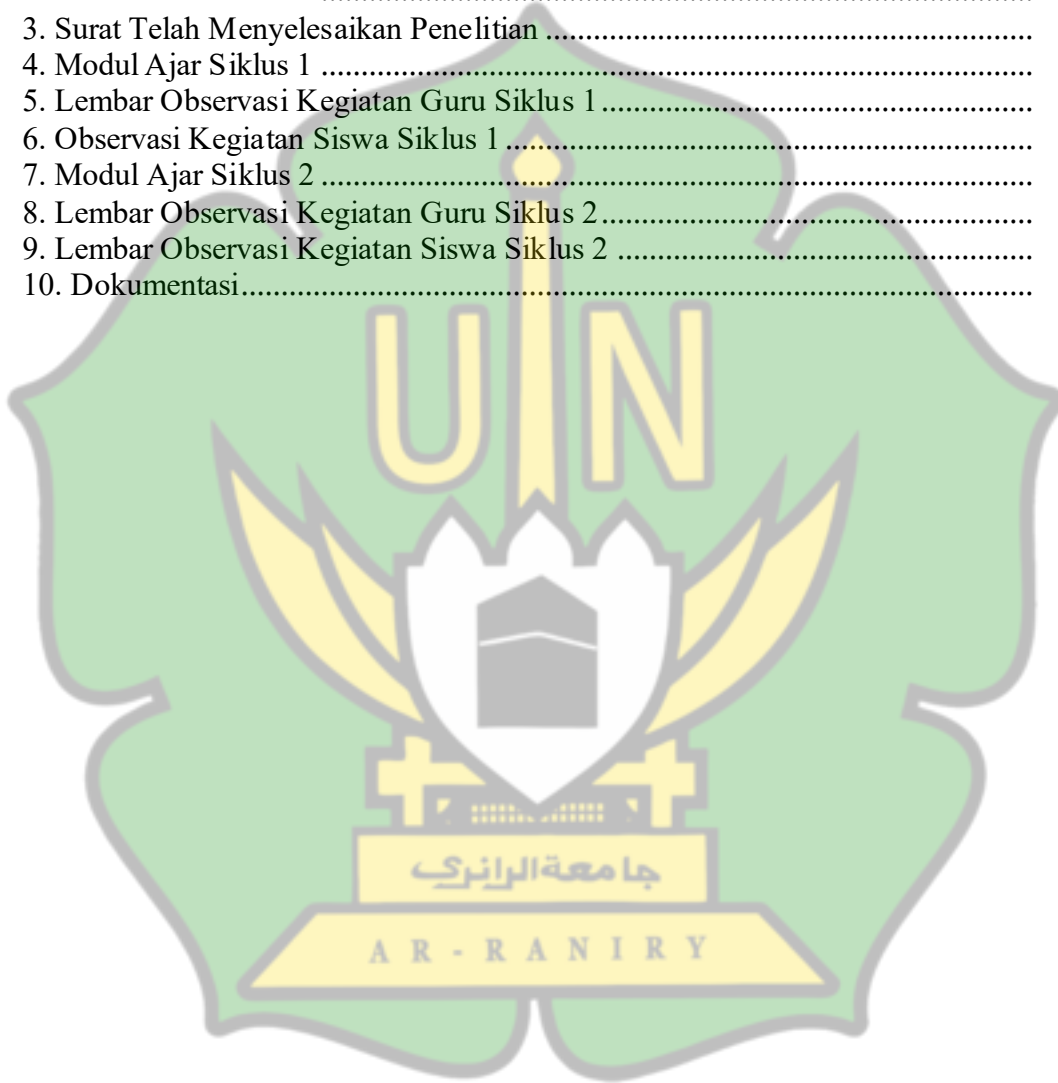
DAFTAR GAMBAR

Gambar No:	Halaman
3. 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis Taggart.....	51
4. 1. Diagram hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan II	89
4. 2. Diagram hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dan II	90
4. 3. Diagram peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I dan II.	91



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran No:	Halaman
1. Surat keputusan	105
2. Surat Izin Penelitian	106
3. Surat Telah Menyelesaikan Penelitian	107
4. Modul Ajar Siklus 1	108
5. Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus 1	112
6. Observasi Kegiatan Siswa Siklus 1	113
7. Modul Ajar Siklus 2	113
8. Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus 2	118
9. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus 2	119
10. Dokumentasi	120



ABSTRAK

Nama : Irhamna Zhafira
NIM : 220201165
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar
Pembimbing : Dr. Hadini, S. Ag., M. Ag.
Kata Kunci : Metode *Game Based Learning*, Motivasi Belajar, Pelajaran Fiqh

Rendahnya motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fiqih di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar akibat metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *game-based learning*, aktivitas siswa, serta motivasi belajar siswa pada pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian siswa kelas VIII/1 yang berjumlah 12 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I mencapai 93,75% (kategori sangat baik) dan meningkat menjadi 95% pada siklus II. Aktivitas siswa meningkat dari 75% (kategori baik) pada siklus I menjadi 90% (kategori sangat baik) pada siklus II. Sementara itu, motivasi belajar siswa meningkat dari 70,75% (kategori baik) pada siklus I menjadi 91,13% (kategori sangat baik) pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *game-based learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era pembelajaran digital saat ini dituntut adanya perubahan dalam menentukan metode pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Salah satunya yaitu menetapkan pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning*. *Game based learning* adalah metode belajar berbasis permainan, dimana metode ini dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan, menantang dan interaktif sehingga siswa dapat terlibat lebih aktif pada saat pembelajaran.

Dalam permainan atau metode *game based learning* yang menggunakan poin, tantangan maupun hadiah membuat siswa lebih semangat dalam mencetak skor, mengingat materi atau pembelajaran yang maksimal dan meningkatkan minat belajar siswa. Jadi dalam hal ini diperlukan peran aktif guru untuk mempengaruhi karakteristik kognitif, afektif maupun psikomotorik peserta didik, dengan memberi dorongan moral, membimbing dan memberi fasilitas belajar terbaik melalui pendekatan dan model-model pembelajaran¹.

Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah jalan yang ditempuh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan

¹ Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta:Kencana Perenada Media Group. hal. 34. 2010 Hal. 34

tahapan-tahapan tertentu.²Jadi metode pembelajaran merupakan suatu prosedur atau tahapan sistematis yang diimplementasikan oleh pendidik didalam kelas. Keberadaan metode ini berfungsi sebagai instrumen strategis untuk mengarahkan proses instruksional agar target dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat terealisasi secara efektif.

Ahmadi menjelaskan bahwa bahwa metode pembelajaran adalah cara pendidik memberikan pelajaran dan cara peserta didik menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan. Peranan metode pembelajaran ialah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif.³

Metode pembelajaran pada hakikatnya adalah mekanisme interaksi dua arah yang menjembatani aktivitas guru dalam mentransfer ilmu dan kesiapan siswa dalam menyerap informasi. Peran utama dari metode ini adalah sebagai stimulus untuk membangkitkan motivasi belajar sekaligus menciptakan atmosfer akademis yang kondusif di kelas.

Amri menjelaskan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik atau anak anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik di

² Opan Arifudin. Why Digital Learning is The Key To The Future of Education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), hal. 201–210. 2025. <https://ij.lafadzpublishing.com/index.php/IJEDL/article/view/261>

³ Sudrajat. Enhancing the Quality of Learning Through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2). hal. 621–632. 2024. <https://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/1724>

sekolah, rumah, kampus, pondok dan lain-lain.⁴ Metode pembelajaran adalah cara yang dipakai untuk membagikan atau menanamkan ilmu ke dalam diri murid lewat proses belajar-mengajar. Menariknya, cara mengajar ini sifatnya bebas dan bisa dipakai dimana saja bukan cuma didalam kelas di sekolah tapi bisa juga saat belajar di rumah, di kampus, bahkan di lingkungan pesantren.

Dari penjelasan diatas dapat dilihat bahwa pada intinya metode bertujuan untuk mengantarkan sebuah pembelajaran kearah tujuan tertentu yang ideal dengan cepat dan tepat sesuai dengan apa yang kita inginkan. Karenanya terdapat sebuah prinsip yang umum dalam memfungsikan metode, yaitu prinsip agar pembelajaran dapat dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, menggembirakan, penuh dorongan dan motivasi sehingga materi pembelajaran itu menjadi lebih mudah diterima oleh para peserta didik.

Minat belajar peserta didik merupakan salah satu faktor keberhasilan belajar siswa menjadi mudah memahami materi pembelajaran. Dengan adanya minat yang besar pada peserta didik, penguasaan materi yang diajarkan oleh guru lebih mudah dipahami. Minat belajar juga dapat menjadi salah satu pendukung prestasi belajar siswa menjadi tinggi. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Yanti & Sumianto yang mengatakan bahwa “Faktor yang turut mendukung seorang siswa dapat berprestasi dalam belajar diantaranya minat belajar siswa”. Hubungan antara minat belajar dengan prestasi siswa cukup erat. Bukan hanya pada prestasi siswa saja,

⁴ Nasril. Evolution and Contribution of Artificial Intelligencess in Indonesia Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), hal. 19-26. 2025. https://www.researchgate.net/publication/390265612_Evolution_And_Contribution_Of_Artificial_Intelligencess_In_Indonesian_Education

tetapi pada motivasi dan semangat siswa dalam belajar di dalam kelas.⁵

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh salah satu guru kelas VIII MTsS Asaasunnajah, peneliti memperoleh informasi bahwa minat belajar siswa kelas VIII masih cenderung rendah. Hal ini dapat dilihat dari prestasi belajar yang belum dicapai secara maksimal. Inovasi atau metode yang kurang bervariasi dalam pembelajaran turut berperan, sebagian siswa terlihat kurang antusias dan mudah bosan saat memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, beraktivitas sendiri, tidur disaat guru menjelaskan materi pelajaran serta kurang dalam berkonsentrasi pada saat pembelajaran.⁶

Rendahnya motivasi belajar siswa juga ditunjukkan dengan perilaku siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Hampir sebagian siswa bergurau dengan teman yang lain ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, selain itu ada yang sibuk bermain sendiri, tidur-tiduran, saling mengganggu antar siswa dan tidak memperhatikan. Beberapa siswa belum tekun dan ulet ketika diberikan tugas oleh guru dan ketika diberi pertanyaan mereka masih merasa kebingungan dan bertanya kepada teman yang lain. Saat temannya tidak mau memberikan jawaban, mereka langsung menjawab tidak tahu tanpa berusaha menjawab sesuai dengan kemampuannya sendiri.⁷

⁵ Yanti, & Sumianto. Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 Pada Siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), hal. 608–614. 2021. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/992>

⁶ Hasil Wawancara Peneliti dengan Bu Riazul Jannah, Salah Satu Guru MTsS Asaasunnajah Aceh Besar, Pada Tanggal 7 februari 2026

⁷ Hasil Observasi Peneliti pada tanggal 7 Februari 2026 di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar

Di MTsS Asaasunnajah belum menerapkan metode *game based learning* ini karena sekolah ini masih dibawah naungan pesantren yang dimana bahwa jam pelajaran di sekolah sangat singkat. Pendidikan di lingkungan pesantren memiliki karakteristik unik dimana santri harus menjalani dua kurikulum secara bersamaan, yaitu kurikulum pendidikan formal dan kurikulum pesantren (*diniyah*). Durasi pembelajaran formal di kelas sering kali dirancang lebih singkat guna memberikan ruang bagi kegiatan keagamaan, hafalan, dan pengajian yang padat.

Namun, keterbatasan waktu ini sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dalam menyampaikan materi secara tuntas dan bagi siswa dalam mempertahankan fokus. Kondisi fisik dan mental santri yang telah terkuras oleh jadwal kegiatan pesantren yang berlangsung selama 24 jam cenderung menurunkan motivasi belajar saat berada di sekolah formal. Pelajaran yang disampaikan secara konvensional dalam durasi yang singkat sering kali gagal menarik minat siswa yang sedang berada dalam titik jenuh. Jika motivasi ini terus menurun, efektivitas pembelajaran akan terhambat meskipun materi yang diberikan sudah dipadatkan.

Oleh karena itu penulis ingin meneliti tentang penerapan metode *game based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pelajaran Fiqih kelas VIII MTsS Asaasunnajah Aceh Besar. Metode *game based learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran, khususnya dalam pelajaran Fiqih untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dan tentunya bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan nilai religius setiap siswa.

Fenomena-fenomena diatas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan metode *game based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Fiqih kelas VIII MTsS Asaasunnajah Aceh Besar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan metode *game based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar?
2. Bagaimana aktivitas siswa dan guru selama penerapan metode *game based learning* dalam pelajaran fiqih kelas VIII di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa terhadap penerapan metode *game based learning* dalam pelajaran fiqih kelas VIII di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *game based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pelajaran Fiqih kelas VIII MTsS Asaasunnajah Aceh Besar

2. Untuk mengetahui bagaimana kegiatan siswa dan guru selama penerapan metode *game based learning* dalam pelajaran fiqih kelas VIII di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar
3. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa terhadap penerapan metode *game based learning* dalam pelajaran fiqih kelas VIII di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Temuan pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan alasan empiris terhadap penggunaan metode *game based learning* terhadap minat siswa MTsS Asaasunnajah pada mata pelajaran Fiqih. Sehingga dapat menjadi sebuah inovasi dalam pendidikan khususnya dalam pelajaran Fiqih, agar proses pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih menarik untuk siswa.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk mengetahui pengaruh terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran khususnya mata pelajaran Fiqh sehingga dapat mencapai hasil yang optimal.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, masukan, menambah wawasan dan pengalaman dalam menyiapkan metode *game based learning* dalam upaya penerapan terhadap

motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Fiqh

- c. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Fiqh dan lainnya.

E. Definisi Operasional

1. Metode *Game Based Learning*

Metode *game based learning* adalah inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan proses pembelajaran dengan bermain. Torrente menyatakan bahwa *game based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.⁸ Coffey juga mengartikan *game based learning* sebagai model pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran ke dalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan.⁹

Penerapan *game based learning* merupakan salah satu turunan dari teori perkembangan kognitif Piaget. Hal ini didasari pada pemikiran Piaget yang menyatakan bahwa kecerdasan anak bukanlah suatu bawaan sejak lahir atau sesuatu yang didapatkan dari pengalaman semata, melainkan dari adanya tindakan yang

⁸ Komang Redy Winatha, dan Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar", *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10, no. 3, hal. 200. 2020. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/3127/1520/16224>

⁹ Firosa Nur'Aini, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS", *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, vol. 6, no. 3, hal. 251. 2018. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25312>

dilakukan oleh sang anak.¹⁰

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan secara sederhana, *game based learning* adalah metode cerdas yang mengubah proses belajar dari sekadar duduk diam menjadi petualangan yang interaktif. Intinya, *game based learning* menyisipkan materi pendidikan ke dalam permainan agar siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi terlibat aktif dan saling berinteraksi. Pendekatan ini bukan sekadar hiburan, melainkan implementasi nyata dari teori Jean Piaget yang percaya bahwa kecerdasan anak berkembang melalui tindakan nyata, bukan hanya bakat lahir. Dengan bermain, anak-anak diajak untuk mengaktifkan pola pikir mereka dan belajar memecahkan masalah dalam situasi simulasi yang melampaui batas kehidupan sehari-hari mereka, sehingga belajar terasa lebih alami dan mendalam.

2. Motivasi Belajar

Kartika menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi.¹¹ Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan

¹⁰ Qi Zhong, "Design of Game Based Collaborative Learning Model", *Open Journal of Social Sciences*, vol. 7, no. 7, hal. 489. 2019. https://www.scirp.org/pdf/jss_2019073014432673.pdf

¹¹ Kartika. Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), hal. 36-46. 2021. <http://ojs-stei.alamar.org/index.php/JAA/article/download/192/146>

internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator - indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.¹²

Sejalan dengan pendapat diatas, adapun Sardiman, menjelaskan motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.¹³

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah alasan atau dorongan kuat yang bikin seseorang mau belajar dengan sungguh-sungguh. Dorongan ini muncul karena adanya kemauan dari diri sendiri, seperti pengen pintar atau punya cita-cita, ditambah pengaruh dari luar seperti suasana kelas yang enak atau dukungan orang sekitar. Jadi, motivasi ini bukan cuma sekadar niat tapi sesuatu yang menggerakkan perilaku kita supaya tetap fokus dan

¹² Ulfah. Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), hal. 9–16. 2022. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/95>

¹³ Opan Arifudin. Trends in Teaching Research With Technology in Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Global*, 1(2), hal. 107–116. 2024. https://www.researchgate.net/publication/380181581_Trends_in_Teaching_Research_with_Technology_in_Indonesia

konsisten belajar sampai apa yang kita harapkan itu tercapai.

3. Pelajaran Fiqh

Mata pelajaran fiqh merupakan suatu ilmu yang mendalami hukum-hukum syariat Islam yang bersifat perbuatan, serta lahir dari dalil-dalil secara tafsil.¹⁴ Mata pelajaran fiqh juga elemen dari pendidikan agama Islam yang memiliki peran untuk menjaga stabilitas kehidupan agar berjalan sesuai dengan syariat, karena hal inilah eksistensi mata pelajaran fiqh sangat krusial di lembaga pendidikan berbasis keagamaan. Syeikh Wahbah Az-Zuhaili dalam Harisudin, menjelaskan bahwa secara bahasa, fiqh diambil dari kata *faqih* yang berarti memahami. Maksud disini adalah pemahaman tentang agama Islam.¹⁵

Hal ini sebagaimana firman Allah SWT yang artinya: “Mereka berkata, “Wahai Syu’aib, kami tidak banyak mengerti apa yang engkau katakan itu, sedangkan kami sesungguhnya memandang engkau sebagai seorang yang lemah diantara kami. Kalau tidak karena keluargamu, tentu kami telah melemparimu (dengan batu), sedangkan engkau pun bukan seorang yang berpengaruh atas kami.” (QS. Hud : 91). “*Al ilmu bil ahkami syariatul amaliyatul muktasabi min adillatiha tafsiliyah*” Artinya: “(Fiqh merupakan) suatu ilmu tentang hukum-hukum syariat

¹⁴ Nurhayati. Fiqh dan Ushul Fiqh - Google Books. Prenadamedia Group. 2018. https://www.google.co.id/books/edition/Fiqh_dan_Ushul_Fiqh/MeFiDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&q=pengertian+fiqh&printsec=frontcover

¹⁵ Harisudin. Pengantar Ilmu Fiqh. in Pengantar Ilmu Fiqh (Issue Fiqh 1). 2019. digilib.uinsby.ac.id.

yang (bersifat) perbuatan dan didapat dari dalil-dalilnya yang terperinci”.¹⁶

Dari penjelasan diatas, dapat kita pahami bahwa fiqh merupakan suatu ilmu yang berkisar pada permasalahan yang berhubungan dengan amaliyah atau perilaku manusia, yang pemahamannya diambil dari sumber hukum baik primer (Al-Quran dan Hadis) dan kitab-kitab ulama melalui rangkaian proses ijtihad. Singkatnya, mata pelajaran fikih bukan sekadar materi hafalan, melainkan panduan praktis bagi seorang Muslim agar bisa menjalankan hidup sesuai aturan agama. Fikih mengajarkan kita tentang tata cara beribadah dan berperilaku sehari-hari, mulai dari cara salat hingga aturan berinteraksi dengan orang lain yang semuanya bersumber langsung dari analisis mendalam terhadap Al-Qur'an dan Hadis.

F. Kajian Terdahulu

Berdasarkan survei yang penulis lakukan, ada beberapa kajian yang telah diteliti oleh peneliti lain yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang diambil oleh Nur Asiah Safitri (2022) dengan judul “Penerapan Model *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi”. Dari hasil observasi Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model GBL ini telah menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII

¹⁶ Ali. Al-Ihkam fi Ushulil Ahkam. Beirut, Al-Maktabul Islami, (Dar Al -Hadits), Vol. 1-8, Ed. 1. 2005

MTs Negeri 2 Muaro Jambi. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil test belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran GBL. Seperti terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I, siklus I ke siklus II, dan siklus II ke siklus III, hasil test belajar siswa pada siklus I mencapai 75%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%, dan mengalami peningkatan pada siklus III menjadi 90%.

Dapat disimpulkan persamaan dari penelitian diatas adalah sama-sama memakai model pembelajaran *game-based learning* , sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian nur Asiah Safitri Dalam prosedur pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas menggunakan model Kurt Lewin, sedangkan model pembelajaran penulis menggunakan model Kemmis dan Mc Taggar

2. Skripsi yang diambil oleh “Nur Fathin Muhtadiilah“ dengan judul “Penerapan model *game based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo tahun ajaran 2021/2022”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari pra siklus sampai dengan berakhir disiklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dengan begitu tindak lanjut dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *game based learning* dapat diterapkan di SMKN 2 Ponorogo
- b. Model pembelajaran *game based learning*, termasuk kedalam model pembelajaran yang efektif sebab dapat membuat siswa aktif

dan bersemangat didalam kelas

- c. Model pembelajaran *game based learning* membuat siswa jauh lebih konsentrasi sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh nur Fathin fadilah dengan Penelitian yang dilakukan oleh penulis, persamaan Penelitian nur Fathin fadilah dengan Penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya yakni *game based learning* sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikatnya variabel terikat Nur Fathin fadilah yakni meningkatkan hasil belajar sedangkan variabel terikat penulis yakni meningkatkan motivasi belajar.

3. Jurnal oleh saudara Rahmad Yoga Nugroho dan kawan-kawan 2022 yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai *Digital Game based learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Di SMP Negeri 6 Singosari Malang”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan eksperimental semu. Pengumpulan data dilaksanakan melalui pre-test dan post-test pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Untuk menganalisis data, digunakan metode statistik deskriptif dan inferensial.¹⁷

¹⁷ Rahmad Yoga Nugroho, Qurroti A'yun, and Atika Zuhrotus Sufiyana, “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Fiqh di SMP Negeri 6 Singosari Malang,” *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 9, 2022, <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/18002>

Dapat disimpulkan persamaannya yaitu Penelitian ini sama-sama menggunakan metode pendekatan *game based learning* dan menggunakan mata pelajaran Fiqih, sedangkan perbedaannya Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu, sementara penelitian selanjutnya direncanakan akan menggunakan Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jurnal ini mengangkat permasalahan hasil belajar sedangkan skripsi yang akan datang mengangkat masalah tentang motivasi belajar. Jurnal ini menggunakan aplikasi kahoot sedangkan skripsi yang akan datang menggunakan media permainan *Role Playing* dan *Team Game Tournament*

4. Putri, R, L., dk Penerapan Model Pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V 2024. Penelitian mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V menunjukkan bahwa model pembelajaran ini dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Melalui observasi dan tes hasil aktivitas siswa mengungkapkan bahwa siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran saat menggunakan permainan digital. Dengan demikian, model pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian relevan pada metode penelitian sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sedangkan Perbedaan dari penelitian relevan dan penulis terletak pada peneliti atau penulis, tempat penelitian, teknik pengumpulan data hanya menggunakan observasi dan tes, dan penerapan model pembelajaran.

5. Skripsi oleh Vidya Putri Kartini tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Metode *Game Based Learning* Berbasis *Game Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 3 Kota Jambi”. Penelitian ini berfokus pada bagaimana penerapan metode GBL berbasis *game educandy* dalam pembelajaran sejarah dikelas X IPS 1 SMAN 3 Kota Jambi. Yang menjadi pembeda antara penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran yang berbeda.

Persamaan utama dari kedua skripsi tersebut terletak pada penggunaan variabel bebas, yaitu metode *game based learning*, sebagai instrumen utama untuk memecahkan masalah pedagogis yang sama, yakni rendahnya motivasi belajar siswa. Keduanya memposisikan teknologi permainan (*digital*) sebagai media intervensi dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, kedua penelitian ini kemungkinan besar menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau eksperimen untuk mengukur efektivitas perubahan perilaku belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *game based learning*.

Perbedaan yang paling mencolok terletak pada subjek penelitian dan objek material atau mata pelajaran yang diampu. Penelitian Vidya Putri Kartini (2022)

menyasar siswa jenjang menengah atas, yaitu kelas X IPS 1 SMAN 3 Kota Jambi, dengan fokus pada mata pelajaran Sejarah. Secara spesifik, Vidya menyebutkan penggunaan *Platform Educandy* sebagai basis permainannya. Di sisi lain, penelitian selanjutnya dilakukan pada jenjang menengah pertama di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar kelas VIII dengan fokus pada mata pelajaran Fiqih. Perbedaan ini mencerminkan variasi karakteristik materi Sejarah cenderung bersifat naratif kronologis, sementara Fiqih bersifat normatif-praktis. Selain itu, letak geografis penelitian yang kontras antara Jambi dan Aceh juga memberikan latar belakang *sosiokultural* yang berbeda terhadap respon siswa dalam penggunaan media *game* di kelas.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka perlu digambarkan bahwa perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang penulis lakukan yaitu bahwa dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada Penerapan metode *game based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga tidak berdiri sendiri, melainkan penelitian yang dilakukan ini bersifat melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pengertian metode pendidikan agama Islam dapat dimulai dari dua bagian utama yaitu dari aspek bahasan bahasa makna kata, etimologi dan bahasan istilah atau makna yang sebenarnya, terminologi. Aspek etimologi, dalam bahasa Latin, metode berasal dari dua suku kata, yaitu “*meta*” artinya melalui dan “*hodos*” artinya jalan atau cara. Penggabungan kedua kata ini menjadi “*metahodos*” yang kemudian bermakna jalan yang dilalui atau cara melalui. Bila kata “*metahodos*” ini diinterpretasi lebih lanjut maka metode akan bermakna cara melalui sesuatu yang menuntut upaya-upaya, persiapan-persiapan, kemampuan-kemampuan dan lain sebagainya.¹

Metode pembelajaran diartikan sebagai prinsip-prinsip yang mendasari kegiatan mengarahkan perkembangan seseorang khususnya proses belajar mengajar. Metode dalam pandangan Arifin berarti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam bahasa Arab metode disebut “*thariqah*”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “*metode*” adalah cara yang teratur dan berpikir baik untuk mencapai maksud, sehingga dapat dipahami bahwa metode adalah suatu cara yang

¹ Syahrini Tambak, Pendidikan Agama Islam; *Konsep Metode Pembelajaran PAI* (Yogyakarta: GRAHA ILMU), hal. 60. 2014

harus dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran.²

Metode pembelajaran agama Islam adalah cara yang paling efektif dan efisien dalam mengajarkan agama Islam. Pengajaran yang efektif Adalah pengajaran yang dapat dipahami secara sempurna. Dalam ilmu Pendidikan sering juga dikatakan bahwa pengajaran yang tepat ialah pengajaran yang berfungsi pada murid. “Berfungsi” artinya menjadi milik murid, pengajaran itu membentuk dan mempengaruhi pribadinya.³

Metode pembelajaran pendidikan agama Islam sebagai suatu cara atau teknik yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan Islam agar efektif dan efisien dalam mencapai sasaran dan tujuan seperti diketahui, dipahami dan dikuasainya semua materi pendidikan/ pembelajaran oleh peserta didik, maka harus mempertimbangkan berbagai hal terkait, misalnya: potensi peserta didik, keterampilan pendidik, materi, kondisi dan situasi serta media dan sarana yang tersedia. Bagaimanapun baiknya metode pendidikan Islam yang ditetapkan, tanpa ditunjang atau mempertimbangkan hal-hal di atas tadi, tentu hasilnya tidak akan efektif bahkan prosesnya pun tidak berjalan *efisien*.⁴

² Rahmat Hidayat, Ilmu Pendidikan Islam “*Menuntun Arah Pendidikan Islam Indonesia*” (Medan: LPPPI), Hal. 110. 2016

³ Rahmat Hidayat, Ilmu Pendidikan Islam... hal. 110. 2016

⁴ Ahmad Syar'i, *Filsafat Pendidikan Islam* (Palangka Raya: Narasi Nara), hal. 138-139. 2020

Dari beberapa pengertian diatas, peneliti dapat menyimpulkan secara asal-usul kata (etimologi), metode diartikan sebagai jalan, cara, atau langkah strategis yang sudah direncanakan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Sederhananya, metode adalah aturan atau tata cara yang terstruktur untuk mencapai tujuan tertentu yang kita inginkan. Dalam dunia sekolah, metode pembelajaran adalah teknik yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Khususnya dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), metode ini dipakai sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai Islam.

Tujuannya bukan hanya membuat siswa sekadar tahu dan hafal teori, tetap materi agama tersebut harus benar-benar meresap ke dalam hati, mengubah perilaku, dan membentuk karakter mereka sehari-hari. Namun, metode mengajar yang bagus tidak akan berhasil jika diterapkan secara asal. Supaya proses belajar PAI berjalan maksimal, guru harus menyesuaikan metode yang dipakai dengan kondisi nyata di kelas. Hal-hal yang harus dipertimbangkan antara lain kemampuan siswa, keahlian guru itu sendiri, jenis materi pelajaran, suasana kelas, serta fasilitas atau media belajar yang tersedia.

2. Kedudukan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Kedudukan yang dimaksudkan dalam kajian ini adalah posisi penting metode pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI). Posisi penting tersebut menjadi tonggak dalam berdirinya metode tersebut dalam hubungannya dengan metode pembelajaran Pendidikan agama islam. Kedudukan metode ini dapat menjadi perhatian guru pendidikan agama islam dalam

memandang bahwa mengajar haruslah menggunakan metode yang baik agar menghasilkan hasil yang baik pula.⁵

Kedudukan metode pembelajaran ini kemudian menjadikan guru pendidikan agama islam lebih berkualitas dalam proses pembelajarannya. Hal ini dikemukakan karena terdapat sementara beberapa orang guru pendidikan agama islam selama ini yang beranggapan bahwa penguasaan, pemahaman, dan penerepan metode pembelajaran itu tidaklah begitu penting dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam. Padahal sesungguhnya penerapan metode yang tepat dapat berdampak positif terhadap hasil pelaksanaan proses pembelajaran yang dilangsungkan. Maka mau tidak mau sebagai dasar awal, guru pendidikan agama islam harus mengetahui apa saja kedudukan metode pembelajaran itu dalam proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam. Di bawah ini akan diuraikan kedudukan metode pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam.⁶

a. Metode sebagai Alat Motivasi Ekstrinsik

Dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan motivasi. Motivasi bisa berasal dari dalam yang lebih dikenal dengan motivasi intrinsik dan dari luar diri peserta didik atau yang lebih dikenal dengan motivasi ekstrinsik. Salah satu komponen yang dapat memberikan motivasi belajar bersifat ekstrinsik adalah guru dengan menggunakan metode yang tepat. Aktifnya motivasi ekstrinsik yang dimiliki oleh

⁵ Syahrini Tambak, Pendidikan Agama Islam... hal. 75.

⁶ Syahrini Tambak, Pendidikan Agama Islam... hal. 75

peserta didik karena berfungsinya motif-motif dalam diri mereka diakibatkan adanya rangsangan dari luar.

b. Metode sebagai Strategi Pembelajaran

Melalui penggunaan metode pembelajaran yang tepat, guru dapat merancang strategi kognitif, strategi merancang tujuan pembelajaran pendidikan agama islam dengan maksimal. Kedudukan metode sebagai strategi pembelajaran menggambarkan bahwa dengan mempersiapkan metode pembelajaran yang baik maka secara otomatis juga dapat mempersiapkan strategi guru pendidikan agama islam dalam pembelajaran.

c. Metode sebagai Alat Mencapai Tujuan

Tujuan kegiatan belajar mengajar tidak akan pernah tercapai selama tidak ada cara untuk mencapainya. Metode merupakan salah satu komponen untuk mencapai tujuan tersebut. Ketika tujuan dirumuskan agar peserta didik memiliki keterampilan tertentu maka metode yang digunakan harus sesuai dengan tujuan tersebut.

d. Metode sebagai Alat Mempermudah Mengajar

Hampir semua guru mengalami persoalan dalam proses pembelajaran ketika berhadapan dengan peserta didik yang mengalami persoalan. Apalagi latar belakang peserta didik yang berbeda-beda disertai dengan kecerdasan yang tidak sama. Untuk mengatasi hal itu metode pembelajaran yang tepat menjadi solusi atas kasus tersebut. Dengan metode seorang guru dapat mengajar dengan mudah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

e. Metode sebagai Saluran Pemahaman Pelajaran

Selama ini seorang guru seolah menganggap bahwa metode pembelajaran hanyalah tinggal dalam buku saja, tak perlu dieksplorasi. Padahal sesungguhnya dalam setiap pembelajaran pendidikan agama islam guru selalu menggunakan metode. Adanya metode menjadi saluran untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Lewat metode yang dipergunakan oleh guru materi pelajaran tersebut dapat dengan mudah difahami oleh peserta didik.

f. Metode sebagai Dasar Mempermudah Mengajar

Penggunaan sebuah metode dalam pembelajaran Pendidikan agama Islam menjadi dasar untuk mempermudah seorang guru pendidikan agama Islam dalam mengajar. Mengajar bukanlah perkara mudah yang dijalankan oleh seorang guru bila tidak menguasai metode. Penguasaan seorang guru pendidikan agama Islam terhadap sebuah metode dengan berbagai seluk-beluknya akan membuat pembelajaran lebih terarah, efektif dan efisien. Guru yang tidak menguasai metode akan berakibat pada sulitnya peserta didik untuk menguasai bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru pendidikan agama islam.

g. Metode sebagai Dasar Peningkatan Kreativitas

Metode pembelajaran memiliki kedudukan strategis untuk mendukung proses pembelajaran. Demikian juga kedudukan metode pembelajaran pendidikan agama islam. Hal ini sebagaimana penjelasan Abuddin Nata metode pengajaran memiliki kedudukan yang amat strategis dalam mendukung keberhasilan

pengajaran. Penjelasan hamper sama dijelaskan Wasty Soemanto bahwa metode mengajar yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai si pelajar.⁷

Berdasarkan uraian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa, kenapa metode ini penting banget?. Pertama, cara mengajar yang seru bisa jadi pemicu semangat buat peserta didik yang tadinya malas atau mengantuk. Kedua, metode itu adalah taktik guru supaya pelajaran punya arah yang jelas dan tujuan pembelajarannya bisa tercapai.

Selain itu, metode mengajar ini adalah penyelamat buat guru. Di dalam kelas pemahaman peserta didik berbeda-beda, ada yang cepat menangkap pelajaran, ada yang lambat. Jadi, dengan metode yang tepat guru bisa menghubungkan perbedaan itu jadi materi agama yang sulit bisa mendadak gampang dipahami. Jika gurunya kreatif pakai berbagai cara mengajar, peserta didik juga bakal ketularan kreatif dan makin semangat buat belajar sendiri. Jadi intinya, gimana cara guru mengajar, bakal menentukan gimana cara peserta didik belajar.

3. Fungsi Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Fungsi metode dalam pelaksanaan pendidikan atau proses pembelajaran merupakan alat atau wahana yang digunakan guru/ pendidik agar materi pendidikan tersosialisasikan dan terinternalisasi dalam diri peserta didik. Dengan demikian, metode selain diartikan sebagai jalan, cara, teknik bahkan strategi pendidikan Islam, sekaligus pula berfungsi sebagai wahana, sarana atau alat pendidikan Islam. Ini

⁷ Syabuddin Gade dan Sulaiman, *Pengembangan Interaksi Edukasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Teori & Praktik* (Banda Aceh: Ar-Raniry Press), hal. 188. 2019

berarti ketika seorang guru menerapkan suatu metode tertentu, maka aktivitas itu bermakna ganda, disatu sisi ia menerapkan cara/ teknik dan disisi lain ia menggunakan alat agar pendidikan Islam itu dapat berlangsung. Menurut Hartono pilihan metode pembelajaran harus mampu membangun pola interaksi yang mendukung bagi tumbuh kembangnya potensi peserta didik. Setiap guru dalam interaksinya dengan peserta didik bebas menentukan pilihan metode pembelajaran yang akan digunakan, asalkan mampu mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan dengan materi pembelajaran yang telah dipilih.⁸

Metodologi pengajaran agama sangat bermanfaat bagi calon pendidik agama, karena:

- a. Membahas tentang berbagai prinsip, teknik-teknik, dan pendekatan pengajaran yang digunakan. Dengan mempelajarinya seorang guru dapat memilih metode manakah yang layak dipakai, mempertimbangkan keunggulan dan kelemahannya, serta kesesuaian metode tersebut dengan karakteristik siswa dan ciri-ciri khas materi. yang akan disajikan sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.
- b. Terlalu luasnya materi agama dan sedikitnya waktu yang tersedia untuk menyampaikan bahan, sudah barang tentu memerlukan pemikiran yang mendalam bagaimana usaha guru agama, agar tujuan pengajaran dan pendidikan agama dapat tercapai dengan sebaik-baiknya. Di sinilah

⁸Ahmad Syar'i, *Filsafat Pendidikan Islam*...hal. 139. 2020

fungsi metodologi pengajaran agama dapat memberi makna yang besar sekali terhadap guru yang telah mempelajarinya secara baik, terutama yang berkenaan dengan desain dan rancangan pengajaran.

- c. Sifat pengajaran agama lebih banyak menekankan pada segi tujuan afektif (sikap) dibanding tujuan kognitif, menjadikan peranan guru agama lebih bersifat mendidik dari pada mengajar. Metodologi pengajaran agama turut memberikan distribusi pengetahuan terhadap mahasiswa sebagai calon guru/ pendidik yang diharapkan.⁹

Berdasarkan uraian diatas,peneliti dapat menyimpulkan bahwa, cara mengajar itu berfungsi sebagai alat bagi guru untuk memindahkan ilmu agama agar bisa meresap dan menyatu ke dalam diri peserta didik. Saat memakai sebuah cara mengajar, guru sedang melakukan dua hal sekaligus: menggunakan trik mengajar yang seru dan memakai alat agar nilai-nilai agama itu bisa hidup di kelas. Guru bebas memilih cara apa saja, yang penting cara tersebut bisa memancing keluar kemampuan terbaik peserta didik dan membuat tujuan belajar tercapai. Jadi guru bukan sekedar mengajarkan teori melainkan bisa menyentuh hati mereka sehingga ilmu agama yang didapat benar-benar dijalankan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Metode *Game Based Learning*

1. Pengertian *game based learning*

Game based learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen

⁹ Arif Rahman Hakim, “Metode Pengajaran Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi” *STAI Ngawi*, Vol.9 No. 2, hal. 6. 2015.

permainan sebagai media untuk mendukung proses belajar, dengan tujuan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran. *game based learning* (GBL) bukan hanya tentang bermain game saja, akan tetapi tentang bagaimana penggunaan elemen di dalam sebuah permainan mampu memaksimalkan motivasi, partisipasi dan juga hasil belajar siswa.¹⁰

Metode *game based learning* adalah suatu metode pembelajaran yang berbasis permainan. Pada pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi peserta didik. Menurut pendapat Torrente dikutip dari jurnal Komang Redy *game based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.¹¹

Game based learning merupakan metode pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran ini disesuaikan dengan materi ajar dan didukung oleh teknologi, serta menampilkan berbagai pencapaian setelah menyelesaikan kuis. Metode ini menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk mendukung dan mempermudah proses pembelajaran¹²

¹⁰ Elfa Ridhaswara dan Aan Hendrayana, *Bermain dan Belajar: Panduan Game Based Learning*, Ed. 1, (Sidoarjo: Ay Publisher), 2024

¹¹ Komang Redy Winatha, "Pengaruh GBL Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 3, 2020. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/3127/1520/16224>

¹² Cinta., Wibawa., Mumtaziah, Sholaihah, & Hikmawan. *Game based learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, hal. 3. 2021

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan secara sederhana, *game-based learning* (GBL) adalah metode cerdas yang mengubah proses belajar dari sekadar duduk diam menjadi petualangan yang interaktif. Intinya, GBL menyisipkan materi pendidikan ke dalam permainan agar siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi terlibat aktif dan saling berinteraksi

2. Karakteristik Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

Menurut Permana karakteristik *game based learning* di antaranya adalah:¹³

- a. Memberikan tantangan kepada siswa. Dalam metode pembelajaran yang menggunakan permainan, para peserta didik dihadapkan pada berbagai tantangan, yang menyebabkan timbulnya persaingan di antara mereka. Dengan cara ini, diharapkan semangat siswa untuk belajar dapat meningkat dan menjadi lebih baik.
- b. *Game* mengandung efek fantasi yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. *Game* menciptakan pengalaman belajar. Dengan permainan, inti dari materi yang dipelajari dianggap sangat penting untuk dievaluasi dan diperlombakan.

Adapun menurut Pratiwi karakteristik metode *game based learning* adalah sebagai berikut:¹⁴

¹³ Permana. *Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Generasi Digital Native. Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 9(2), hal. 110. 2020 <https://doi.org/10.12681/educ.3109>

¹⁴ Pratiwi, Yuhanna, Sopiha, Habadi, Harahap, & Aminah. Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode *Game Based Learning*. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), hal. 592–596. 2024. <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>

- 1) Metode yang cocok untuk menstimulasi kemampuan kreativitas peserta didik
- 2) Metode yang memungkinkan peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan
- 3) Peserta didik dapat lebih aktif dan terlibat dengan proses pembelajaran
- 4) Mengurangi kemungkinan peserta didik mengalami kesulitan dalam bersosialisasi
- 5) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dengan teman sesamanya.

Berdasarkan beberapa uraian karakteristik *game based learning* diatas maka dapat disimpulkan beberapa karakteristik *game based learning* diantaranya adalah memberikan tantangan kepada siswa, mengandung efek fantasi, menciptakan pengalaman belajar, menstimulasi kreativitas siswa, memungkinkan siswa saling terlibat satu sama lain, peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mengurangi kemungkinan peserta didik sulit bersosialisasi, dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama.

3. Jenis-Jenis *Game Based Learning*

Berikut adalah beberapa contoh jenis *game based learning* yang paling umum digunakan, yaitu: ¹⁵

¹⁵ Aninnas. Potensi Game Based Learning dalam Pendidikan yang Berpihak pada Peserta Didik. Guraru, hal. 9. 2025. <https://guraru.org/post/detail/potensi-game-based-learning-dalam-pendidikan-yang-berpihak-pada-peserta-didik>

a. Permainan kartu.

Jenis permainan yang menggunakan satu set kartu tradisional atau khusus. Perang Dinding merupakan permainan kartu klasik yang bisa digunakan untuk menerapkan pembelajaran berbasis permainan dalam semua mata pelajaran.

b. *Board Game*.

Permainan yang dimainkan diatas papan dan biasanya melibatkan pergerakan karakter. Contohnya adalah ular tangga.

c. *Game simulasi*.

Permainan yang dibuat untuk meniru aktivitas nyata guna membantu visualisasi. *The Sims* adalah salah satu seri permainan simulasi kehidupan yang paling terkenal, yang melibatkan pembuatan dan eksplorasi dunia virtual.

d. Permainan kata.

Jenis permainan yang biasanya dirancang untuk menggali karakteristik bahasa atau kemampuan berbahasa. *Scramble* merupakan contoh permainan kata tradisional, sementara aplikasi *Words With Friends* adalah versi yang lebih modern.

e. Permainan teka-teki.

Permainan yang fokus pada penyelesaian masalah melalui penggunaan elemen seperti logika, pencarian kata, urutan, serta pengenalan pola dan ruang. Contohnya, *Sudoku* dan *2048* adalah permainan teka-teki matematis yang populer.

f. *Video game*.

Permainan elektronik yang memungkinkan pemain untuk mengendalikan apa yang terlihat di layar, misalnya dengan *joystick*, pengontrol, atau *keyboard*.

Contoh yang mungkin terlintas adalah *Pac-Man* yang sudah ada sejak lama, atau yang lebih baru seperti *Fortnite*.

g. Permainan bermain peran (*Role Play Game*).

Permainan dimana pemain berperan sebagai karakter fiksi yang terlibat dalam petualangan. *Prodigy Math* merupakan permainan bermain peran online yang mengajak siswa dari kelas 1 hingga 8 untuk menjalani petualangan seru sambil menjawab soal matematika yang sesuai dengan kurikulum.

Berdasarkan seluruh paparan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa *game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran interaktif yang kaya akan variasi media serta fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai tingkatan pendidikan. Keanekaragaman jenis permainan yang mencakup permainan peran (*role-playing*), teka-teki, *board game*, *puzzle game*, *simulasi*, hingga *kuis trivia* membuktikan bahwa metode ini tidak sekadar berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan sebagai instrumen pedagogis yang sangat efektif. Melalui integrasi mekanika permainan ke dalam kurikulum, pendidik dapat menciptakan ekosistem belajar yang berpusat pada siswa, memicu rasa ingin tahu, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses instruksional berlangsung. Selain itu, pemanfaatan ragam format permainan ini terbukti mampu merangsang kemampuan berpikir kritis, mengasah keterampilan memecahkan masalah, dan meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang kompleks secara efisien.

4. Kelebihan dan Kekurangan metode *game based learning*

Cinta Wibawa menyebutkan beberapa kelebihan metode *game based learning*, yaitu¹⁶

¹⁶ Wibawa, Mumtaziah, Sholaihah, & Hikmawan. Game Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Journal*

- a. Interaktif
- b. Menyenangkan
- c. Melatih kerja sama
- d. Memudahkan pembelajaran
- e. Menghilangkan stres
- f. Memiliki daya tarik dalam pembelajaran
- g. Membuat lebih rileks dalam pembelajaran
- h. Menjadi alat ukur tingkat pemahaman
- i. Melatih daya ingat
- j. Memicu semangat belajar

Menurut Wahyuning kelebihan metode *game based learning* adalah sebagai berikut: ¹⁷

- 1) Pembelajaran berbasis *game* memungkinkan pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, dan memberikan umpan balik yang cepat.
- 2) Keterlibatan siswa yang tinggi dalam memecahkan masalah dalam permainan akan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka.
- 3) Dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan prestasi akademik mereka secara positif.

of Information Technology And Vocational Education), 2(1), hal. 49–54. 2020.
<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>

¹⁷ Wahyuning. Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), hal. 1. 2022.
<https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/download/70937/39324>

- 4) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.
- 5) *Game* dapat mendorong diskusi dan mendobrak batasan sosial budaya
- 6) Menghilangkan kejenuhan saat belajar karena pembelajaran dilakukan dengan bermain.
- 7) Meningkatkan berbagai keterampilan siswa

Adapun menurut Wahyuning kelemahan dari metode *game based learning* adalah kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya, lalu tidak semua guru mempunyai keterampilan untuk membuat permainan, kelas akan gaduh jika guru tidak bisa mengondisikan kelas, membutuhkan alat dan instrumen yang lebih banyak.

Terlepas dari berbagai kelebihan dalam menggunakan metode *game based learning*, metode ini juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya yaitu dalam pembelajaran yang menggunakan metode *game based learning* cenderung lebih membutuhkan alat dan media tambahan, pada saat game berlangsung suasana kelas sering menjadi tidak kondusif dan membutuhkan waktu yang relatif lebih banyak. Selain itu, bimbingan dan pengawasan yang ekstra sangat diperlukan dalam proses penerapan metode *game based learning*¹⁸.

Namun kekurangan itu tidak menjadi suatu hambatan dalam menerapkan metode *game based learning* dalam pembelajaran, kekurangan tersebut dapat diatasi, itu semua tergantung dari bagaimana seorang guru memanfaatkan metode

¹⁸Jasa Ungguh Muliawan, 45 Model Pembelajaran Spektakuler, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media), hal. 209. 2016

bermain ini menjadi sebuah teknik mengajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, kecerdasan, tingkat intelektual, wawasan, dan pemahaman seorang guru mengenai dunia anak-anak menjadi kunci utama keberhasilan.

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebagian dari kelebihan metode *game based learning* adalah interaktif, menghilangkan rasa jenuh dan stres, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, serta memicu semangat dan motivasi belajar. Sedangkan kelemahan dari metode ini adalah kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya, berisiko akan gangguan, membutuhkan banyak sumber daya, tidak semua guru punya keterampilan untuk menerapkannya, dan ketergantungan pada teknologi, serta alat yang lebih banyak.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar sangatlah penting bagi peserta didik. Motivasi membuat peserta didik menyadari posisi mereka di awal pembelajaran, memahami proses yang mereka jalani, dan mengevaluasi hasil akhir pembelajaran. Selain itu, motivasi memberikan informasi tentang seberapa kuat upaya belajar mereka dibandingkan dengan teman sebayanya. Motivasi juga mengarahkan kegiatan belajar, memberikan semangat untuk terus belajar, dan menyadarkan mereka akan pentingnya perjalanan belajar yang pada akhirnya mempersiapkan mereka untuk dunia kerja.¹⁹

¹⁹ Adetya Dewi Wardani and dan Desi Eri Kusumaningrum dan Imam Gunawan, “*Student Learning Motivation: A Conceptual Paper*,” *Proceedings of The 2nd Early Childhood and Primary Childhood Education (ECPE)*, hal. 275. 2020

Hamalik mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah “Suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan). Perubahan energi didalam diri seseorang tersebut kemudian membentuk suatu aktivitas nyata dalam berbagai bentuk kegiatan”.²⁰

Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator- indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.²¹

Sejalan dengan pendapat diatas, Adapun Sardiman menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.²²

²⁰ Anurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta), hal. 115. 2013

²¹ Ulfah. Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), hal. 9–16. 2022. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/95>

²² Opan Arifudin. Trends in Teaching Research With Technology in Indonesia. *Journal Of Multidisciplinary Global*, 1(2), hal. 107-116. 2024. <https://ij.lafadzpublishing.com/index.php/IJEDL/article/view/261>

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah alasan atau dorongan kuat yang bikin seseorang mau belajar dengan sungguh-sungguh. Dorongan ini muncul karena adanya kemauan dari diri sendiri, seperti pengen pintar atau punya cita-cita, ditambah pengaruh dari luar seperti suasana kelas yang enak atau dukungan orang sekitar. Jadi, motivasi ini bukan cuma sekadar niat, tapi sesuatu yang menggerakkan perilaku supaya tetap fokus dan konsisten belajar sampai apa yang kita harapkan itu tercapai. Tanpa ini, belajar bakal terasa berat dan nggak punya tujuan yang jelas.

2. Fungsi Motivasi

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi tersebut akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan peserta didik. Terdapat tiga fungsi motivasi, yaitu:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
- b. Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Kuat lemahnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.²³

²³ Angga, Dina Thalib , Raja, “Motivasi Belajar, Kemandirian Belajar dan Prestasi Belajar Mahasiswa Beasiswa Bidikmisi Di UPBJJ UT Bandung”. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*”, Volume 15, Nomor 2, hal. 83. 2019.

Menurut Sardiman fungsi motivasi belajar ada tiga yakni sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk Berbuat Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah Perbuatan yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.

Motivasi memiliki peranan penting untuk menumbuhkan semangat pada setiap individu dalam melakukan kegiatan mencapai tujuan yang diinginkan. Seseorang yang memiliki motivasi tidak lepas dari tujuan dan tindakan, jika seseorang ingin mencapai tujuannya, maka harus disertai dengan tindakan nyata dalam membantu tujuan yang diinginkannya. Ada juga fungsi lain motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.²⁴

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi berfungsi untuk memberikan petunjuk pada peserta didik dalam menentukan kegiatan apasaja yang harus dilakukan guna mencapai tujuan

²⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Grasindo), hal. 85. 2003

belajarnya dengan menyisihkan kegiatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Peran motivasi bagi peserta didik dalam belajar sangat penting, motivasi dapat meningkatkan, memperkuat, mengarahkan proses belajarnya, sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar.

Dalam proses interaksi belajar mengajar, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik, diperlukan untuk mendorong anak didik agar tekun belajar. Motivasi ekstrinsik sangat diperlukan bila ada diantara anak didik yang kurang berminat mengikuti Pelajaran dalam jangka waktu tertentu. Peranan motivasi ekstrinsik cukup besar untuk membimbing anak didik dalam belajar. Guru-guru sangat menyadari pentingnya motivasi dalam bimbingan belajar peserta didik. Berbagai macam teknik, misalnya kenaikan tingkat, penghargaan, peranan-peranan kehormatan, piagam-piagam prestasi, pujian dan celaan telah dipergunakan untuk mendorong murid-murid agar mau belajar.

3. Macam-macam Motivasi Belajar

Motivasi yang dimiliki oleh siswa biasanya lebih dari satu macam. Dalam proses belajar, ada siswa yang belajar karena termotivasi memang menyukai mata pelajarannya, ada juga termotivasi untuk mendapatkan penghargaan. Motivasi ditinjau berdasarkan sumbernya dibedakan menjadi dua macam, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif yang timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau

sejalan dengan kebutuhannya. Motivasi intrinsik yaitu dorongan yang datang dari hati, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu, atau karena dorongan bakat apabila ada kesesuaian dengan bidang yang dipelajari. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak perlu ada yang mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Kemudian dari segi kegiatan belajar, seorang siswa melakukan belajar karena betul-betul ingin mendapat pengetahuan, nilai atau keterampilan, bukan karena ingin pujian atau ganjaran.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan hal atau keadaan yang datang dari luar individu yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi ekstrinsik yaitu dorongan yang datang dari luar diri (lingkungan), misalnya dari orang tua, guru, teman-teman dan anggota masyarakat.

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang belajar karena besok akan menghadapi ujian, dengan harapan mendapatkan nilai baik sehingga akan dipuji oleh orang tua, guru, maupun temannya.²⁵

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan siswa dalam kegiatan belajarnya. Oleh karena itu, penting bagi guru di sekolah dan orang tua di rumah untuk

²⁵ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*...hal. 86-90.

menumbuhkan dan menjaga motivasi siswa dalam belajar dengan memberikan dorongan-dorongan dan sikap yang positif.

4. Indikator-indikator Motivasi Belajar

Siswa yang mempunyai motivasi dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukannya sehari-hari seperti yang diungkapkan, bahwa motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan.
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya itu.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.²⁶

Motivasi belajar dapat dilihat melalui kriteria atau indikator motivasi belajar yaitu: (1) minat dan perhatian terhadap pelajaran, (2) semangat untuk melakukan tugas tugas belajar, (3) tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajar, (4) reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan, dan (5) rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan²⁷.

²⁶ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*...hal. 83

²⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, hal. 61. 2016

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri siswa yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Motivasi belajar dapat dilihat melalui indikator motivasi belajar, diantaranya: (1) ketekunan dalam belajar, (2) ulet dalam menghadapi kesulitan belajar, (3) minat terhadap pelajaran (4) keinginan berprestasi dalam belajar, dan (5) mandiri dalam belajar.

5. Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah

Ada beberapa bentuk atau cara menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah.

a. Memberi Angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka atau nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilainilai pada rapot angkanya baik-baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.

b. Hadiah

Hadiah juga dapat dikatakan sebagai motivasi, namun tidak selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut.

c. Saingan atau kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. *Ego-involment*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

e. Memberikan Ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui ada ulangan. Oleh karena itu pemberian ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang diingat oleh guru adalah jangan terlalu sering karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas.

f. Mengetahui Hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat maka motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

g. Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah reinforcement positif dan sekaligus

merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu supaya pujian ini merupakan motivasi maka pemberiannya harus tepat.

h. Hukuman

Hukuman sebagai reinforcement yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak akan menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

i. Hasrat untuk Belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada maksud. Hasrat untuk belajar itu berarti pada anak didik itu karena memang ada motivasi belajar sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik

j. Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan. Maka akan timbul gairah untuk terus belajar.²⁸

²⁸ Tri Rumhadi, "Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran The Urgent of Motivation in Learning Process", *Jurnal Diklat Keagamaan*, Vol. 11, No. 1, hal. 39-40. 2017. <https://shariajournal.com/index.php/IERJ/article/download/433/155/726>

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan, pada dasarnya ada banyak cara untuk membangkitkan semangat belajar siswa di sekolah. Cara-cara ini bisa dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu dorongan yang datang dari luar (ekstrinsik) dan dorongan yang muncul dari dalam diri siswa itu sendiri (intrinsik).

Dorongan dari luar biasanya berkaitan dengan strategi guru dalam memancing semangat siswa. Contohnya adalah dengan memberikan nilai yang bagus, hadiah, atau pujian saat siswa berhasil melakukan tugasnya dengan baik. Selain itu, mengadakan ulangan secara rutin, memberi tahu hasil ujian agar siswa tahu perkembangan mereka, menciptakan persaingan yang sehat di kelas, hingga memberikan hukuman yang mendidik juga bisa menjadi cara ampuh agar siswa lebih giat dan disiplin dalam belajar.

Sementara itu, dorongan dari dalam diri justru jauh lebih penting untuk jangka panjang karena sifatnya lebih tulus. Motivasi ini akan muncul jika siswa merasa tertantang untuk membuktikan kemampuan mereka. Ketika siswa sudah punya rasa penasaran, minat yang tinggi pada pelajaran, serta paham betul apa manfaat dari materi yang sedang dipelajari, mereka akan belajar dengan senang hati tanpa perlu dipaksa. Tugas guru disini adalah menyeimbangkan kedua cara tersebut agar siswa selalu semangat dan tidak cepat bosan di kelas.

D. Pelajaran Fiqh

1. Pengertian Pelajaran Fiqh

Secara bahasa fiqh berarti paham atau pengertian yang mendalam tentang maksud dan tujuan suatu perkataan dan perbuatan, bukan hanya sekedar

mengetahui lahiriah perkataan dan perbuatan itu.²⁹ Mata pelajaran fiqh di Pondok Pesantren merupakan salah satu kurikulum wajib yang mempelajari tentang fiqh ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam dan pembiasaannya dalam kehidupan sehari-hari, serta fiqh muamalah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman sederhana mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.³⁰

Secara substansial mata pelajaran Fiqh memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya ataupun lingkungannya.³¹

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fiqh di Pondok pesantren membahas tentang materi yang menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam dan pembiasaannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan ruang lingkup mata pelajaran fiqh di pondok pesantren yang membahas tentang fiqh ibadah dan fiqh muamalah sebagai pengenalan dasar tentang hukum-hukum Islam. Tujuan dari pembelajaran fiqh adalah:

²⁹ H. Muhammadiyah Djafar, *Pengantar Ilmu Fiqih (Suatu Pengantar tentang Ilmu Hukum Islam dalam Berbagai Madzhab)*, (Jakarta: Kalam Mulia), Hal. 1. 1993

³⁰ H. Muhammadiyah Djafar, *Pengantar Ilmu Fiqih ...*hal. 41

³¹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar....*hal. 66

- a. Meningkatkan pengetahuan siswa tentang hukum-hukum Islam.

Salah satu tujuan utama pembelajaran fiqh adalah meningkatkan pengetahuan siswa tentang hukum- hukum Islam, baik yang berkaitan dengan ibadah maupun muamalah.

- b. Membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia

Pembelajaran fiqh juga bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia, seperti jujur, bertanggung jawab, dan berempati. Hal ini penting untuk membentuk pribadi yang bertaqwa dan bermanfaat bagi masyarakat.

- c. Mengembangkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Islam

Pembelajaran fiqh juga bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Islam, seperti persatuan, keadilan, dan kebersamaan. Hal ini penting untuk membentuk sikap toleransi dan kerjasama di antara siswa.

- d. Membentuk generasi Islam yang kuat dan berdaya saing

Pembelajaran fiqh juga bertujuan untuk membentuk generasi Islam yang kuat dan berdaya saing, baik dalam bidang akademik maupun sosial. Hal ini penting untuk memperkuat identitas dan martabat umat Islam di tengah-tengah Masyarakat global yang semakin kompleks dan dinamis.³²

2. Fungsi Mempelajari Fikih

Peraturan Menteri Agama RI No. 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah

³² Aprilia Ajeng Pertiwi, Muh. Wasith Achadi. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Fikih, *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 3, hal. 112-113 2023. <https://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/JMPI/article/view/195>

yang dikutip oleh Siti Rosmiati bahwa mata pelajaran Fikih di Madrasah berfungsi untuk:

- a. Membangun kualitas dan kecerdasan beribadah peserta didik kepada Allah swt. Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di Madrasah dan masyarakat.
- b. Menanamkan kebiasaan melaksanakan syariat Islam di kalangan pelajar dengan kejujuran dan perilaku yang sesuai disiplin dan rasa kewajiban sosial di madrasah dan masyarakat.
- c. Meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah swt. serta akhlak mulia peserta didik.
- d. Membangun akhlak peserta didik terhadap lingkungan fisik dan lingkungan sosial melalui pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Memperbaiki kesalahan, kekurangan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Membekali peserta didik untuk mendalami hukum Islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.³³

³³ Siti Rosmiati, "Latar Belakang Pendidikan Siswa dan Hubungannya dengan Prestasi Belajar Fiqih di MTs Nurul Ilmi Cikupa" (Skripsi Sarjana; Jurusan Pendidikan Agama Islam: Jakarta). hal. 27-28. 2010. <https://share.google/mMOJySsvGIJ7roxcz>

Mempelajari Fiqh diharapkan untuk mengarahkan para peserta didik untuk memahami pokok hukum Islam dan sistem pelaksanaannya untuk diterapkan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang beriman dalam menjalankan syariat Islam. Mata pelajaran Fiqh memiliki kontribusi untuk mempersiapkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yang umum disingkat PTK, dalam bahasa Inggris disebut dengan (*Classroom Action Research*) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya.¹ Jadi penelitian tindakan kelas adalah bagaimana seorang guru atau sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka mencoba suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya tersebut.

Adapun ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan kelas adalah adanya partisipasi dari peneliti dalam suatu kegiatan dan adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan melalui penelitian tindakan tersebut.² Jadi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan langsung oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran. Karakteristik utama dari PTK adalah keterlibatan aktif

¹ Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara), hal. 124. 2016

² Kunder, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajawali pers), hal.44-45. 2010

guru (partisipasi langsung) yang belajar dari pengalamannya sendiri, lalu mencoba menerapkan ide atau strategi baru untuk melihat dampaknya terhadap perbaikan proses belajar mengajar.

Adapun manfaat PTK bagi guru yaitu:

1. Membantu guru memperbaiki mutu Pendidikan
2. Meningkatkan profesionalisasi guru.
3. Meningkatkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan PTK sebagai salah satu metode penilaian.³

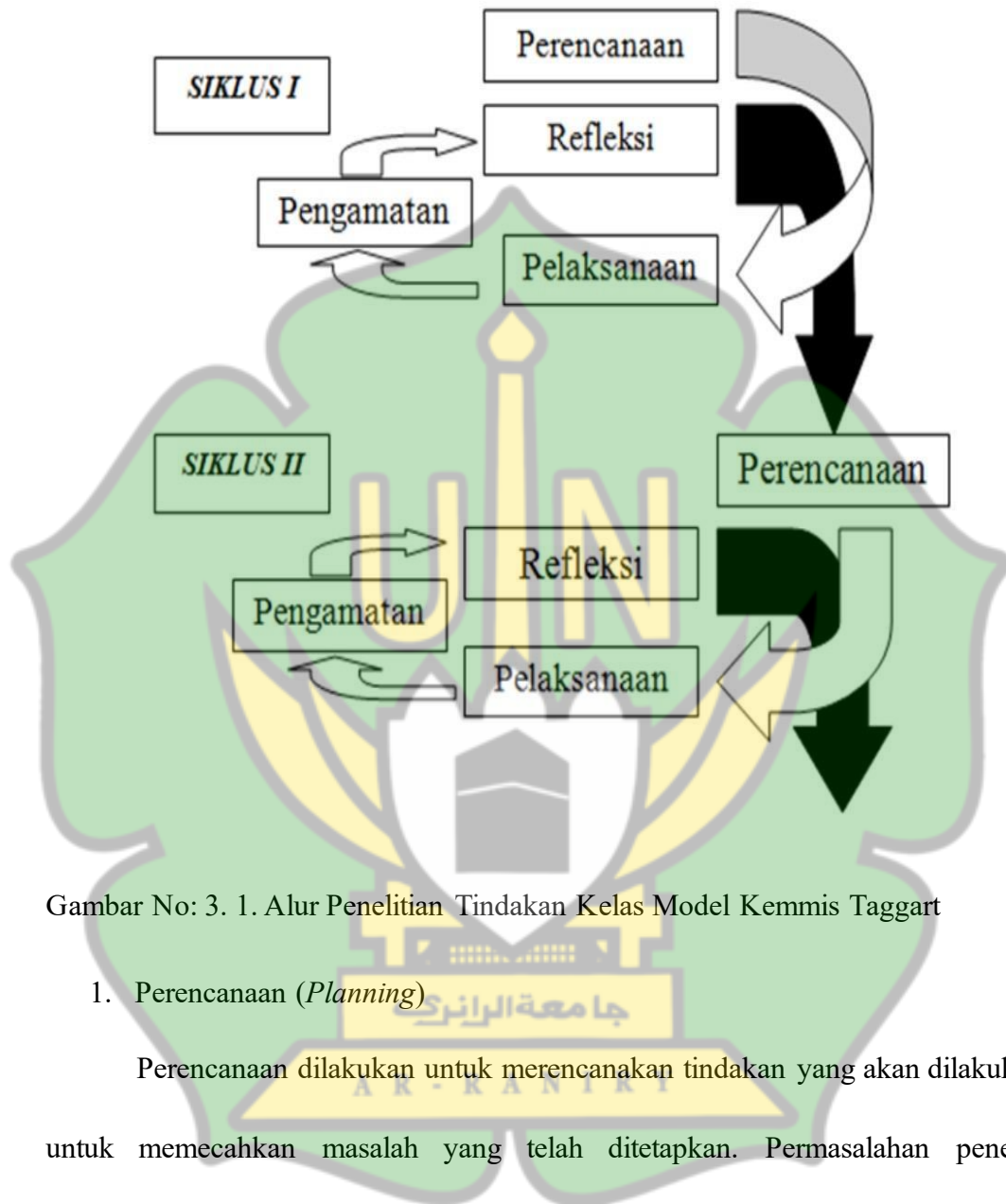
B. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsS Asaasunnajah, Kecamatan Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Waktu penelitian adalah tanggal 18 Juli 2026 sampai dengan 25 Juli 2026. Subjek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VIII/1 MTsS Asaasunnajah untuk dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *game based learning*.

C. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan rencana yang akan dilakukan oleh peneliti untuk menyelesaikan suatu masalah yang sedang diteliti. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

³ Rustam Mundilanto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Keguruan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional), hal.4. 2004



Gambar No: 3. 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis Taggart

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan dilakukan untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk memecahkan masalah yang telah ditetapkan. Permasalahan peneliti difokuskan kepada motivasi belajar siswa. Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, maka diputuskan untuk menyusun rancangan pembelajaran dengan menggunakan metode *game based learning* termasuk penyusunan instrumennya.

2. Tindakan (*Acting*).

Dalam penelitian (PTK), *acting* berarti tahap penerapan tindakan atau implementasi rencana perbaikan. Strategi apa yang di gunakan materi apa yang diajarkan atau yang di bahas oleh peneliti dan lain sebagainya.⁴

Secara umum, *acting* dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah tahap pelaksanaan atau penerapan nyata dari seluruh rencana perbaikan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya (*planning*). Pada tahap inilah guru atau peneliti bertindak sebagai agen perubahan di dalam kelas secara langsung.

3. Observasi (*Observation*)

Observasi merupakan suatu pengamatan atau teknik yang dilakukan dengan mengadakan suatu pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi adalah semua kegiatan yang di tujukan untuk mengenai, merekam dan mendokumentasi setiap indikator dari proses dan hasil yang ingin di capai.

4. Refleksi (*Reflection*)

Pada prinsipnya yang dimaksud dengan istilah refleksi ialah perbuatan merenung atau memikirkan sesuatu atau upaya evaluasi yang dilakukan oleh para kolaborator atau partisipan yang terkait dengan suatu PTK yang dilaksanakan. Dalam penelitian ini dilakukan dalam tempat siklus pembelajaran yaitu pra siklus (1 kali pertemuan), siklus I (1 kali pertemuan) dan siklus II (1 kali pertemuan). Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

⁴ Wijaya kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, hal. 39. 2012

Untuk lebih jelasnya mengenai seperti apa siklus yang digunakan maka dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Siklus 1

1) Perencanaan

- a) Mempersiapkan Modul Ajar yang sebelumnya telah disusun selama 2 pertemuan
- b) Mempersiapkan media pembelajaran, alat dokumentasi dan alat tulis
- c) Mempersiapkan lembar observasi

2) Pelaksanaan

- a) Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan Modul Ajar
- b) Pelaksanaan siklus I diterapkan selama 2 x 45 menit
- c) Proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning*

3) Tahap observasi

- a) Guru Pelaksana (peneliti) mengisi lembar observasi terhadap proses belajar siswa
- b) Pada setiap pertemuan observer mengisi lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti

4) Tahap refleksi

- a) Pada tahap refleksi dilakukan analisis kekurangan yang ada pada siklus I

- b) Analisis didiskusikan dengan observer, kemudian dibuat perbaikan berdasarkan kekurangan yang ada
- c) Hasil dari analisis tersebut dijadikan acuan untuk Menyusun Modul Ajar baru pada siklus II

b. Siklus II

Penerapan siklus II ini tidak jauh beda dengan siklus I akan tetapi didalam siklus II ini memperbaiki kesalahan yang terjadi pada siklus I berdasarkan hasil refleksi.

1) Perencanaan.

- a) Pembuatan Modul Ajar siklus II dengan melihat hasil refleksi dari siklus I
- b) Peneliti berdiskusi dengan observer dalam pembuatan Modul Ajar

2) Tindakan.

- a) Pelaksanaan pembelajaran
- b) Dalam pelaksanaannya, tindakan kedua ini tidak jauh berbeda dengan tindakan pada siklus I

3) Observasi.

- a) Penyebaran angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas VIII/ 1 MTsS Asaasunnajah pada akhir siklus II
- b) Hasil angket yang diberikan kepada siswa di analisis dengan menggunakan metode yang sama pada tahap analisis siklus I

- c) Menganalisis hasil lembar observasi dan membandingkan dengan siklus siklus I

4) Refleksi.

- a) Mengevaluasi perkembangan motivasi siswa setelah dilakukan tindakan kedua ini dengan melihat hasil dari lembar observasi dan angket siswa.
- b) Berdiskusi dengan observer terhadap hasil yang didapat dalam setiap instrumen penelitian
- c) Mengidentifikasi penyebab ketidakberhasilan penelitian pada siklus II
- d) Membandingkan hasil sebelum tindakan dan sesudah tindakan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat diperlukan dalam mendapatkan data yang valid untuk penelitian. Sugiyono menyatakan bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara.⁵ Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2:

1. Sumber data primer. Yaitu sebuah data yang langsung diperoleh oleh peneliti dari sumber data pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data yang pertama data primer dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VIII/1 MTsS Asaasunnajah Aceh Besar.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta), hal. 137. 2018

2. Sumber data sekunder. Yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen. Teknik pengumpulan data merupakan langkah awal yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁶

Data sekunder adalah data yang tidak dikumpulkan langsung oleh peneliti, tetapi diperoleh dari sumber yang sudah tersedia, seperti buku, jurnal, arsip, laporan, dokumen, atau penelitian terdahulu. Data ini digunakan untuk melengkapi dan mendukung data utama dalam penelitian. Adapun teknik yang digunakan sebagai berikut:

- a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data langsung dari lapangan, yang dilakukan dengan cara mengamati apa yang terjadi secara langsung.⁷ Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengamati seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari awal pemberian tindakan hingga akhir.

Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun, apakah pemberian tindakan yang dilakukan dapat menghasilkan perubahan yang diharapkan. Hasil observasi ini pun berguna untuk

⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*,... hal. 234. 2015

⁷ Raco, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*, hal. 112. 2010

perbaikan di siklus selanjutnya. Selain itu, pada penelitian ini observasi juga dilakukan untuk mengukur motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran yang telah diberi tindakan. Berikut ini adalah lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel No: 3. 1 Observasi Kegiatan Guru

No	ASPEK YANG DI AMATI	SKALA			
		1	2	3	4
1.	Penguasaan materi :				
	a. Kelancaran menjelaskan materi				
	b. Pengembangan materi dengan urutan benar				
	c. Kemampuan menjawab pertanyaan keragaman memberikan contoh				
2.	d. Keterukuran rumusan indikator				
	Sistematika penyajian:				
	a. Kemampuan menjabarkan lingkup materi secara benar				
	b. Uraian materi mengarah pada tujuan				
3.	c. Penjabaran kompetensi Inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada indikator				
	d. Rumusan kompetensi awal secara keseluruhan menggambarkan seluruh aspek pengetahuan dan keterampilan yang di miliki siswa				
	Penerapan metode :				
	a. Ketepatan pemilihan metode sesuai materi				
4.	b. Kesesuaian strategi dan model dengan tujuan pembelajaran				
	c. Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) berbasis platform revolusi industri 4.0				
	d. Mudah dipahami siswa				
	Penggunaan media :				
5.	a. Ketepatan pemilihan media dengan materi				
	b. Keterampilan pemilihan media				
	c. Media memperjelas materi				
	d. Kemampuan menggunakan media pembelajaran (media konvensional dan digital)				
5.	Pemberian motivasi:				
	a. Keantusiasan guru dalam mengajar				
	b. Kemampuan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan				

	c. Kekomunikatifan guru dengan siswa				
	d. Kepedulian guru terhadap siswa ketepatan pemberian reward				

Keterangan:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

Tabel No: 3. 2 Observasi Kegiatan Siswa

NO	ASPEK YANG DI AMATI	SKALA			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan siswa :				
	a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran				
	a. Siswa aktif mendengarkan penjelasan materi				
	b. Siswa aktif bertanya				
	c. Siswa aktif mengajukan ide				
2.	Perhatian siswa:				
	a. Diam, tenang				
	b. Terfokus pada materi				
	c. Antusias				
	d. Menanggapi dengan baik				
3.	Kedisiplinan				
	a. Kehadiran /Absensi				
	b. Datang tepat waktu				
	c. Pulang tepat waktu				
	d. Memakai baju sesuai aturan sekolah dan memakai sepatu				
4.	Penugasan:				
	a. Menyelesaikan semua misi (<i>quest</i>) yang diberikan				
	b. Mengumpulkan/ menyelesaikan misi tepat waktu				
	c. Mengerjakan tugas sesuai dengan aturan permainan				
	d. Bertanya Ketika ada perintah/ aturan yang kurang jelas				

5.	Kerjasama / Interaksi :				
	a. Mampu bekerja sama dalam kelompok				
	b. Menghargai pendapat teman lain				
	c. Membantu teman yang mengalami kesulitan				
	d. Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok				

Keterangan:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

a. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan antara 2 orang agar bisa bertukar ide atau informasi melalui tanya jawab, agar dapat bisa dikonstruksikan dalam suatu topik tertentu. Wawancara ini dilakukan sebagai teknik pengumpulan data oleh peneliti. Serta selalu ditunjukkan sikap yang ramah dan terbuka.⁸ Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara terstruktur yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci sehingga menyerupai *checklist* pewawancara. Dalam penelitian ini teknik wawancara dimaksudkan agar bisa memperoleh data dari narasumber seperti, kepala sekolah, guru, dan siswa. Berikut di bawah ini adalah tabel pertanyaan yang akan ditanyai oleh peneliti kepada guru.

Tabel No: 3. 3 Pertanyaan Wawancara Guru

No	Guru
1.	Apa yang Ibu lakukan kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar di dalam kelas?
2.	Dalam setiap pembelajaran, apakah Ibu menggunakan media pembelajaran?

⁸ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), hal. 233. 2011

3.	Menurut Ibu, apa yang menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran Fiqih?
4.	Apa sajakah kesulitan yang Ibu alami dalam melakukan pembelajaran Fiqih dan bagaimana cara mengatasinya?
5.	Apakah ibu pernah menggunakan model pembelajaran <i>game based learning</i> untuk pembelajaran Fiqih ?

Tabel No: 3. 4 Pertanyaan Wawancara Siswa

No	Siswa
1.	Media apa saja yang sering di gunakan dalam pembelajaran Fiqih?
2.	Model apa saja yang sering di gunakan dalam pembelajaran Fiqih?
3.	Bagaimana pendapat kalian jika guru hanya menggunakan metode ceramah?
4.	Apa yang membuat kalian merasa kesulitan dalam memahami pelajaran?
5.	Metode apa yang membuat kalian lebih memahami materi?

b. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain- lain.⁹

Pada dokumentasi data primer peneliti mengumpulkan berupa foto hasil observasi yang ditemukan di lapangan, sedangkan data sekundernya adalah dari dokumen sekolah yang memuat informasi mengenai Identitas Sekolah, visi misi sekolah, jumlah guru dan siswa, serta sarana dan prasarana yang ada di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D),...hal.329. 2016

c. Angket

Angket dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) disebut dengan daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan. Angket sama dengan kuesioner, yaitu suatu alat riset/survey yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dan jawaban dari kelompok orang yang terpilih melalui daftar pertanyaan.¹⁰

Jadi angket atau kuesioner adalah lembaran berisi daftar pertanyaan tertulis yang dibuat secara terstruktur untuk mengumpulkan data atau informasi. Alat riset ini dibagikan kepada sekelompok orang tertentu yang sudah dipilih sebagai target (responden) guna mengetahui tanggapan, pendapat, atau jawaban mereka mengenai suatu masalah yang sedang diteliti. Di dalam lembaran tersebut, peneliti sudah menyediakan ruang khusus agar responden bisa langsung mengisi jawaban mereka dengan mudah. Berikut adalah tabel indikator motivasi belajar siswa:

Tabel No: 3. 5 Indikator Pertanyaan Siswa

NO	Pertanyaan/ Indikator Motivasi dan Penerapan Gbl	S	SS	TS	STS
1.	Saya tekun dalam mempelajari Fiqih menggunakan metode <i>game based learning</i>				
2.	Saya tertarik mempelajari materi dalam pelajaran Fiqih sejak guru menggunakan metode permainan dalam belajar.				
3.	Saya merasa semangat untuk menyelesaikan semua misi atau level di <i>game</i> belajar ini sampai tuntas				
4.	Saya tetap berusaha mencari jalan keluar ketika menemukan soal yang sulit di dalam <i>game</i>				
5.	Saya memiliki rasa ingin tahu untuk membaca informasi bermanfaat dan petunjuk bermain yang ada di dalam <i>game</i> pembelajaran ini				

¹⁰ Iskandar, *Metodologi Penelitian Dakwah* (Pasuruan: Qiara Media), hal. 148. 2022

6.	Saya merasa bangga kalau bisa memenangkan level yang sulit berkat hasil pemikiran saya sendiri				
7.	Saat bermain bareng kelompok, saya berani memberikan ide strategi yang menurut saya paling ampuh untuk menang				
8.	Saya lebih semangat belajar ketika <i>game</i> ini memberikan model permainan dan soal yang berbeda beda di setiap levelnya				
9.	Saya sangat merasa percaya diri dengan skor yang saya dapatkan dari hasil usaha sendiri				
10.	Saya suka menantang diri sendiri untuk menyelesaikan kuis bonus yang ada di dalam <i>game</i>				

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu berupa angket. Maka teknik analisis data yang digunakan adalah angket sebagai berikut:

1. Analisis data hasil observasi

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Aktivitas Siswa

Analisis data instrumen nontes yang digunakan adalah berupa lembar observasi yang digunakan yaitu lembar aktivitas siswa. Hasil observasi di deskripsikan secara jelas dan rinci. Teknik analisis data ini berupa indikator-

indikator ataupun aspek yang diminati dalam meneliti perilaku observer dan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Aktivitas Guru

Data yang diperoleh dari hasil lembar observasi aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dapat dianalisis dengan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

S = Nilai persen yang dicari

R = Jumlah skor aktivitas guru/ siswa

N = Skor Maksimum aktivitas guru/ siswa

Tabel No: 3. 6 Motivasi Belajar Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Presentase	Kualifikasi
1.	85% - 100%	Sangat Baik
2.	70% - 84%	Baik
3.	55% - 69%	Cukup
4.	<54%	Kurang

2. Analisis Motivasi Belajar

Paparan data dilakukan dengan penyajian data dalam bentuk tabel pertanyaan/indikator motivasi siswa dalam penerapan GBL. Data yang telah diperoleh melalui angket, kemudian dihitung dengan presentase. Presentase tersebut dapat diperoleh dengan rumus berikut:

$$NM = \frac{TSS}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NM = Nilai Maksimum

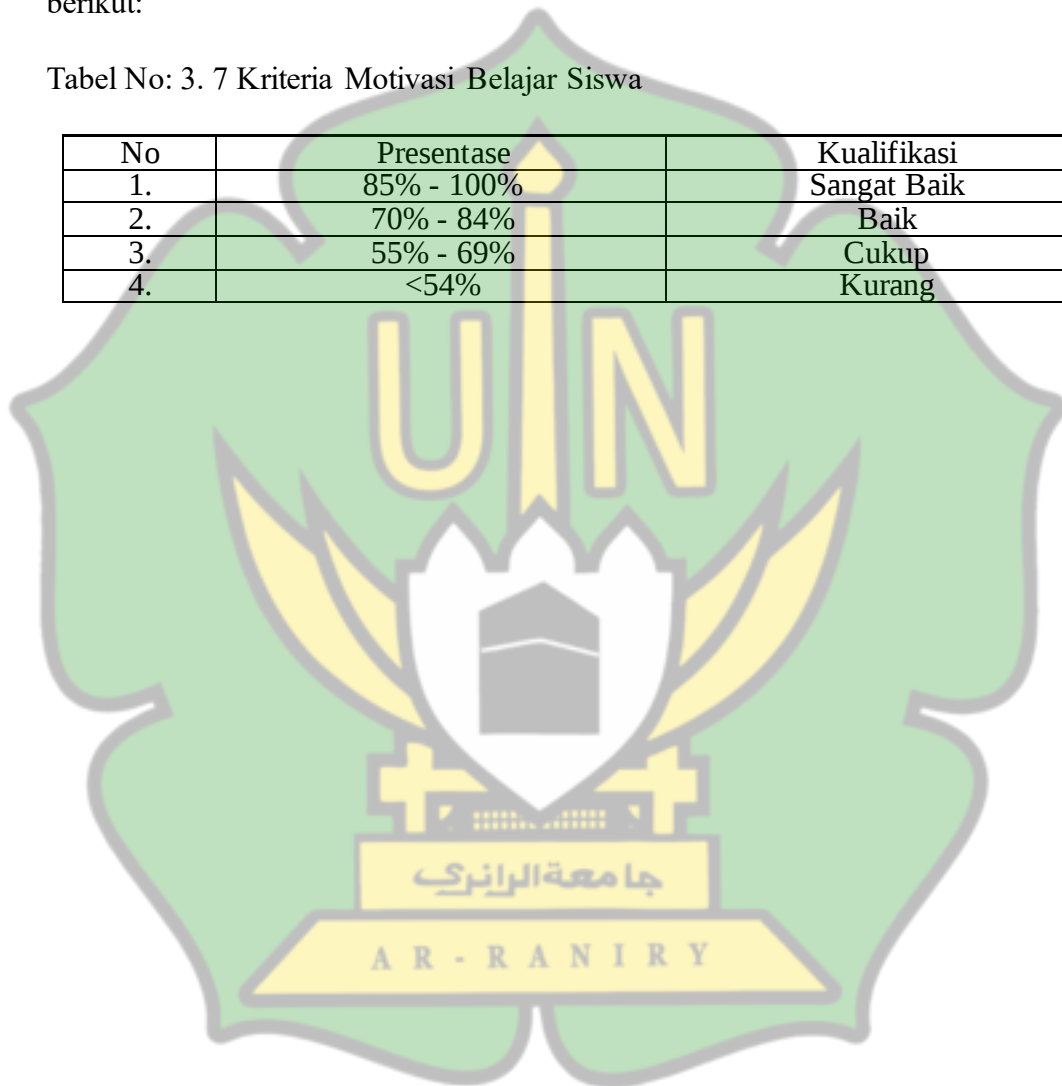
TSS = Total Skor Siswa

SM = Skor Maksimal

Selanjutnya data kuantitatif tersebut ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Setelah diperoleh perhitungan tersebut, kemudian ditafsirkan sebagai berikut:

Tabel No: 3. 7 Kriteria Motivasi Belajar Siswa

No	Presentase	Kualifikasi
1.	85% - 100%	Sangat Baik
2.	70% - 84%	Baik
3.	55% - 69%	Cukup
4.	<54%	Kurang

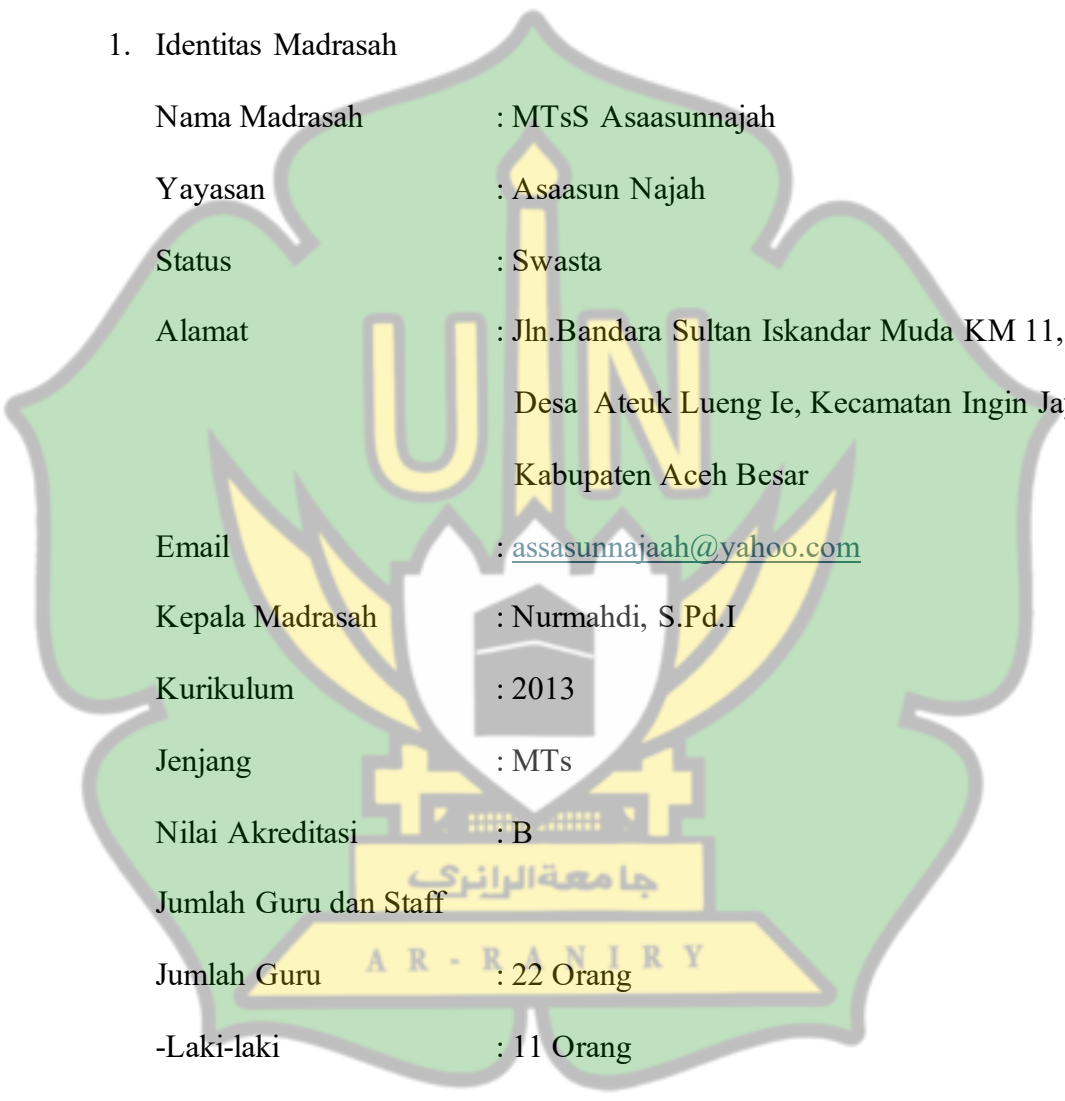


BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Madrasah

1. Identitas Madrasah



Nama Madrasah	: MTsS Asaasunnajah
Yayasan	: Asaasun Najah
Status	: Swasta
Alamat	: Jln. Bandara Sultan Iskandar Muda KM 11, Desa Ateuk Lueng Ie, Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar
Email	: assasunnajaah@yahoo.com
Kepala Madrasah	: Nurmahdi, S.Pd.I
Kurikulum	: 2013
Jenjang	: MTs
Nilai Akreditasi	: B
Jumlah Guru dan Staff	
Jumlah Guru	: 22 Orang
-Laki-laki	: 11 Orang
-Perempuan	: 23 Orang
PNS Induk	: 7 Orang
PNS Non Induk	: 2 Orang
Honorer	: 25 Orang
Honorer Induk	: 23 Orang

Honorer Non induk : 2 Orang

Staf Tata Usaha : 1 Orang

Struktur Organisasi MTsS Asaasunnajaah

Kepala Madrasah : Nurmahdi, S.Pd.I

Wakasekbid Kurikulum : Nurbahri, S.Pd

Wakasekbid Kesiswaan : Zainal Arifin S.Pd

Komite : Syamsul Bahri, S.Pd

Wakasekbid Sarpras : -

Bendahara : Fauziah S.Pd

Staff TU : Khairunnisak S.Pd

Pekarya : -

Pembina : -

Pembina OSIM : -

Pembina Pramuka : -

Pembina Paskibra : -

Pembina PMR : -

Pembina Marching band : -

Pembina Mawaris : -

Pembina Kerohanian : -

Struktur Komite

Ketua komite : Syamsul Bahri, S.Pd

Wakil Ketua : -

Sekretaris : -

Bendahara : -

Anggota : -

Sarana Dan Prasarana

Jumlah Ruang Kelas : 7 Kelas

-Kelas VII (Tujuh) : 2 Rombel

-Kelas VIII (Delapan) : 2 Rombel

-Kelas IX (Sembilan) : 3 Rombel

Jumlah Ruang kepala : 1

Jumlah Ruang Guru : 1

Jumlah Ruang TU : 1

Jumlah Ruang Pustaka : 1

Jumlaz laboratorium : 1

Jumlah Toilet Guru : 1

Toilet Ruang Kepala : -

Toilet siswa Laki-laki : 1

Jumlah Siswa/Siswi Seluruhnya

Laki-laki : 65 Siswa

Perempuan : 44 Siswa

Jumlah Seluruh : 109 Siswa

KELAS	JUMLAH KELAS	JUMLAH SISWA
VII - 1	1	14
VII - 2	1	15
VIII - 1	1	12
VIII - 2	1	25
IX - 1	1	18
IX - 2	1	12
IX - 3	1	13
JUMLAH	7	109

2. Visi, Misi dan tujuan MTsS Asaasunnajaah

a. Visi:

“Terbentuknya generasi muslim yang berilmu, beramal sholeh. Berakhlaqul karimah, terampil, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab, dalam beragama, berbangsa dan bernegara”.

b. Misi:

Untuk mewujudkannya, Madrasah menentukan langkah langkah strategis yang dinyatakan dalam Misi berikut: Menyelenggarakan pendidikan umum dan agama yang mengedepankan peningkatan kualitas guru dan siswa dalam bidang IPTEK dan IMTAQ. Mengebangkan dan mengamalkan nilai-nilai akhlakul karimah yang sesuai dengan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari

c. Tujuan:

- 1) Membentuk siswa yang berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 2) Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai
- 3) Mewujudkan terbentuknya madrasah yang mandiri
- 4) Terlaksananya kehidupan yang islami di lingkungan madrasah
Menghasilkan lulusan yang berkualitas, berprestasi, berakhlakul karimah dan bertakwa kepada Allah

3. Keadaan Lingkungan Sekeliling Sekolah

a. Kondisi Lingkungan

Sekolah ini terletak di Desa Ateuk Lueng Ie, Kecamatan Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar. Lingkungan madrasah berada di tengah pemukiman

masyarakat dengan kondisi yang cukup baik, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar. Secara geografis, di sebelah barat sekolah berbatasan dengan areal persawahan, sebelah timur dengan jalan dan persawahan, sebelah utara dengan rumah warga serta persawahan, sedangkan di sebelah Selatan berbatasan dengan rumah warga, persawahan, dan sebuah meunasah.

b. Interaksi Sosial

Para siswa di MTsS Asaasunajaah telah menganggap para guru layaknya orang tua mereka sendiri. Demikian pula sebaliknya, para guru memandang siswa sebagai anak-anak yang harus dibimbing dengan penuh kasih sayang dan tanggung jawab. Hubungan antara guru dengan guru, guru dengan siswa, maupun guru dengan pegawai tata usaha juga terjalin dengan baik. Sikap ramah, saling menghargai, serta kebiasaan untuk saling membimbing yang ditunjukkan para guru menciptakan suasana kerja dan belajar yang harmonis, kondusif, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan di madrasah tersebut

c. Tata Tertib

Peraturan yang telah ditetapkan oleh sekolah merupakan tata tertib yang wajib dijalankan oleh seluruh stakeholder maupun warga sekolah tanpa adanya perbedaan dalam penerapannya. Tata tertib tersebut pada umumnya dipatuhi dan dilaksanakan dengan cukup baik oleh semua pihak, yang tercermin melalui:

- 1) Siswa: cukup disiplin saat masuk saat jam belajar
- 2) Guru: disiplin mengajar sesuai dengan jam
- 3) Pegawai: disiplin menjalankan tugas dengan baik

4) Peluang Sekolah

- a) Memiliki jumlah guru yang cukup dan sesuai dengan kebutuhan sekolah, baik dari segi kuantitas maupun kompetensi, sehingga mampu mendukung kelancaran proses pembelajaran.
- b) Didukung oleh lingkungan masyarakat yang peduli terhadap Pendidikan sehingga memberikan kontribusi positif dalam perkembangan sekolah.
- c) Adanya perhatian dari pemerintah dan lembaga terkait dalam bentuk bantuan sarana, prasarana, maupun program peningkatan mutu pendidikan.
- d) Lokasi sekolah yang strategis karena berada di tengah pemukiman warga, sehingga memudahkan akses siswa untuk bersekolah.

Tabel No: 4.1 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Media dan Alat
1.	13 Juli 2026	Observasi ke MTsS Asaasunnajah dan melaksanakan penelitian pra siklus	-
2.	13 Juli 2026	Wawancara dengan guru Pamong mengenai metode apa saja yang di terapkan beliau dalam proses pembelajaran serta menanyakan hal hal apa saja yang membuat siswa kurang motivasi di saat proses Pelajaran berlangsung.	-
3.	18 Juli 2026	Pembelajaran siklus I, melaksanakan pembelajaran melalui penerapan metode <i>game based learning</i> , materi Ketentuan Zakat. Jenis game yang dimainkan yaitu “ <i>Role Playing</i> ”	Karton nama peran game yang dimainkan, benang, Beras 5 plastik, pulpen, kertas.
4.	25 Juli 2026	Pembelajaran siklus II, melaksanakan pembelajaran melalui penerapan metode <i>game based learning</i> , materi	Spidol, Papan tulis, Kartu pertanyaan (dari

		Ketentuan Zakat fitrah dan zakat mal. Jenis game yang dimainkan yaitu “ <i>Team Game Tournament</i> ”.	karton), lem, Double tip
--	--	--	--------------------------

B. Hasil Penelitian

1. Siklus 1

a. Perencanaan (*Planning*)

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi ke MTsS Asaasunnajah, menyerahkan surat izin penelitian dan juga berkonsultasi mengenai waktu pelaksanaan penelitian. Selanjutnya peneliti membuat desain Modul Ajar yang dirancang oleh peneliti. Peneliti juga mempersiapkan hal-hal yang diperlukan pada saat proses penelitian berlangsung seperti materi yang akan disampaikan, media pembelajaran yang akan digunakan, lembar tes indikator motivasi, lembar observasi guru, lembar observasi peserta didik dan lain sebagainya.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahapan ini peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran melalui penerapan metode *game based learning*. Tindakan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2026, materi yang diajarkan pada pertemuan ini yaitu tentang Zakat. Proses pembelajaran ini diikuti oleh 12 peserta didik dari kelas VIII/1, peneliti dibantu oleh Ibu Riazul Jannah (guru di MTsS Asaasunnajah) yang berperan sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dan mengikuti prosedur pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa

pembacaan do'a sebelum belajar, memberikan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, pemberian motivasi, penjelasan materi dan tujuan serta langkah-langkah pembelajaran melalui metode *game based learning* yang akan dilaksanakan. Guru memantik fokus siswa dengan pertanyaan, "Siapa di sini yang setiap menjelang Idul Fitri ikut orang tuanya menyerahkan beras ke masjid?"

Selanjutnya pada kegiatan inti guru membimbing siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *game based learning* sesuai dengan langkah-langkah dan aturan dalam pelaksanaan *game*. Langkah pertama guru membuat aturan dalam permainan yaitu dengan membacakan *rules* dan didengarkan oleh siswa, siswa yang terdiri dari 12. Setiap peserta didik mendapat giliran untuk maju ke depan dan mengambil kartu peran sesuai peran yang telah dituliskan oleh guru di masing masing kartu.

Setelah mengambil kartu, siswa mendapat perannya masing masing, perannya terdiri dari Amil 3 orang, muzakki 4 orang dan mustahik 5 orang. Kemudian keluarga Muzakki A mendatangi Amil untuk menyerahkan zakat fitrah sambil membaca niat. Amil mengecek berat beras dan mencatatnya. Pengusaha Muzakki B berkonsultasi dengan Amil untuk menghitung zakat hartanya yang sudah mencapai nisab dan haul, lalu menyerahkan kadar zakatnya. Amil mengumpulkan semua zakat dan menyalurkannya secara adil kepada perwakilan kelompok Mustahik yang berhak, Lalu kelompok Mustahik maju ke depan untuk

mengambil zakat beras sambil membaca niat. Dan siswa kembali ke tempat duduk masing-masing.

Kegiatan terakhir adalah kegiatan penutup, guru memberikan penguatan kepada peserta didik, melakukan sesi tanya jawab. Siswa menyampaikan apa yang mereka rasakan saat berpura-pura menjadi amil atau mustahik. Guru menyampaikan rencana tindak lanjut pembelajaran selanjutnya. Guru dan siswa bersama-sama mengakhiri hamdalah untuk mengakhiri pembelajaran.

c. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efek yang ditimbulkan dari pelaksanaan tindakan melalui penerapan metode *game based learning*, baik bagi peserta didik, bagi guru maupun motivasi belajar peserta didik. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi. Aktivitas guru dan siswa diamati oleh salah satu pengajar yaitu Bu Riazul Jannah.

Pada siklus I jumlah siswa yang hadir sebanyak 12 atau 100% dari seluruh jumlah siswa (12 siswa). Pengamatan dan penilaian dilakukan terhadap aktivitas guru mengajar didepan siswa dan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran *game based learning* dilakukan dengan cara, yaitu observer mengamati siswa tersebut dalam setiap individunya. Sebelumnya observer telah mendapatkan lembar observasi siswa dan lembar observasi guru. Pada lembar aktivitas guru terdiri dari 5 aspek yaitu meliputi:

Tabel No: 4. 2. Hasil pengamatan aktivitas guru pada tindakan siklus I

NO	ASPEK YANG DI AMATI	SKALA			
		1	2	3	4
1.	Penguasaan materi:				✓
	a. Kelancaran menjelaskan materi				
	b. Pengembangan materi dengan urutan benar			✓	
	c. Kemampuan menjawab pertanyaan keragaman memberikan contoh				✓
	d. Keterukuran rumusan indikator				✓
2.	Sistematika penyajian:				✓
	a. Kemampuan menjabarkan lingkup materi secara benar				
	b. Uraian materi mengarah pada tujuan				✓
	c. Penjabaran capaian pembelajarn (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) pada indikator				✓
	d. Rumusan kompetensi awal secara keseluruhan menggambarkan seluruh aspek pengetahuan dan Keterampilan yang di miliki siswa.			✓	
3.	Penerapan metode :				✓
	a. Ketepatan pemilihan metode sesuai materi				
	b. Kesesuaian strategi dan model dengan tujuan pembelajaran				✓
	c. Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan Technological Pedagogial Content Knowledge (TPACK) berbasis platform revolusi industri 4.0				✓
	d. Mudah dipahami siswa			✓	
4.	Penggunaan media:				✓
	a. Ketepatan pemilihan media dengan materi				
	b. Keterampilan pemilihan media				✓
	c. Media memperjelas materi				✓
	d. Kemampuan menggunakan media pembelajaran (media konvensional dan digital)			✓	
5.	Pemberian motivasi :			✓	
	a. Keantusiasan guru dalam mengajar				
	b. Kemampuan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan				✓
	c. Kekomunikatifan guru dengan siswa				✓
	d. Kepedulian guru terhadap siswa ketepatan pemberian reward				✓
Jumlah Skor		75			
Presentase		93,75 %			

Sumber: Hasil pengamatan aktivitas guru penelitian siklus I pada tanggal 18 Juli 2026 di MTsS Asaasunnajah, Ateuk Lueng Ie, Aceh Besar

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

$$S = \frac{75}{80} \times 100 \%$$

$$S = 93,75 \% \text{ (Sangat Baik)}$$

Keterangan:

4 = Sangat Baik (85% - 100%)

3 = Baik (70% - 84%)

2 = Cukup (50% - 69%)

1 = Kurang (0% - 50%)

Berdasarkan tabel observasi kegiatan guru yang diamati pengamat pada siklus I dapat dilihat bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning* secara keseluruhan tergolong dalam klasifikasi sangat baik dengan jumlah skor perolehan 93,75 %. Berikut adalah data aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui metode *game based learning* pada siklus I secara ringkas disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel No: 4. 3. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada tindakan siklus I

NO	ASPEK YANG DI AMATI	SKALA			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan siswa:		✓		
	a. Siswa aktif mencatat materi Pelajaran				
	b. Siswa aktif mendengarkan penjelasan materi			✓	
	c. Siswa aktif bertanya				✓
	d. Siswa aktif mengajukan ide				✓
2.	Perhatian siswa:			✓	
	a. Diam, tenang				
	b. Terfokus pada materi				✓
	c. Antusias		✓		
	d. Menanggapi dengan baik			✓	
3.	Kedisiplinan				✓
	a. Kehadiran /Absensi				
	b. Datang tepat waktu			✓	

	c. Pulang tepat waktu		✓		✓
	d. Memakai baju sesuai aturan sekolah dan memakai sepatu		✓		
4.	Penugasan:			✓	
	a. Menyelesaikan semua misi (<i>quest</i>) yang diberikan				
	b. Mengumpulkan/ menyelesaikan misi tepat waktu		✓		
	c. Mengerjakan tugas sesuai dengan aturan permainan			✓	
	d. Bertanya Ketika ada perintah/ aturan yang kurang jelas			✓	
5.	Kerjasama / Interaksi:			✓	
	a. Mampu bekerja sama dalam kelompok				
	b. Menghargai pendapat teman lain		✓		
	c. Membantu teman yang mengalami kesulitan			✓	
	d. Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok			✓	
Jumlah Skor			60		
Presentase			75%		

Sumber: Hasil pengamatan aktivitas siswa penelitian siklus I pada tanggal 18 Juli 2026 di MTsS Asaasunnajah, Ateuk Lueng Ie, Aceh Besar.

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

$$S = \frac{60}{80} \times 100 \%$$

$$S = 75\% \text{ (Baik)}$$

Keterangan:

4 = Sangat Baik (85% - 100%)

3 = Baik (70% - 84%)

2 = Cukup (55% - 69%)

1 = Kurang (0% - 54%)

Berdasarkan tabel observasi kegiatan siswa yang diamati pengamat pada siklus I dapat dilihat bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning* secara keseluruhan tergolong dalam klasifikasi baik dengan jumlah skor perolehan 75%.

Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun, selanjutnya guru memberikan lembar indikator *game based learning* untuk mengetahui motivasi siswa setelah diterapkannya metode *game based learning* yang diikuti oleh 12 siswa. Motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel No: 4. 4. Motivasi belajar siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Presentase	Keterangan
1.	Akifa Nur Marissa	65%	Baik
2.	Annisa Sahiraj Juba	60%	Cukup
3.	Putri Desi Salsabila	77,5%	Baik
4.	Raudhatun Nisak	85%	Sangat Baik
5.	Razatul Husna	65%	Cukup
6.	Rauzatul Syaqla	70%	Cukup
7.	Syasya Ahla Nasution	84%	Sangat Baik
8.	Syifa Aqila	80%	Baik
9.	Yulfi Salsabila	65%	Cukup
10.	Zahratul Alifia	87,5%	Sangat Baik
11.	Musfida Aini Humaira	55%	Cukup
12.	Quthratun Nida	60%	Cukup
Jumlah Skor		849 %	
Presentase		70,75%	

Sumber: Motivasi belajar siswa siklus I pada tanggal 18 Juli 2026 di MTsS Asaasunnajah, Aceh Besar.

$$NM = \frac{TSS}{SM} \times 100 \%$$

$$NM = \frac{849}{12} \times 100 \%$$

$$NM = 70,75\% \text{ (Baik)}$$

Keterangan:

4 = Sangat Baik (85% - 100%)

3 = Baik (70% - 84%)

2 = Cukup (55% - 69%)

1 = Kurang (0% - 54%)

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dilihat bahwa pada siklus I motivasi belajar siswa sudah mengalami peningkatan dengan rata- rata skor 70,75% dan termasuk dalam kategori baik tetapi belum maksimal, dari 12 siswa, 6 orang siswa masih kategori rendah, 3 orang siswa yang masih mencapai kategori sedang dan 3 orang siswa sudah termasuk dalam kategori tinggi.

d. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah evaluasi yang dilakukan peneliti bersama kolaborator. Setelah dilaksanakannya proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning*, ada beberapa hal yang peneliti temukan selama kegiatan pembelajaran pada siklus I. Refleksi pada siklus I diperoleh berdasarkan hasil analisis data untuk langkah- langkah pelaksanaan tindakan yang akan dideskripsikan peneliti pada tahap ini. Selanjutnya didiskusikan dengan observer, yang berperan sebagai observer yaitu Bu Riazul Jannah (Guru MTsS Asaasunnajah). Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan diatas dan melihat motivasi belajar siswa pada Pelajaran Fiqih materi Ketentuan Zakat tersebut, maka berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan observer terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus I terdapat beberapa kelemahan pembelajaran diantaranya:

- 1) Adanya motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata- rata siswa secara klasikal, yaitu pada siklus I termasuk dalam kategori sedang yaitu meningkat 70,75%. Namun motivasi siswa masih perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya

- 2) Aktivitas siswa pada siklus I berada dalam kategori sangat baik.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mulai aktif dan kreatif berfikir selama proses pembelajaran. Persentase aktivitas siswa secara klasikal adalah 75% termasuk dalam kategori baik dan masih perlu peningkatan di siklus ke berikutnya.

- 3) Pengelolaan pengajaran yang dilakukan oleh guru sudah berada pada tingkat tinggi dengan skor 93,75% pada siklus I termasuk dalam kategori sangat baik.

2. Siklus II

Pada Siklus II dilaksanakan hari Sabtu 25 Juli 2026, tahap siklus ini sama dengan siklus I yang membedakan adalah *game* yang dimainkan dan refleksi. Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*, terlebih dahulu guru menyiapkan beberapa langkah persiapan seperti yang tertuang pada Bab II.

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada siklus II ini peneliti merencanakan pembelajaran dengan model yang sama pada siklus I hanya saja mengalami beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Perencanaan tindakan pada siklus II tertuang dalam Modul Ajar. Guru menyiapkan referensi yang terkait dengan materi yang akan dibahas pada pertemuan kali ini. Guru membentuk kelompok (*team game tournament*) dan guru juga menyiapkan kuis soal yang digunakan sebagai evaluasi pada akhir pembelajaran, lembar observasi siswa dan lembar observasi guru.

b. Tindakan (*Action*)

Pokok bahasan yang diajarkan pada siklus II ini adalah masalah Zakat Mal, Syarat wajib zakat mal dan macam macam harta yang wajib di zakati. Pelaksanaan pembelajarannya mengacu pada Modul Ajar yang telah dipersiapkan oleh guru. Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan hari Sabtu 25 Juli 2026 dengan materi Zakat Mal dan Hikmah Zakat. Pembelajaran dilaksanakan dengan alokasi waktu 2x45 menit. Guru sebagai pengajar sedangkan peneliti sebagai observer kegiatan pembelajaran yang dibantu oleh satu orang observer pendamping. Selanjutnya guru Guru mengulas materi minggu lalu dari hasil *role playing* selama 5 menit untuk menyegarkan ingatan siswa.

Guru menjelaskan mekanisme *team game tournament* dan menegaskan pentingnya kerja sama tim. Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen (terdiri dari siswa berkemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah) beranggotakan 5-6 orang. Setiap kelompok diberi waktu 5 menit untuk belajar bersama (tutor sebaya) mempermatang materi zakat. Siswa di bagi menjadi 2 kelompok, yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa. Guru menyiapkan soal dan menempelkan di papan tulis. Siswa mendapat giliran untuk maju ke papan tulis untuk menulis jawaban dari soal yang di bagikan oleh guru tiap kelompok. Setiap siswa membaca kertas soal dari kelompoknya masing masing lalu menulis jawabannya di papan tulis. Setiap satu soal yang benar akan mendapatkan skor atau bonus. Soal di baca dan ingat oleh siswa lalu menemukan jawaban dari soal tersebut.

Setelah *game* selesai, siswa dan guru menghitung poin individu yang siswa dapatkan. Siswa kembali ke kelompok asal mereka dan menjumlahkan poin yang diperoleh semua anggota tim untuk mendapatkan skor. Kelompok yang nilai jawabannya yang paling tinggi, mereka lah yang memenangkan Game tersebut, kemudian guru memberikan *reward* untuk mengapresiasi siswa supaya bermotivasi dalam pembelajaran.

Kegiatan terakhir adalah kegiatan penutup, Guru mengumumkan juara turnamen berdasarkan skor kelompok tertinggi. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memenangkan *TGT* dan memberikan *reward*. Guru meluruskan jika ada miskonsepsi soal yang sempat membingungkan siswa selama turnamen. Guru dan siswa bersama-sama mengakhiri hamdalah untuk mengakhiri pembelajaran guru memberikan penguatan kepada peserta didik, melakukan sesi tanya jawab dan pembelajaran diakhiri dengan do'a setelah belajar, shalawat kepada Nabi serta salam.

c. Observasi (*Observation*)

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efek yang ditimbulkan dari pelaksanaan tindakan melalui penerapan metode *game based learning*, baik bagi peserta didik, bagi guru maupun motivasi belajar peserta didik. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi. Aktivitas guru dan peserta didik diamati oleh salah satu pengajar yaitu Bu Riazul Jannah. Data hasil pengamatan pada tindakan siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

Pada siklus II jumlah siswa yang hadir sebanyak 11 atau 91% dari seluruh jumlah siswa (12 siswa). Pengamatan dan penilaian dilakukan terhadap aktivitas guru mengajar didepan siswa dan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran *game based learning* dilakukan dengan cara, yaitu observer mengamati siswa tersebut dalam setiap individunya. Sebelumnya observer telah mendapatkan lembar aktivitas siswa dan guru. Pada lembar aktivitas guru terdiri dari 5 Aspek yang harus diamati oleh observer, yaitu meliputi:

Tabel No: 4. 5. Hasil pengamatan aktivitas guru pada tindakan siklus II

NO	ASPEK YANG DI AMATI	SKALA			
		1	2	3	4
1.	Penguasaan materi:				✓
	a. Kelancaran menjelaskan materi				
	b. Pengembangan materi dengan urutan benar				✓
	c. Kemampuan menjawab pertanyaan keragaman memberikan contoh				✓
	d. Keterukuran rumusan indikator			✓	
2.	Sistematika penyajian:				✓
	a. Kemampuan menjabarkan lingkup materi secara benar				
	b. Uraian materi mengarah pada tujuan			✓	
	c. Penjabaran capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) pada indikator				✓
	d. Rumusan kompetensi awal R secara keseluruhan menggambarkan seluruh aspek pengetahuan dan Keterampilan yang di miliki siswa.				✓
3.	Penerapan metode:				✓
	a. Ketepatan pemilihan metode sesuai materi				
	b. Kesesuaian strategi dan model dengan tujuan pembelajaran				✓
	c. Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan Technological Pedagogial Content Knowledge (TPACK) berbasis platform revolusi industri 4.0				✓
	d. Mudah dipahami siswa			✓	

4.	Penggunaan media:				✓
	a. Ketepatan pemilihan media dengan materi				
	b. Keterampilan pemilihan media				
	c. Media memperjelas materi				
5.	d. Kemampuan menggunakan media pembelajaran (media konvensional dan digital)				
	Pemberian motivasi :			✓	
	a. Keantusiasan guru dalam mengajar				✓
	b. Kemampuan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan				✓
	c. Kekomunikatifan guru dengan siswa				✓
	d. Kepedulian guru terhadap siswa ketepatan pemberian reward				✓
Jumlah Skor				76	
Presentase				95%	

Sumber: Hasil pengamatan aktivitas guru penelitian siklus II pada tanggal 25 Juli 2026 di MTsS Asaasunnajah, Ateuk Lueng Ie, Aceh Besar

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

$$S = \frac{76}{80} \times 100 \%$$

$$S = 95\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Keterangan:

4 = Sangat Baik (85% - 100%)

3 = Baik (70% - 84%)

2 = Cukup (55% - 69%)

1 = Kurang (0% - 54%)

Berdasarkan tabel observasi kegiatan guru yang diamati pengamat pada siklus II dapat dilihat bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning* secara keseluruhan tergolong dalam klasifikasi tinggi dengan jumlah skor perolehan 95%.

Berikut adalah data aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui metode *game based learning* pada siklus II secara ringkas disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel No: 4. 6. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada tindakan siklus II

NO	ASPEK YANG DI AMATI	SKALA			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan siswa :		✓		
	a. Siswa aktif mencatat materi Pelajaran				
	b. Siswa aktif mendengarkan penjelasan materi				✓
	c. Siswa aktif bertanya				✓
2.	d. Siswa aktif mengajukan ide				✓
	Perhatian siswa :				✓
	a. Diam,tenang				
	b. Terfokus pada materi				✓
3.	c. Antusias			✓	
	d. Menanggapi dengan baik				✓
	Kedisiplinan			✓	
	a. Kehadiran /Absensi				
4.	b. Datang tepat waktu				✓
	c. Pulang tepat waktu				✓
	d. Memakai baju sesuai aturan sekolah dan memakai sepatu		✓		
	Penugasan:				✓
5.	a. Menyelesaikan semua misi (quest) yang diberikan				✓
	b. Mengumpulkan/ menyelesaikan misi tepat waktu				✓
	c. Mengerjakan tugas sesuai dengan aturan permainan				✓
	d. Bertanya Ketika ada perintah/ aturan yang kurang jelas			✓	
5.	Kerjasama / Interaksi :				✓
	a. Mampu bekerja sama dalam kelompok				
	b. Menghargai pendapat teman lain			✓	
	c. Membantu teman yang mengalami kesulitan				✓
	d. Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok				✓
Jumlah Skor		72			
Presentase		90%			

Sumber: Hasil pengamatan aktivitas siswa penelitian siklus II pada tanggal 25 Juli 2026 di MTsS Asaasunnajah, Ateuk Lueng Ie, Aceh Besar.

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

$$S = \frac{72}{80} \times 100 \%$$

$$S = 90\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Keterangan:

4 = Sangat Baik (85% - 100%)

3 = Baik (70% - 84%)

2 = Cukup (55% - 69%)

1 = Kurang (0% - 54%)

Berdasarkan tabel observasi kegiatan siswa yang diamati pengamat pada siklus II dapat dilihat bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning* secara keseluruhan tergolong dalam klasifikasi tinggi dengan jumlah skor perolehan 90%.

Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus II sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun, selanjutnya guru memberikan lembar indikator *game based learning* untuk mengetahui motivasi siswa setelah diterapkannya metode *game based learning* yang diikuti oleh 11 siswa. Motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel No: 4. 7. Motivasi belajar siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Presentase	Keterangan
1.	Akifa Nur Marissa	82,5%	Baik
2.	Annisa Sahiraj Juba	97,5%	Sangat Baik
3.	Raudhatun Nisak	92,5%	Sangat Baik
4.	Razatul Husna	85%	Sangat Baik
5.	Rauzatul Syaqla	87,5%	Sangat Baik
6.	Syasya Ahla Nasution	95%	Sangat Baik

7.	Syifa Aqila	87,5%	Sangat Baik
8.	Yulfi Salsabila	95%	Sangat Baik
9.	Zahratul Alifia	95%	Sangat Baik
10.	Musfida Aini Humaira	87,5%	Sangat Baik
11.	Quthratun Nida	97,5%	Sangat Baik
Jumlah Skor		1.002,5	
Presentase		91,13%	

Sumber: Motivasi belajar siswa siklus II pada tanggal 25 Juli 2026 di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar.

$$NM = \frac{TSS}{SM} \times 100 \%$$

$$NM = \frac{1.085}{11} \times 100 \%$$

$$NM = 91,13\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Keterangan:

4 = Sangat Baik (85% - 100%)

3 = Baik (70% - 84%)

2 = Cukup (50% - 69%)

1 = Kurang (0% - 50%)

Berdasarkan tabel dari tabel diatas dapat dilihat bahwa pada siklus II motivasi belajar siswa sudah mengalami peningkatan dengan rata- rata skor 91,13% dan termasuk dalam kategori tinggi, dari 11 siswa 1 orang siswa yang masih mencapai kategori sedang dan 10 orang siswa sudah termasuk dalam kategori tinggi.

d. Refleksi (*Reflection*)

Setelah dilaksanakannya proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning*, ada beberapa hal yang peneliti temukan selama kegiatan pembelajaran pada siklus II. Refleksi pada siklus II diperoleh berdasarkan hasil

analisis data, untuk langkah- langkah pelaksanaan tindakan yang akan dideskripsikan peneliti pada tahap ini yaitu:

- 1) Adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata- rata siswa secara klasikal, yaitu pada siklus II termasuk dalam kategori sangat baik yaitu meningkat 91,13%.
- 2) Adanya peningkatan aktivitas siswa pada siklus II berada dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mulai aktif dan kreatif berfikir selama proses pembelajaran. Persentase aktivitas siswa secara klasikal adalah 90% termasuk dalam kategori sangat baik.
- 3) Adanya peningkatan pada pengelolaan pengajaran yang dilakukan oleh guru sudah berada pada tingkat tinggi dengan skor 95% pada siklus II termasuk dalam kategori sangat baik.

Dari paparan data yang diperoleh hasil penelitian di siklus II ini sudah mencapai target yang diharapkan dan menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang bagus, karena masalah utama dalam pembelajaran sudah berhasil diatasi pada tahap ini, perbaikan dianggap selesai sehingga peneliti tidak perlu lagi memperpanjang prosesnya ke siklus III.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

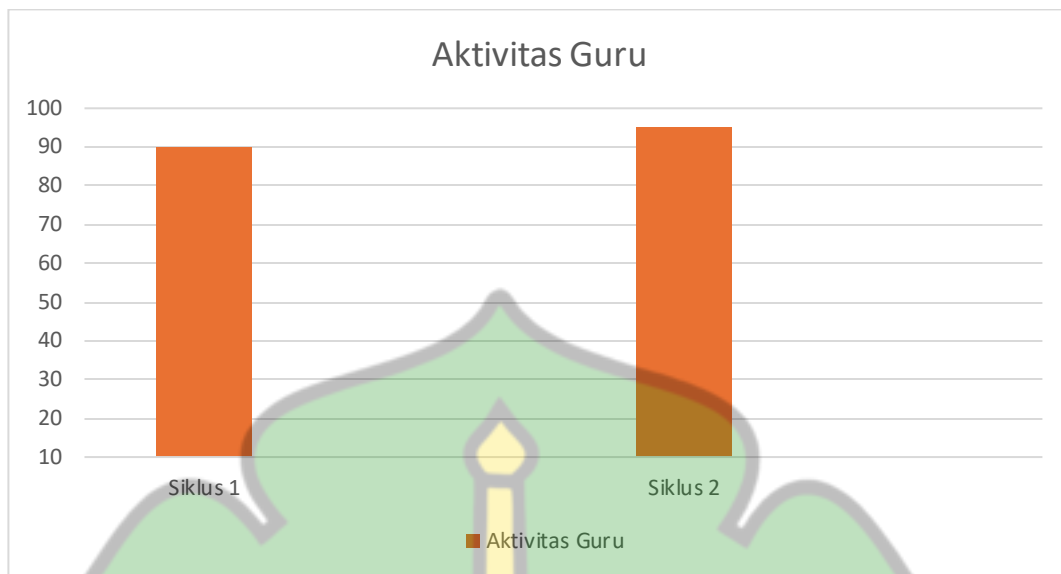
Tindakan penelitian dilaksanakan pada tanggal 18 – 26 Juli 2026 di MTsS Asaasunnajah kelas VIII yang diikuti oleh 12 siswa di siklus I dan 11 siswa di siklus

II. Penelitian ini bertujuan untuk melihat aktivitas guru, aktivitas siswa dan motivasi belajar siswa melalui penerapan metode *game based learning*. Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, maka hal-hal yang perlu dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas guru selama proses pembelajaran

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator pada siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa ketika proses pembelajaran di siklus I aktifitas guru menggunakan metode *game based learning*, guru sudah mengajar dengan sangat baik. Hal ini terbukti dari skor pengamatan yang mencapai 75 (93,75%), yang sudah masuk dalam kategori Sangat Baik. Memasuki Siklus II, performa guru kembali meningkat menjadi 76 (95%) dan tetap bertahan di kategori Sangat Baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin mahir dan matang dalam mengelola kelas serta menerapkan metode permainan tersebut.

Dari paparan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa cara guru mengajar dan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui metode *game based learning* sudah sepenuhnya sesuai dengan langkah-langkah yang ada di Modul Ajar, karena pencapaiannya dari awal hingga akhir sudah sangat tinggi dan memenuhi target, maka performa guru dalam pembelajaran ini dinyatakan berhasil dan sukses besar. Berikut ini adalah diagram hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II:



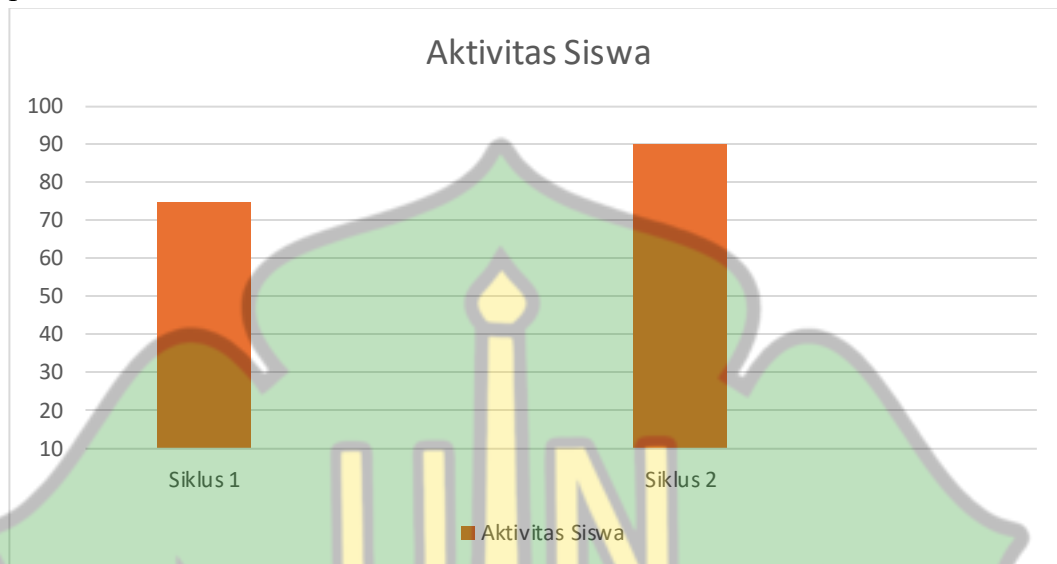
Gambar No:4. 1. Diagram hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan II

2. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator bersama peneliti. Pada awal percobaan di Siklus I, suasana kelas ternyata belum terlalu hidup. Aktivitas siswa masih rendah dan hanya nilai 60 (75%), yang artinya masuk kategori baik. Kemungkinan siswa masih canggung atau belum terbiasa dengan metode baru ini. Melihat hasil tersebut, strategi pembelajaran perbaiki di Siklus II. Hasilnya ternyata memuaskan, keterlibatan dan antusiasme siswa melonjak drastis hingga mencapai nilai 72 (90%), yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Siswa jadi jauh lebih aktif dan semangat dalam mengikuti Pelajaran menggunakan metode *game based learning*.

Dari paparan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran melalui metode *game based learning* sudah berjalan lancar sesuai rencana yang ada di Modul Ajar dan tujuan pembelajaran

sudah berhasil dicapai. Berikut ini adalah diagram hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II:



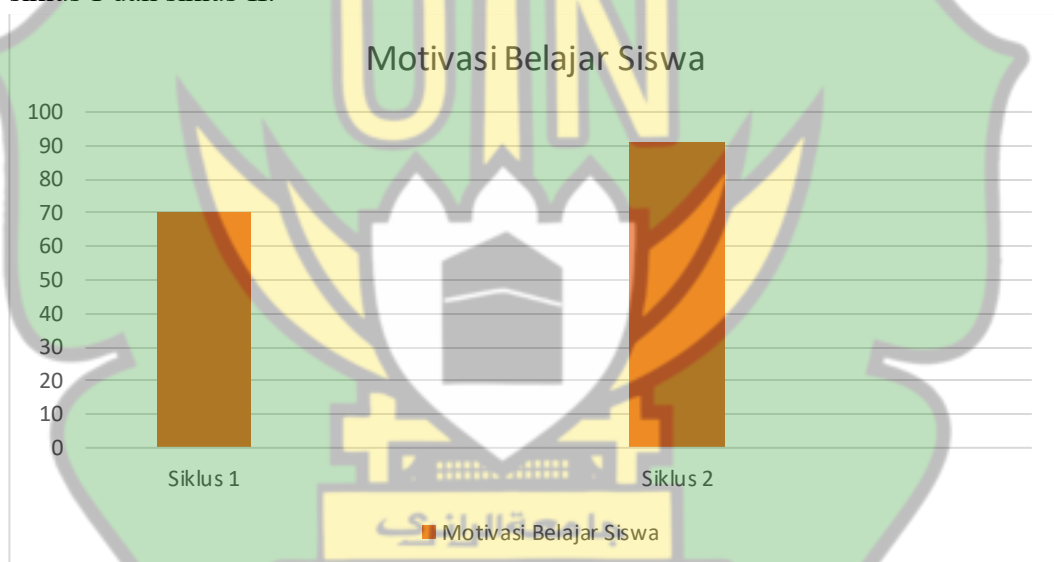
Gambar No:4. 2. Diagram hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dan II

3. Peningkatan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil angket dan pengamatan motivasi melalui penerapan metode *game based learning* pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dibuktikan dari motivasi belajar siswa pada Siklus I, dorongan belajar siswa sebenarnya sudah berada pada tingkat yang lumayan, diperoleh akumulasi skor sebesar 849 (70,75%), yang secara klasikal masuk dalam kategori baik. Meskipun sudah cukup bagus, motivasi tersebut masih perlu dipacu lagi agar siswa bisa belajar dengan dorongan internal yang lebih kuat. Memasuki Siklus II, setelah suasana permainan dan penyampaian materi disempurnakan, motivasi belajar siswa terbukti mengalami peningkatan yang sangat pesat. Total skor motivasi kelas melonjak menjadi dengan presentase nilai

1.002,5 (91,13%). Peningkatan ini berhasil membawa tingkat motivasi belajar siswa naik ke dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan paparan data diatas menjadi bukti nyata bahwa penerapan metode *game based learning* sangat efektif untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Kenaikan rata-rata dari 70,75% menjadi 91,13% menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan berhasil menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih terdorong dan bersemangat untuk terus belajar. Berikut ini adalah diagram hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II:



Gambar No: 2. 3. Diagram peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I dan II.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan oleh peneliti, penerapan metode *game based learning* pada pelajaran Fiqih kelas VIII di MTsS Asaasunnajah Aceh Besar terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan ditunjukkan oleh rata-rata persentase aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning* pada siklus I dan II tidak jauh beda yaitu hal ini terbukti dari skor pengamatan siklus I yang mencapai 75 (93,75%) yang sudah masuk dalam kategori Sangat Baik. Pada Siklus II, performa guru kembali meningkat menjadi 76 (95%) dan tetap bertahan di kategori Sangat Baik.
2. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari 75% (kategori baik) pada siklus I menjadi 90% (kategori sangat baik) pada siklus II. Dengan demikian, penerapan metode *game based learning* efektif menciptakan suasana belajar Fiqih yang lebih interaktif, aktif, dan menyenangkan.
3. Peningkatan motivasi belajar siswa yang pada siklus I memperoleh 70,75% (kategori baik), lalu meningkat pada siklus II menjadi 91,13% (kategori sangat baik).

Metode *game based learning* efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran Fiqih karena mampu mengubah persepsi pembelajaran yang semula cenderung monoton menjadi lebih dinamis. Pembelajaran berbasis permainan ini berhasil memperkuat pemahaman konsep Fiqih siswa melalui pengalaman belajar yang langsung dan kolaboratif. Selain meningkatkan motivasi, penggunaan metode *game based learning* juga berhasil meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti ingin menyarankan beberapa saran kepada:

1. Guru

Disarankan untuk meningkatkan pembelajaran dan menerapkan metode *game based learning* secara variatif dalam pembelajaran Fiqih, khususnya pada materi-materi yang membutuhkan pemahaman konsep mendalam dan tingkat partisipasi aktif siswa, guna menjaga motivasi dan antusiasme belajar siswa.

2. Siswa

Diharapkan dapat terus mempertahankan dan meningkatkan semangat belajar, keaktifan, serta kerja sama dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung, baik dengan menggunakan metode *game based learning* maupun metode pembelajaran inovatif lainnya.

3. Kepala Madrasah MTsS Asaasunnajah

Hendaknya memberikan dukungan sarana dan prasarana serta memfasilitasi pelatihan bagi para guru dalam merancang media pembelajaran berbasis permainan (*game*), sehingga tercipta lingkungan belajar yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan di madrasah.

4. Peneliti

Kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penerapan metode *game based learning* terus dilanjutkan ke tahap yang lebih luas. Jadi, metode ini tidak berhenti di satu pelajaran saja tapi bisa dicoba untuk topik Fiqih lainnya dan di kelas yang berbeda. Harapannya, cara belajar yang seru ini tidak hanya membuat kelas jadi hidup tetapi juga melatih siswa agar lebih kritis serta makin paham cara mempraktikkan Fiqih dalam kehidupan sehari-hari.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adetya Dewi Wardani, dkk.. "Student Learning Motivation: A Conceptual Paper," *Proceedings of the 2nd Early Childhood and Primary Childhood Education*. 2020
- Ahmad Syar'i. *Filsafat Pendidikan Islam*. Palangka Raya: Narasi Nara. 2020
- Ali. Al-Ihkam fi Ushulil Ahkam. Beirut, Al-Maktabul Islami. Dar Al -Hadits. 2005
- Angga, dkk.. "Motivasi Belajar, Kemandirian Belajar dan Prestasi Belajar Mahasiswa Beasiswa Bidikmisi Di UPBJJ UT Bandung". *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*". 2019
- Aninnas. *Potensi Game Based Learning dalam Pendidikan yang Berpihak pada Peserta Didik*. Guraru. 2025
- Anurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. 2013
- Arif Rahman Hakim. "Metode Pengajaran Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi" STAI Ngawi. 2015
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara. 2008
- Elfa Ridhaswara. *Bermain dan Belajar: Panduan Game Based Learning*. Sidoarjo: Ay Publisher. 2024
- Firosa Nur'Aini. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS", *Jurnal Pendidikan Ekonomi* . 2018
- Harisudin. *Pengantar Ilmu Fiqh*. In pengantar ilmu Fiqh Issue Fiqh 1. 2019.
- Iskandar. *Metodologi Penelitian Dakwah*. Pasuruan: Qiara Media. 2022
- Raco. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: Gramedia Widiasarda Indonesia. 2010
- Kartika. Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar*. 2021
- Komang Redy Winatha, dkk.. "Pengaruh Game based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar", Scholaria: *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10. no. 3. 2020
- Kundar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali pers. 2010

- Muhammadiyah Djafar. *Pengantar Ilmu Fiqih*. Suatu Pengantar tentang Ilmu Hukum Islam dalam Berbagai Madzhab. Jakarta: Kalam Mulia. 1993
- Mukarom. Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*. 2024
- Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Remaja Rosdakarya. 2016
- Nasril. *Evolution And Contribution of Artificial Intelligencess* in Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*,. 2025
- Nurhayati. *Fiqh dan Ushul Fiqh* - Google Books. Prenadamedia Group. 2018
- Nuary. *Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era*. *International Journal of Teaching and Learning*. 2024
- Opan Arifudin. *Trends in Teaching Research with Technology in Indonesia*. *Journal of Multidisciplinary Global*. 2024
- Permana. *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*. 2020.
- Pratiwi, dkk.. Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode *Game Based Learning*. *Jurnal Pengabdian Sosial*. 2024.
- Qi Zhong. "*Design of Game based Collaborative Learning Model*", *Open Journal of Social Sciences*,. 2019
- Rahmat Hidayat. *Ilmu Pendidikan Islam "Menuntun Arah Pendidikan Islam Indonesia"*. Medan: LPPPI. 2016
- Rahmad Yoga Nugroho, dkk.. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Fiqh Di SMP Negeri 6 Singosari Malang," Viceratina: *Jurnal Pendidikan Islam* 7. 2022.
- Rustam Mundilanto. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Keguruan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional. 2004
- Sudrajat. Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*,. 2024
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2018
- Suharsimi, dkk.. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. 2016
- Syabuddin Gade. *Pengembangan Interaksi Edukasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Teori & Praktik*. Banda Aceh: Ar-Raniry Press. 2019

- Syahrini Tambak. *Pendidikan Agama Islam; Konsep Metode Pembelajaran PAI*. Yogyakarta: GRAHA ILMU. 2014
- Tri Rumhadi. “Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran *the Urgent of Motivation in Learning Process*”, *Jurnal Diklat Keagamaan* . 2017
- Ulfah. Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*. 2022
- Wahyuning. Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia* . 2022
- Wibawa, dkk.. *Game Based Learning* . Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *INTEGRATED Journal of Information Technology and Vocational Education*. 2020.
- Wijaya kusumah. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Inudeks. 2012
- Yanti, dkk.. Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*,. 2021
- Zainal Arifin. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdkarya. 2011



LAMPIRAN LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat keputusan



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 602 Tahun 2026

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
- b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelola, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- 5. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- 6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- 7. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- 8. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- 9. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- 10. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

KESATU :

Menunjuk Saudara:

Dr. Hadini, S.Ag., M.Ag

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Irfhamna Zhafira
NIM : 220201165
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penerapan metode *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pelajaran Fiqh Kelas VIII Di MTsS Assasunnajah Aceh Besar

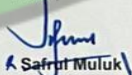
KEDUA :

KETIGA :

KEEMPAT :

KELIMA :

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 05 Juni 2026
Dekan,


Safrut Muluk

Tembusan

1. Salinan Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Pendaftaran Negeri (KPPN) di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Rektor Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry;
7. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
8. Mahasiswa yang bersangkutan

Energi Kelangkaan Sinergi Membangun Negeri

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY Banda Aceh
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-4633/Un.08/FTK.1/TL.00/6/2026

Lamp : -

Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,

Kepala MTsS Asaasunnajah Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220201165

Nama : IRHAMNA ZHAFIRA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Jalan banda Aceh medan, Keude Lueng putu

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***PENERAPAN METODE GAME BASED KEARIFAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MTSS ASAASUNNAJAH ACEH BESAR***

Banda Aceh, 22 Juni 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 31 Juli 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 3 Surat Telah Menyelesaikan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
MTsS ASAASUNNAJAAH
KECAMATAN INGIN JAYA KABUPATEN ACEH BESAR**

Jln. Bandara Sultan Iskandar Muda (SIM) KM. 11,5 Desa Ateuk Lueng Ie Kec. Ingin Jaya Kode POS 23371 e-mail mtss_asna@yahoo.com

Nomor : B. 094/MTs.01.04.11/08/2026
Lamp : -
Prihal : **Telah Melaksanakan Penelitian**

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Serambi Mekkah Bada Aceh, dengan Nomor : B-4633/Un.08/FTK.1/TL.00/6/2026 tanggal 22 Juni 2026 dan Rekomendasi Surat dari Kantor Kementerian Agama Kabupaten Aceh Besar Nomor : B-104/Kk.01.04/PP.00.9/07/2026, Perihal Izin Penelitian Ilmiah Mahasiswa, maka dengan ini kami beritahukan bahwa mahasiswa/i yang tersebut dibawah ini :

Nama : **Irhamna Zhafira**
NIM : 220201165
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan Skripsi untuk menyelesaikan studinya pada UIN Ar-Raniry di MTsS Asaasunnajaah Aceh Besar, dengan judul **“Penerapan Metode Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTsS Asaasunnajaah Aceh Besar”** pada tanggal 18 s/d 25 Juli tahun 2026. Demikian Surat ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Ateuk Lueng Ie, 03 Agustus 2026
Kepala Madrasah


Nurmahdi, S.Pd.I

NIP. 197905082009041004

Lampiran 4 Modul Ajar Siklus 1

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MTSS ASAASUNNAJAH

INFORMASI UMUM	
IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Irhamna Zhafira
Nama Madrasah	: MTsS Asaasunnajah
Tahun Penyusun	: 2026/2027
Jenjang	: MTs
Mata Pelajaran	: Fiqh
Kelas / Fase	: VIII/D
Materi	: Dengan Zakat Jiwa dan Harta Menjadi Bersih
Alokasi Waktu	: 2 JP (2x45)
KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik telah memahami konsep rukun Islam dan posisi zakat sebagai salah satu pilar utama di dalamnya.	
PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global. Profil Pelajar <i>Rahmatan Lil 'Alamin</i> yang ingin dicapai adalah <i>taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh</i> .	
SARANA DAN PRASARANA	
Media Pembelajaran: Modul Ajar, LKPD, <i>Kuis Game</i> Peralatan pembelajaran: Spidol, papan tulis, lem, karton Sumber Belajar: Buku Paket, e book, Link Youtube. https://youtu.be/cU2izXTjI-Q?feature=shared https://youtu.be/xTBj6oQg-oo?si=8ojZ0BiuDSS-VxtG	
TARGET PESERTA DIDIK	
Siswa dapat memahami materi dengan baik. Siswa dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan Siswa Aktif dalam proses pembelajaran berlangsung Setelah mempelajari materi tentang zakat, siswa di harapkan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari hari	
JUMLAH PESERTA DIDIK	
12 Orang	
MODEL PEMBELAJARAN	
Kooperatif Learning	
METODE PEMBELAJARAN	
Game based learning, diskusi kelompok, tanya jawab (kuis) dan penugasan	
KOMPOTENSI INTI	
CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Pada akhir fase D, pada elemen fikih ibadah, peserta didik terbiasa bersuci dan menjalankan shalat fardlu maupun sunah, terbiasa puasa fardlu maupun sunah dengan baik dan benar, serta memahami ketentuan haji dan umrah untuk	

menumbuhkan kesadaran menjalankan 5 (lima) rukun Islam secara lengkap. Di samping itu peserta didik terbiasa melakukan ibadah lain yang memiliki dimensi sosial, antara lain: zakat, infak, sedekah, kurban, akikah, dan lain-lain sesuai syarat dan rukunnya dengan baik dan benar, sehingga amaliah ibadahnya dapat membentuk kepedulian sosial dan mempengaruhi cara berfikir, bersikap, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari dalam konteks beragama, berbangsa, dan bernegara.
TUJUAN PEMBELAJARAN
Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, Siswa diharapkan dapat: Menjelaskan pengertian Zakat. Menjelaskan ketentuan zakat fitrah Menjelaskan mustahiq zakat Memperbandingkan ketentuan zakat fitrah
KRITERIA KETUNTASAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)
Peserta didik mampu menjelaskan pengertian Zakat. Peserta didik mampu menjelaskan ketentuan zakat fitrah Peserta didik mampu menjelaskan mustahiq zakat Peserta didik mampu menyebutkan apa saja yang bisa untuk dizakati
PEMAHAMAN BERMAKNA
Melalui materi zakat, peserta didik memahami bahwa ibadah ini bukan sekadar kewajiban ritual formal atau rutinitas tahunan, melainkan sebuah instrumen sosial-ekonomi yang kuat untuk mengikis kesenjangan dan mewujudkan keadilan sosial. Peserta didik menyadari bahwa di dalam setiap harta yang dimiliki terdapat hak orang lain yang wajib ditunaikan. Melalui kesadaran ini, mereka diajak untuk menyucikan jiwa dari sifat kikir dan sombong, sekaligus menumbuhkan empati yang mendalam serta kepedulian nyata (semangat gotong royong) dalam membantu mengentaskan kemiskinan di lingkungan sekitar mereka.
KATA KUNCI
Zakat Zakat Fitrah. Nishab Haul Amil Fakir Miskin Muallaf Fi Sabilillah Ibnu Sabil
PERTANYAAN PEMANTIK
Mengapa orang yang mampu secara ekonomi wajib mengeluarkan zakat? Bagaimana zakat dapat membantu mengatasi masalah kemiskinan disekitar kita? Apakah zakat hanya bermanfaat bagi penerimanya, atau juga bagi yang mengeluarkannya?
LANGKAH-LANGKAH/KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan Pertama Materi: Zakat Game: Role Playing

Kegiatan Pendahuluan (15 menit) Peserta didik menjawab salam pembuka dari guru dilanjutkan dengan pembukaan pembelajaran oleh guru. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa, dan memeriksa kehadiran siswa. Guru memantik fokus siswa dengan pertanyaan, "Siapa di sini yang setiap menjelang Idul Fitri ikut orang tuanya menyerahkan beras ke masjid?" Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan langsung praktik menjadi amil (panitia), muzakki (pembayar zakat), dan mustahik (penerima zakat).
Kegiatan Inti (60 menit) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok/peran: Tim Amil Zakat (Panitia Masjid), Keluarga Muzakki A (membayar zakat fitrah), Pengusaha Muzakki B (membayar zakat mal/emas/perdagangan), dan Kelompok C Mustahik (Fakir, Miskin, dll). Guru membagikan lembar panduan singkat mengenai ketentuan zakat (kadar zakat fitrah 2,5 kg atau 3,5 liter, nisab zakat mal emas 85 gram dengan kadar 2,5%). Meja kelas ditata layaknya kantor/posko pendaftaran zakat di masjid. Disediakan properti sederhana (uang mainan, kantong beras tiruan, kertas tanda terima/tazkiyah). Keluarga Muzakki A mendatangi Amil untuk menyerahkan zakat fitrah sambil membaca niat. Amil mengecek berat beras dan mencatatnya. Pengusaha Muzakki B berkonsultasi dengan Amil untuk menghitung zakat hartanya yang sudah mencapai nisab dan haul, lalu menyerahkan kadar zakatnya (2,5%). Amil mengumpulkan semua zakat dan menyalurkannya secara adil kepada perwakilan kelompok Mustahik yang berhak. Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing. Guru bersama siswa mengevaluasi jalannya peran: Apakah hitungan zakatnya sudah benar? Apakah sikap amil sudah ramah dan sesuai syariat?
Kegiatan Penutup (15 Menit) Guru memberikan penguatan konsep tentang pentingnya zakat dan ketepatan hitungannya. Siswa menyampaikan apa yang mereka rasakan saat berpura-pura menjadi amil atau mustahik. Guru menyampaikan rencana tindak lanjut pembelajaran selanjutnya. Guru dan siswa bersama-sama mengakhiri hamdalah untuk mengakhiri pembelajaran.
REFLEKSI Refleksi Guru, berupa pertanyaan pada diri sendiri. Apa yang sudah dikuasai siswa dan apa yang belum dikuasai siswa? Apakah semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran? Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa? Apakah media yang digunakan dapat membantu siswa mencapai kemampuan? Refleksi Siswa, berupa pertanyaan guru kepada siswa Apa yang paling kamu sukai dari pembelajarn hari ini Materi mana yang mudah dipahami dan sulit dipahami? Apa yang kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajar kamu?

Siapa yang membantu kamu untuk memahami pelajaran hari ini?
 Bagaimana kerja sama kamu dengan teman-teman selama pembelajaran berlangsung?

LKPD Siklus Ke 1

A. Identitas

Nama Anggota Kelompok :
 Kelas :
 Tanggal :
 Materi : Zakat

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui LKPD ini, peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis zakat.
2. Membedakan zakat fitrah dan zakat mal.

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah materi tentang zakat yang sudah dijelaskan guru.
2. Kerjakan tugas pada LKPD ini dengan cermat.
3. Diskusikan dengan kelompokmu bila diperlukan.
4. Tulis jawaban dengan jelas, rapi, dan lengkap.

D. Kegiatan

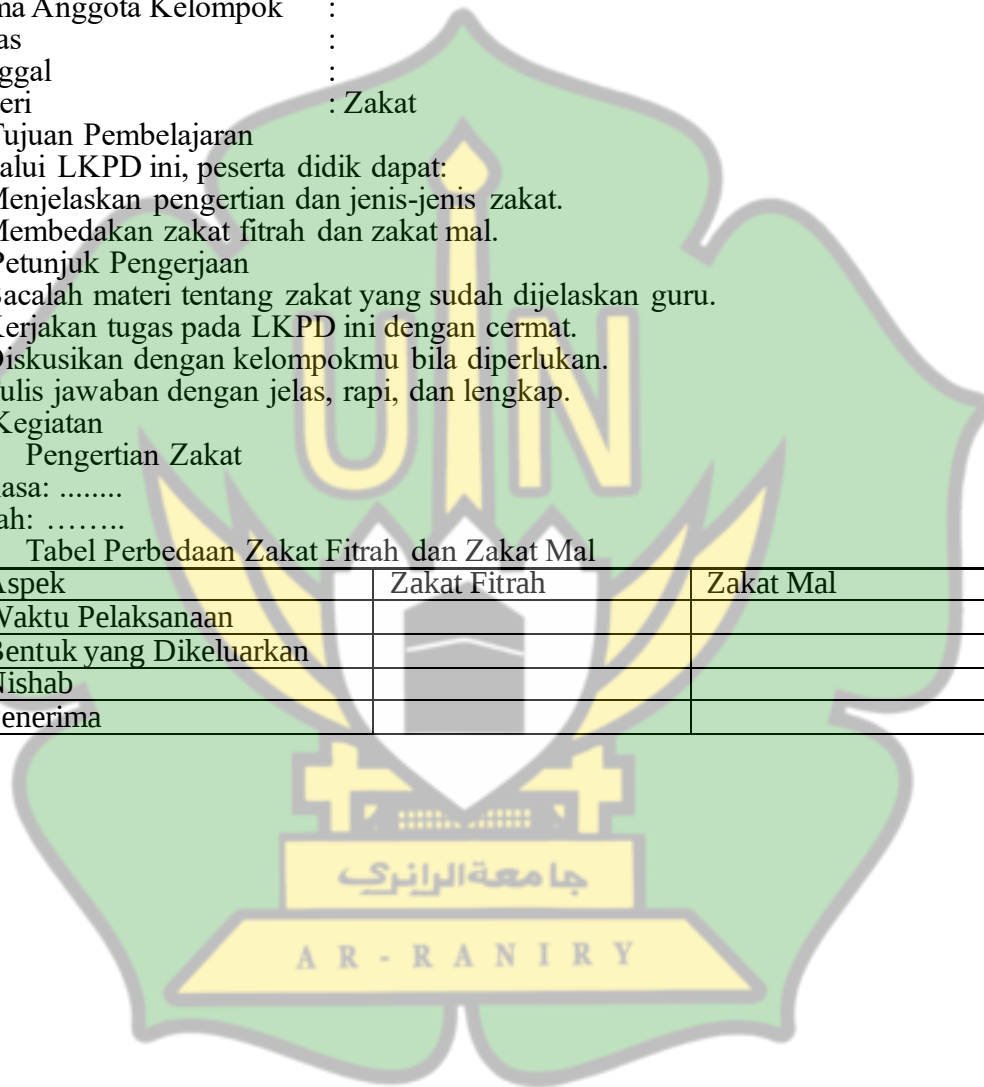
1. Pengertian Zakat

Bahasa:

Istilah:

2. Tabel Perbedaan Zakat Fitrah dan Zakat Mal

Aspek	Zakat Fitrah	Zakat Mal
Waktu Pelaksanaan		
Bentuk yang Dikeluarkan		
Nishab		
Penerima		



Lampiran 5 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus 1

Observasi Kegiatan Guru Siklus 1

NO	ASPEK YANG DI AMATI	SKALA			
		1	2	3	4
1.	Penguasaan materi:				✓
	a. Kelancaran menjelaskan materi				✓
	b. Pengembangan materi dengan urutan benar			✓	
	c. Kemampuan menjawab pertanyaan keragaman memberikan contoh				✓
	d. Keterukuran rumusan indikator				✓
2.	Sistematika penyajian :				✓
	a. Kemampuan menjabarkan lingkup materi secara benar				✓
	b. Uraian materi mengarah pada tujuan				✓
	c. Penjabaran Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada indikator				✓
	d. Rumusan kompetensi awal secara keseluruhan menggambarkan seluruh aspek pengetahuan dan keterampilan yang di miliki siswa			✓	
3.	Penerapan metode:				✓
	a. Ketepatan pemilihan metode sesuai materi				✓
	b. Kesesuaian strategi dan model dengan tujuan pembelajaran				✓
	c. Menerapkan pembelajaran yang mendidik dengan pendekatan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) berbasis platform revolusi industri 4.0				✓
	d. Mudah dipahami siswa			✓	
4.	Penggunaan media:				✓
	a. Ketepatan pemilihan media dengan materi				✓
	b. Keterampilan pemilihan media				✓
	c. Media memperjelas materi				✓
	d. Kemampuan menggunakan media pembelajaran (media konvensional dan digital)			✓	
5.	Pemberian motivasi :			✓	
	a. Keantusiasan guru dalam mengajar			✓	
	b. Kemampuan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan				✓
	c. Kekomunikatifan guru dengan siswa				✓
	d. Kepedulian guru terhadap siswa ketepatan pemberian reward				✓

Lampiran 6 Observasi Kegiatan Siswa Siklus 1

Observasi Kegiatan Siswa Siklus 1

NO	ASPEK YANG DI AMATI	SKALA			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan siswa:		✓		
	a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran			✓	
	b. Siswa aktif mendengarkan penjelasan materi				✓
	c. Siswa aktif bertanya				✓
2.	d. Siswa aktif mengajukan ide				✓
	Perhatian siswa:			✓	
	a. Diam, tenang				✓
	b. Terfokus pada materi				✓
3.	c. Antusias		✓		
	d. Menanggapi dengan baik			✓	
	Kedisiplinan				✓
	a. Kehadiran/Absensi				✓
4.	b. Datang tepat waktu			✓	
	c. Pulang tepat waktu				✓
	d. Memakai baju sesuai aturan sekolah dan memakai sepatu		✓		
	Penugasan:			✓	
5.	a. Menyelesaikan semua misi (<i>quest</i>) yang di berikan		✓		
	b. Mengumpulkan/ menyelesaikan misi tepat waktu			✓	
	c. Mengerjakan tugas sesuai dengan aturan permainan			✓	
	d. Bertanya ketika ada perintah/ aturan yang kurang jelas			✓	
5.	Kerjasama/ Interaksi:			✓	
	a. Mampu bekerja sama dalam kelompok		✓		
	b. Menghargai pendapat teman lain			✓	
	c. Membantu teman yang mengalami kesulitan			✓	
5.	d. Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok			✓	

Lampiran 7 Modul Ajar Siklus 2

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MTSS ASAASUNNAJAH

INFORMASI UMUM	
IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Irhamna Zhafira
Nama Madrasah	: MTsS Asaasunnajah
Tahun Penyusun	: 2026/2027
Jenjang	: MTs
Mata Pelajaran	: Fiqh
Kelas / Fase	: VIII/D
Materi	: Dengan Zakat Jiwa dan Harta Menjadi Bersih
Alokasi Waktu	: 2 JP (2x45)
KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik telah memahami konsep rukun Islam dan posisi zakat sebagai salah satu pilar utama di dalamnya.	
PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global. Profil Pelajar <i>Rahmatan Lil 'Alamin</i> yang ingin dicapai adalah <i>taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh</i> .	
SARANA DAN PRASARANA	
Media Pembelajaran: Modul Ajar, LKPD, <i>Kuis Game</i> Peralatan pembelajaran: Spidol, papan tulis, lem, karton Sumber Belajar: Buku Paket, e book, Link Youtube. https://youtu.be/cU2izXTjI-Q?feature=shared https://youtu.be/xTBj6oQg-oo?si=8ojZ0BiuDSS-VxtG	
TARGET PESERTA DIDIK	
Siswa dapat memahami materi dengan baik. Siswa dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan Siswa Aktif dalam proses pembelajaran berlangsung Setelah mempelajari materi tentang zakat, siswa di harapkan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari hari	
JUMLAH PESERTA DIDIK	
11 Orang	
MODEL PEMBELAJARAN	
Kooperatif Learning	
METODE PEMBELAJARAN	
<i>Game based learning</i> , diskusi kelompok, tanya jawab (kuis) dan penugasan	
KOMPOTENSI INTI	
CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Pada akhir fase D, pada elemen fikih ibadah, peserta didik terbiasa bersuci dan menjalankan shalat fardlu maupun sunah, terbiasa puasa fardlu maupun sunah dengan baik dan benar, serta memahami ketentuan haji dan umrah untuk menumbuhkan kesadaran menjalankan 5 (lima) rukun Islam secara lengkap. Di	

samping itu peserta didik terbiasa melakukan ibadah lain yang memiliki dimensi sosial, antara lain: zakat, infak, sedekah, kurban, akikah, dan lain-lain sesuai syarat dan rukunnya dengan baik dan benar, sehingga amaliah ibadahnya dapat membentuk kepedulian sosial dan mempengaruhi cara berfikir, bersikap, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari dalam konteks beragama, berbangsa, dan bernegara.
TUJUAN PEMBELAJARAN
Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, Siswa diharapkan dapat: Memperbandingkan ketentuan zakat fitrah dan zakat mal Memahami ketentuan hikmah Zakat Membedakan tata cara zakat fitrah dan zakat mal Memahami tata cara zakat fitrah dan zakat mal dengan benar.
KRITERIA KETUNTASAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)
Peserta didik mampu menjelaskan ketentuan zakat mal Peserta didik mampu menentukan hikmah zakat Peserta didik mampu membedakan tata cara zakat fitrah dan zakat mal Peserta didik mampu mempraktikkan tata cara zakat fitrah dan zakat mal dengan benar.
PEMAHAMAN BERMAKNA
Melalui materi zakat, peserta didik memahami bahwa ibadah ini bukan sekadar kewajiban ritual formal atau rutinitas tahunan, melainkan sebuah instrumen sosial-ekonomi yang kuat untuk mengikis kesenjangan dan mewujudkan keadilan sosial. Peserta didik menyadari bahwa di dalam setiap harta yang dimiliki terdapat hak orang lain yang wajib ditunaikan. Melalui kesadaran ini, mereka diajak untuk menyucikan jiwa dari sifat kikir dan sombong, sekaligus menumbuhkan empati yang mendalam serta kepedulian nyata (semangat gotong royong) dalam membantu mengentaskan kemiskinan di lingkungan sekitar mereka.
KATA KUNCI
Zakat Zakat Mal Nisab Haul
PERTANYAAN PEMANTIK
Apa itu zakat Mal? Apa saja yang biasanya orang keluarkan untuk zakat mal? Apakah orang miskin wajib mengeluarkan zakat mal?
LANGKAH-LANGKAH/KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan Kedua Materi: Zakat Game: Team Game Tournament
Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)
Guru membuka kelas, berdoa, dan membangkitkan semangat siswa (bisa dengan ice breaking singkat). Guru mengulas materi minggu lalu (dari hasil role playing) selama 5 menit untuk me nyegarkan ingatan siswa. Guru menjelaskan mekanisme turnamen TGT dan menegaskan pentingnya kerja sama tim.

Kegiatan Inti (60 menit)
Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen (terdiri dari siswa berkemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah) beranggotakan 4-5 orang. Setiap kelompok diberi waktu 5 menit untuk belajar bersama (tutor sebaya) mempermatang materi zakat. Siswa di bagi menjadi 2 kelompok, yang terdiri dari 7 sampek 8 siswa. Guru menyiapkan soal dan menempelkan di papan tulis, setiap kelompok menjawab soal yang telah di tempelkan oleh guru. Siswa tersebut bergantian menjawab soal di papan tulis dan di tulis di lembar jawaban yang telah di sediakan oleh guru Setelah game selesai, siswa menghitung poin individu yang mereka dapatkan Siswa kembali ke kelompok asal mereka dan menjumlahkan poin yang diperoleh semua anggota tim untuk mendapatkan Skor Kelompok.
Kegiatan Penutup (15Menit)
Guru mengumumkan juara turnamen berdasarkan skor kelompok tertinggi. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memenangkan TGT dan memberikan reward Guru meluruskan jika ada miskonsepsi soal yang sempat membingungkan siswa selama turnamen. Guru dan siswa bersama-sama mengakhiri hamdalah untuk mengakhiri pembelajaran.
REFLEKSI
Refleksi Guru, berupa pertanyaan pada diri sendiri. Apa yang sudah dikuasai siswa dan apa yang belum dikuasai siswa? Apakah semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran? Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa? Apakah media yang digunakan dapat membantu siswa mencapai kemampuan? Refleksi Siswa, berupa pertanyaan guru kepada siswa Apa yang paling kamu sukai dari pembelajarn hari ini Materi mana yang mudah dipahami dan sulit dipahami? Apa yang kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajar kamu? Siapa yang membantu kamu untuk memahami pelajaran hari ini? Bagaimana kerja sama kamu dengan teman-teman selama pembelajaran berlangsung?

LKPD Siklus Ke 2

A. Identitas

Nama Anggota Kelompok :

Kelas :

Tanggal :

Materi : Zakat

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui LKPD ini, peserta didik dapat:

1. Menyebutkan 8 golongan mustahiq zakat.
2. Menyelesaikan soal studi kasus tentang perhitungan zakat.

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah materi tentang zakat yang sudah dijelaskan guru.
2. Kerjakan tugas pada LKPD ini dengan cermat.
3. Diskusikan dengan kelompokmu bila diperlukan.

4. Tulis jawaban dengan jelas, rapi, dan lengkap.

D. Kegiatan

1. Mustahiq Zakat

Tuliskan 8 golongan penerima zakat sesuai QS. At-Taubah: 60!

1...

2...

3...

4...

5...

6...

7...

8...

2. Studi Kasus

a. Debi memiliki 520 kg gabah. Nishab zakat pertanian adalah 653 kg. Apakah Debi wajib zakat? Jelaskan!

Jawaban:

b. Siti memiliki 100 gram emas yang disimpan selama 1 tahun. Nishab emas adalah 85 gram, kadar zakat 2,5%. Hitung zakat yang harus dikeluarkan Siti!

Jawaban:



Lampiran 8 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus 2

Observasi Kegiatan Siswa Siklus 1

NO	ASPEK YANG DI AMATI	SKALA			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan siswa:		✓		
	a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran			✓	
	b. Siswa aktif mendengarkan penjelasan materi				✓
	c. Siswa aktif bertanya				✓
2.	d. Siswa aktif mengajukan ide				✓
	Perhatian siswa:			✓	
	a. Diam, tenang				✓
	b. Terfokus pada materi				✓
3.	c. Antusias		✓		
	d. Menanggapi dengan baik			✓	
	Kedisiplinan				✓
	a. Kehadiran/Absensi				✓
4.	b. Datang tepat waktu			✓	
	c. Pulang tepat waktu				✓
	d. Memakai baju sesuai aturan sekolah dan memakai sepatu		✓		
	Penugasan:			✓	
5.	a. Menyelesaikan semua misi (<i>quest</i>) yang di berikan			✓	
	b. Mengumpulkan/ menyelesaikan misi tepat waktu		✓		
	c. Mengerjakan tugas sesuai dengan aturan permainan			✓	
	d. Bertanya ketika ada perintah/ aturan yang kurang jelas			✓	
5.	Kerjasama/ Interaksi:			✓	
	a. Mampu bekerja sama dalam kelompok			✓	
	b. Menghargai pendapat teman lain		✓		
	c. Membantu teman yang mengalami kesulitan			✓	
5.	d. Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok			✓	

Lampiran 9 Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus 2

Observasi Kegiatan Siswa Siklus 2

NO	ASPEK YANG DI AMATI	SKALA			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan siswa:				
	a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran		✓		
	b. Siswa aktif mendengarkan penjelasan materi				✓
	c. Siswa aktif bertanya				✓
2.	d. Siswa aktif mengajukan ide				✓
	Perhatian siswa:				
	a. Diam, tenang				✓
	b. Terfokus pada materi				✓
3.	c. Antusias			✓	
	d. Menanggapi dengan baik				✓
	Kedisiplinan:			✓	
	a. Kehadiran / Absensi				
4.	b. Datang tepat waktu				✓
	c. Pulang tepat waktu				✓
	d. Memakai baju sesuai aturan sekolah dan memakai sepatu		✓		
	Penugasan:				✓
5.	a. Menyelesaikan semua misi (<i>quest</i>) yang di berikan				✓
	b. Mengumpulkan/ menyelesaikan misi tepat waktu				✓
	c. Mengerjakan tugas sesuai dengan aturan permainan				✓
	d. Bertanya ketika ada perintah/ aturan yang kurang jelas			✓	
5.	Kerjasama/ Interaksi:				✓
	a. Mampu bekerja sama dalam kelompok				✓
	b. Menghargai pendapat teman lain			✓	
	c. Membantu teman yang mengalami kesulitan				✓
5.	d. Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok				✓

Lampiran 10 Dokumentasi

DOKUMENTASI**A. Wawancara dengan siswa dan guru**

Wawancara dengan guru mata Pelajaran Fiqh kelas VIII



Wawancara dengan guru mata Pelajaran Fiqh kelas VIII



Wawancara dengan siswa kelas VIII



Wawancara dengan siswa kelas VIII

B. Pembelajaran Siklus 1



Guru menjelaskan peraturan dalam bermain *game*



Guru membagikan kartu peran (*role play*) kepada siswa



Guru menetapkan peran kepada masing masing siswa



Kelompok yang berperan sebagai Muzakki



Kelompok yang berperan sebagai Mustahik



Kelompok yang berperan sebagai Amil

C. Pembelajaran siklus 2



Guru menjelaskan tentang peraturan dalam game (*team game tournament*)



Guru membentuk 2 kelompok



Siswa berdiskusi dengan anggota kelompoknya masing masing



Siswa menanyakan pendapat teman satu kelompok



Guru dinilai oleh pengamat selama proses pembelajaran berlangsung

 A photograph of a large table filled with student attendance records. The table has multiple columns for student names, dates, and attendance status. The records are organized by class and date.

Absensi siswa



Poto bersama setelah pembelajaran