# PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN FIQIH DI MADRASAH TSANAWIYAH AL-MUBARROK PUGER JEMBER

**SKRIPSI**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh

M Syahrur Rozi
NIM: 224101010024

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**
**JUNI 2026**

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN FIQIH DI MADRASAH TSANAWIYAH AL-MUBARROK PUGER JEMBER

## SKRIPSI

Diajukan kepada universitas islam negeriKiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh

M Syahrur Rozi
NIM: 224101010024

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**
**JUNI 2026**

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA PELAJARAN FIQIH DI MTS AL-MUBARROK PUGER

## SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:
M Syahrur Rozi
Nim: 224101010024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**Disetujui Pembimbing**

**Evi Resti Dianita, M.Pd**

**NIP. 198905524202203200 4**

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN**
***GAME BASED LEARNING***
**UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA PELAJARAN FIQIH DI MADRASAH TSANAWIYAH AL-MUBARROK PUGER**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

**Hari : Kamis**

**Tanggal : 18 Juni 2026**

**Tim Penguji**

| **Ketua** | **Sekertaris** |
|---|---|
| **Dr. Subakri M.Pd.I** | **Ahmad Dhiyaa Ul Haqq, M.Pd.** |
| **NIP.197507212007011032** | **NIP.198709162019031003** |

Anggota:

1. **Dr. Drs. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd.I** ( )
2. **Evi Resti Dianita, M.Pd.I** ( )

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.,**
NIP. 197304242000031005

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# MOTTO

يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ

Artinya: " Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat."(QS. Al-Mujadilah: 11) [58]*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahnya, 2025, 58



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil alamin. Dengan penuh rasa syukur, penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini dapat tercapai berkat adanya bimbingan, dukungan, bantuan, usaha, serta doa dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, karya ini penulis mempersembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tua penulis, Bapak Abdul Jalil dan Ibu Siti Syamsiah, yang telah memberikan beasiswa penuh kepada penulis untuk menyelesaikan Pendidikan hingga bangku perkuliahan. Terima kasih atas segala pengorbanan serta dorongan untuk selalu semangat dalam setiap proses dan doa-doa yang tiada putusnya untuk mendorong keberhasilan penulis.
2. Kepada kakak penulis Faidhatul Khasanah karena kehadiranmu menjadi alasan penulis untuk terus berusaha dan semangat untuk menjadi yang lebih baik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur penulis sampaikan Kepada Allah SWT dengan berkat Rahmat dan hiadayah-nya penulis bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi dalam menempuh Pendidikan (S1) dengan berjudul "Penerapan Metode *Game Baset Learning* Untuk Menigkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Mts Al-Mubarrok Puger". Penyusunan tugas akhir ini, tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. oleh karena itu penulis menyampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menrima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Deakan Fakultas Syariah yang telah memberikan arahan tentang fakultas syariah serta memberi izin untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pdi., selaku Ketua jurusan Pendidikan agama islam dan Bahasa Uiniversitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang selalu memberikan fasilitas dan layanana kepada penulis.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyatulrrahmah, M.Ag., selaku kaprodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk melaksanakan penelitian.
5. Bapak Najibul Khair, M. Ag., S. Th. I., selaku dosen pembimbing akademik yang selalu sabar membimbing dan memberi arahan kepada penulis.
6. Ibu Evi Resti Dianita, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan dengan sabar dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak/ibu dosen UIN KHAS Jember khususnya dosen-dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

8. Bapak Agus Siswandi, S. Pd.I., dan Bapak Irsyad Hasan S.Pd., selaku kepala madrasah dan guru PAI di MTs al mubarrok puger yang telah memberi izin melaksanakan penelitian.

Penulis berharap skripsi ini dapat me memberikan manfaat bagi pembaca agar biasa menjadi amal jariah bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Jember, 24 Mei 2026

M Syahrur Rozi
NIM:224101010024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# ABSTRAK

**M Syahrur Rozi, 2026:** *Penerapan Metode Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Mts Al-Mubarrok Puger*

***Kata kunci:*** *Game Based Learning,* Minat Belajar, Fiqih, Penelitian Tindakan Kelas

Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Mubarrok Puger menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi, rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta kurangnya antusiasme siswa ketika melaksanakan praktik pembelajaran Fiqih. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar minat belajar siswa dapat meningkat.

Fokus penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran Game Based Learning untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Mubarrok Puger. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah penerapan Game Based Learning mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran Fiqih.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Fiqih melalui penerapan metode pembelajaran Game Based Learning di MTs Al-Mubarrok Puger.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTs Al-Mubarrok Puger tahun pelajaran 2025/2026.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran Game Based Learning dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian, keterlibatan, antusiasme, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, metode Game Based Learning efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Mubarrok Puger.



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# DAFTAR ISI

**Hal**

**Halaman Sampul** ..... **i**

**Lembar Persetujuan Pembimbing** ..... **ii**

**Lembar Pengesahan** ..... **iii**

**MOTTO** ..... **iv**

**PERSEMBAHAN** ..... **v**

**KATA PENGANTAR** ..... **vi**

**ABSTRAK** ..... **viii**

**DAFTAR ISI** ..... **ix**

**DAFTAR TABEL** ..... **xi**

**DAFTAR GAMBAR** ..... **xii**

**BAB I PENDAHULUAN** ..... **1**

A. Latar Belakang Masalah ..... 1

B. Permasalahan ..... 6

C. Cara Pemecahan Masalah ..... 6

D. Tujuan Penelitian ..... 7

E. Manfaat Penelitian ..... 7

**BAB II** ..... **9**

A. Penelitian Terdahulu ..... 9

B. Kajian Teori ..... 14

**BAB III** ..... **35**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian ..... 35

B. Lokasi Penelitian ..... 35



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

C. Subyek Penelitian ..... 35
D. Prosedur Penelitian ..... 36
E. Teknik Pengumpulan Data ..... 41
F. Instrumen Penelitian ..... 43
G. Teknik Analisis Data ..... 52
H. Keabsahan Data ..... 54
I. Indikator Kinerja ..... 55
J. Tim Peneliti ..... 56
**BAB IV ..... 57**
A. Gambaran Obyek Penelitian ..... 57
B. Hasil Pembahasan ..... 58
**BAB V ..... 81**
A. Simpulan ..... 81
B. Saran-Saran ..... 82
**DAFTAR PUSTAKA ..... 83**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 ..... 12

Tabel 3. 1 ..... 43

Tabel 3. 2 ..... 45

Tabel 3. 3 ..... 47

Tabel 3. 4 ..... 48

Tabel 3. 5 ..... 49

Tabel 3. 6 ..... 49

Tabel 3. 7 ..... 51

Tabel 4. 1 ..... 60

Tabel 4. 3 ..... 67

Tabel 4. 4 ..... 69

Tabel 4. 6 ..... 76

Tabel 4. 7 ..... 78

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 ..... 38

Gambar 4. 1 ..... 70

Gambar 4. 2 ..... 80

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang melalui intervensi faktor eksternal guna mendorong terjadinya kegiatan belajar pada diri individu Faktor eksternal yang dimaksud dalam konteks ini adalah peran guru sebagai fasilitator utama. Berbagai upaya yang dilakukan guru untuk memastikan setiap peserta didik mengalami proses belajar secara optimal disebut sebagai kegiatan mengajar. Dalam konteks ini, kegiatan mengajar dan belajar merupakan dua proses yang berbeda dan tidak dapat disamakan sebagai satu kesatuan yang identik. Proses belajar tidak semata-mata terjadi karena adanya aktivitas mengajar dari guru, melainkan dapat berlangsung secara mandiri oleh peserta didik. Belajar dapat dilakukan di berbagai tempat dan pada berbagai kesempatan, tanpa bergantung sepenuhnya pada kehadiran guru sebagai pengajar.[2]

Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran merupakan suatu sistem terpadu yang tersusun atas berbagai komponen, seperti unsur manusia, materi, sarana, perlengkapan, serta prosedur yang saling berinteraksi dan memengaruhi satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Unsur manusia dalam sistem tersebut mencakup peserta didik, guru, serta tenaga pendukung lainnya, seperti petugas laboratorium. Komponen materi

[2] Afri Mardicko, "Belajar Dan Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 5486, https://doi.org/https://doi.org/10.29210.



digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

meliputi berbagai sumber belajar, antara lain buku, papan tulis, bahan fotografi, slide, film, serta media audio dan video. Adapun fasilitas dan perlengkapan mencakup ruang kelas, perangkat audio-visual, hingga komputer. Sementara itu, aspek prosedural meliputi pengaturan jadwal, metode penyampaian informasi, kegiatan praktik, proses belajar, pelaksanaan evaluasi, dan berbagai tahapan lain yang mendukung berlangsungnya pembelajaran secara sistematis.[3]Keberhasilan pembelajaran dapat dimaknai sebagai tercapainya tujuan yang telah dirumuskan dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan dan tidak mengalami kegagalan Dengan kata lain, keberhasilan tersebut tercermin dari terpenuhinya target pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.[4]Pencapaian keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan peserta didik, melainkan juga dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi dalam menciptakan situasi belajar yang kondusif dan efektif.[5]

Pelaksanaan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi

[3] Gusmaneli Gusmaneli Astri Azani, Sarmila Sarmila, "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran," *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 2, no. 3 (2024): 22, https://doi.org/https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183.

[4] Prihantini Uswatun Hasanah, Siti Masitoh, Zahra Khairul Dealova, Muhammad Yunus, Gilang Restu Frimananda, "FAKTOR PENUNJANG KEBERHASILAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 8 (2025): 1184, http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp.

[5] Uswatun Hasanah, Siti Masitoh, Zahra Khairul Dealova, Muhammad Yunus, Gilang Restu Frimananda, 1185.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan keaktifan peserta didik dalam belajar.[6]

اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُۗ اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِهٖ وَهُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ ﴿١٢٥﴾

Artinya:"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik." (QS. An-Nahl: 125)[7]

Ayat ini menjelaskan bahwa dalam menyampaikan ilmu dan pendidikan harus menggunakan cara yang bijaksana serta metode yang baik agar materi dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Fiqih, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga harus mampu memilih model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penerapan Game Based Learning merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang sejalan dengan prinsip penyampaian pembelajaran secara menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa

[6] Undang-undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
[7] Al-Qur'an Shihab Kemenag, dikutip dari Al-Qur'an dan Terjemahnya. 281

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas VII di MTs Al Mubarrok Jember adalah rendahnya minat belajar terhadap mata pelajaran Fiqih. Kondisi ini terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, di mana sebagian siswa kurang memberikan perhatian terhadap penjelasan guru dan lebih cenderung berbicara dengan teman sebangkunya sehingga fokus terhadap materi yang disampaikan menjadi berkurang. Selain itu, ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan terhadap materi pembelajaran, hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan partisipasi aktif. Rendahnya minat belajar siswa juga memberikan dampak terhadap kondisi dan suasana pembelajaran di dalam kelas. Siswa yang kurang memiliki ketertarikan terhadap kegiatan belajar cenderung mengganggu jalannya proses pembelajaran, sehingga dapat menimbulkan situasi kelas yang kurang kondusif.[8]

Permasalahan serupa juga tampak pada saat pelaksanaan kegiatan praktik dalam pembelajaran Fiqih. Beberapa siswa terlihat kurang bersemangat, merasa kurang percaya diri, bahkan ada yang enggan melakukan praktik di hadapan teman-temannya. Padahal, kegiatan praktik memiliki peranan penting dalam pembelajaran Fiqih karena dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan aplikatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fiqih masih tergolong rendah, sehingga diperlukan

[8] Feby Zalianti Margolang Rahmilawati Ritonga, Marsya Indri Yanda Tanjung, Sardame Hotmauli Sitompul, Melina Marbun, "DAMPAK RENDAHNYA MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLA H DASAR" 2, no. 6 (2025): 11238.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

penerapan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif agar siswa dapat terlibat secara lebih aktif dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa di MTs Al Mubarrok Puger Jember. Upaya tersebut dapat dilakukan, antara lain, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari topik yang sesuai dengan minat mereka, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta menerapkan metode pembelajaran yang bersifat interaktif.[9]

Kurangnya minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penerapan berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah *Game-Based Learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan kognitif peserta didik sekaligus mendorong peningkatan motivasi belajar mereka.[10]

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti telah melaksanakan kegiatan observasi bersama guru mata pelajaran Fiqih di MTs Al Mubarrok Jember guna memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas VII MTs Al-Mubarrok

[9] Indra Divari Lubis Azizah Nur Nst, Azah Sinta Nuri Lubis, "Meningkatkan Kedisiplinan Dan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Praktek Mengajar Di SMK Negeri 3 Panyabungan," *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 8 (2024): 903, https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps.

[10] Chrisnaji Banindra Yudha Azizah Fiqriah, Yustia Suntari, "Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal Research and Education Studies* 6, no. 3 (2025): 231, https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Puger Jember. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fiqih masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa ketika guru menyampaikan materi, rendahnya tingkat partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta minimnya antusiasme siswa saat melaksanakan kegiatan praktik. Oleh karena itu, salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pendekatan Game-Based Learning, yaitu pembelajaran berbasis permainan yang diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu peserta didik memahami materi Fiqih secara lebih aktif dan efektif. Sehingga peneliti tertarik mengambil judul tentang ”**Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Fiqih Di MTs Al-Mubarrok Puger”**

## B. Permasalahan

Apakah Penerapan Game Based Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Al-Mubarrok Puger Jember?

## C. Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui penerapan metode Game Based Learning yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Al-Mubarrok Puger Jember. Metode tersebut merupakan strategi pembelajaran yang memadukan unsur-unsur permainan edukatif ke

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik terlibat secara aktif melalui kegiatan seperti kuis interaktif, permainan kelompok, maupun penggunaan media permainan digital yang disesuaikan dengan materi serta kompetensi yang hendak dicapai. Implementasi metode ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan menantang, sehingga mampu mendorong partisipasi aktif serta meningkatkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Indikator keberhasilan penelitian adalah meningkatkan minat belajar siswa yang diukur menggunakan model pembelajaran Game based learning.

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Al-Mubarrok Puger Jember.

## E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Sehubungan dengan hal tersebut, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model Game Based Learning. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

kontribusi terhadap pengembangan khazanah keilmuan di bidang pendidikan, khususnya dalam ranah Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dapat berkontribusi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus mendorong aktivitas dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran Fiqih, sehingga kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan, baik yang berkaitan dengan materi Fiqih maupun yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, dapat berkembang secara optimal.

b. Bagi guru

Memperoleh pengalaman langsung dalam implementasi model Game Based Learning pada proses pembelajaran di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Al-Mubarrok Puger Jember.

c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai rujukan bagi pihak sekolah dalam menetapkan arah kebijakan yang mendukung kemajuan institusi, sekaligus berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

d. Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman sekaligus mengetahui hasil implementasi pembelajaran melalui penerapan model Game Based Learning, serta memenuhi salah satu persyaratan akademik untuk meraih gelar Sarjana (S1) dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# BAB II

# KAJIAN PUSTAKA

## A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Upit Hofifah dan Mislan (2025) dengan judul "Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II",mengkaji penerapan Game Based Learning berbasis Wordwall dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar melalui PTK, dengan fokus pada peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik.

   Berbeda dengan itu, penelitian ini menitikberatkan pada penerapan Game Based Learning untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Mubarrok Puger. Meskipun memiliki fokus yang berbeda, kedua penelitian sama-sama menunjukkan bahwa Game Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar.

2. Penelitian Nurhayati, Dewi Setyawati, dan Hikmah Wahyuni (2025) dengan judul "Pengaruh model pembelajaran game based learning (GBL) untuk meningkatkan minat belajar siswa di sma negeri 1 Lubai" berfokus pada analisis pengaruh penerapan model Game Based Learning terhadap minat dan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan kuantitatif dengan
3. Membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, khususnya dengan pemanfaatan aplikasi digital seperti Kahoot dalam pembelajaran sejarah.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Sementara itu, penelitian ini menitikberatkan pada penerapan Game Based Learning untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Mubarrok Puger, dengan penekanan pada proses implementasi serta perubahan minat belajar dalam konteks pendidikan madrasah. Meskipun berbeda dalam fokus dan pendekatan, kedua kajian sama-sama menunjukkan bahwa Game Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

4. Penelitian Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan dengan judul "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar" menelaah tentang penerapan Game Based Learning sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar melalui pendekatan kuantitatif dengan perbandingan kelas eksperimen dan kontrol, dengan fokus pada aspek kognitif dan motivasional.

   Berbeda penelitian ini berfokus pada penerapan Game Based Learning untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Mubarrok Puger dengan menekankan ranah afektif. Meski demikian, keduanya sama-sama menunjukkan bahwa Game Based Learning efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Farid Hatul Hasanah (2023) dengan judul "Penerapan Model Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIIIB MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023" mengkaji penerapan model *Game Based Learning* dalam pembelajaran IPS sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

didik, dengan fokus pada aspek motivasional tanpa secara khusus menelaah minat belajar maupun konteks pembelajaran Fiqih.

Berbeda dengan itu, penelitian ini menitikberatkan pada penerapan *Game Based Learning* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al Mubarrok Puger, dengan menjadikan minat belajar sebagai variabel utama dalam ranah afektif.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Novan Aditya (2024) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTsN 1 Lamongan" mengkaji penerapan model *Game Based Learning* yang dipadukan dengan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Fokus penelitian tersebut terletak pada pengukuran peningkatan capaian kognitif siswa melalui perbandingan hasil pretest dan posttest dalam pembelajaran IPS di tingkat madrasah tsanawiyah.

   Berbeda dengan penelitian tersebut, kajian ini lebih menitikberatkan pada penerapan *Game Based Learning* sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al Mubarrok Puger, dengan menekankan aspek afektif seperti ketertarikan, perhatian, dan partisipasi aktif siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**Tabel 2. 1**

**Perbandingan penelitian terdahulu**

| No | Nama | Judul Penelitian | Perbedaan | Persamaan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Upit Hofifah dan Mislan (2025) | "Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II", | Kajian tersebut menekankan peningkatan berpikir kreatif dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar melalui *Game Based Learning*. | kajian tersebut memiliki kesamaan dalam objek kajian, yaitu sama-sama menelaah penerapan model Game Based Learning (GBL) sebagai bentuk inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. |
| 2 | Nurhayati, Dewi Setyawati, dan Hikmah Wahyuni (2025) | "Pengaruh model pembelajaran game based learning (GBL) untuk meningkatkan minat belajar siswa di sma negeri 1 Lubai" | Kajian tersebut mengkaji pengaruh *Game Based Learning* terhadap minat dan hasil belajar melalui perbandingan kelas, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar Fiqih di MTs Al-Mubarrok Puger. | Memiliki persamaan pada fokus kajiannya, yaitu sama-sama mengulas penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) sebagai bentuk inovasi pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik. |

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3 | Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan | "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar" | Kajian tersebut berfokus pada motivasi dan prestasi belajar, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan minat belajar melalui *Game Based Learning*. | kedua penelitian memiliki persamaan dalam objek kajiannya, yaitu sama-sama mengulas Game Based Learning sebagai strategi pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. |
| 4 | Farid Hatul Hasanah (2023) | "Penerapan Model Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIIIB MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023" | Kajian tersebut menelaah pengaruh *Game Based Learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar Fiqih. | Kedua penelitian tersebut memiliki persamaan pada objek kajiannya, yaitu sama-sama mengkaji penerapan model Game Based Learning dalam proses pembelajaran di jenjang Madrasah Tsanawiyah. |
| 5 | Mohamad Novan Aditya (2024) | "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Media Wordwall terhadap Hasil | Kajian tersebut menekankan peningkatan hasil belajar melalui *Game Based Learning* | kajian tersebut memiliki kesamaan pada objek yang diteliti, yaitu sama-sama mengkaji penerapan model |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Belajar Siswa Kelas VIII di MTsN 1 Lamongan" | berbantuan Wordwall, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar siswa. | Game Based Learning sebagai strategi pembelajaran inovatif di jenjang madrasah tsanawiyah |

## B. Kajian Teori

### 1. Game Based Learning

a. Pengertian Game Based Learning

Game Based Learning (GBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur serta mekanisme permainan ke dalam proses pembelajaran guna menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Pendekatan ini tidak semata-mata berorientasi pada aspek hiburan, melainkan menitikberatkan pada fungsi pedagogis yang dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Melalui penerapan tantangan, tingkatan, dan sistem penghargaan dalam permainan, peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta kerja sama kolaboratif.[11]

Game Based Learning (GBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan sebagai

[11] Ni Nyoman Supuwingsih, *Edu Game* (Medan: PT. Media Penerbit Indonesia, 2025), 10.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

sarana untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pendekatan ini menegaskan bahwa aktivitas bermain tidak semata-mata berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media interaktif yang berperan dalam membangun pemahaman konseptual. Melalui pemanfaatan permainan, peserta didik didorong untuk berpartisipasi secara aktif, mengembangkan kreativitas, serta terlibat langsung dalam proses penyelesaian berbagai tantangan pembelajaran.[12]

Jadi game based learning (GBL) dapat dipahami sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang memadukan elemen-elemen permainan ke dalam kegiatan belajar mengajar sebagai upaya pedagogis untuk meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik. Pendekatan ini tidak sekadar berorientasi pada aspek hiburan, melainkan berperan sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan motivasi, keaktifan, kreativitas, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Melalui berbagai tantangan dan aktivitas permainan yang dirancang secara sistematis, peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Nur Aini (2018), Game Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran, di mana permainan yang digunakan dirancang secara sistematis sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

[12] Supuwingsih, *Edu Game* 11.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Melalui penerapan model pembelajaran ini, peserta didik memperoleh pengalaman belajar berbasis permainan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga diharapkan mampu membantu mereka memahami materi pelajaran secara lebih mudah dan efektif.

Zhong (2019) mengemukakan bahwa Game Based Learning merupakan hasil integrasi antara metode pembelajaran dan permainan yang dirancang secara menarik serta menantang. Perpaduan kedua unsur tersebut menghasilkan lingkungan pembelajaran berbasis permainan yang mendorong peserta didik untuk menyelesaikan tantangan dalam game secara mandiri, baik melalui upaya individu maupun melalui kerja sama dalam kelompok.

Kavak (2022) mengemukakan pandangan yang sejalan bahwa Game Based Learning merupakan suatu pola penyampaian konten pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk menarik perhatian serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru guna mencapai tujuan, hasil, dan pengalaman belajar yang telah ditetapkan. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru terlebih dahulu menyampaikan konsep-konsep baru kepada peserta didik, kemudian diikuti dengan kegiatan penerapan konsep tersebut melalui permainan.[13]

[13] Armin Haluti Akbar Iskandar, Hasrat A Aimang, Risnanosanti, Hasinah Hanafi Nirwanto Maruf, Rita Fitriani, *Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Di Era Digital* (Sulawesi: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023), 86.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Game Based Learning (GBL) menghadirkan pengalaman pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik, sehingga memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui aktivitas bermain. Model pembelajaran ini banyak diterapkan dalam konteks pendidikan formal, baik pada pembelajaran tatap muka di kelas maupun dalam pembelajaran daring. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya terlibat dalam pembelajaran secara konvensional, tetapi juga berpartisipasi secara lebih aktif dalam proses belajar karena mereka dapat memantau perkembangan pembelajaran melalui mekanisme permainan. Dengan demikian, game based learning tidak sekadar berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi serta memotivasi peserta didik untuk belajar.[14]

Game-Based Learning juga dapat diimplementasikan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi pada era digital, beragam platform dan aplikasi berbasis teknologi telah tersedia dan semakin mempermudah penerapan pendekatan Game-Based Learning dalam konteks pendidikan, sehingga mampu

[14] Khaerudin Haerul Anwar, Etin Solihatin, *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game Based Learning* (Malang, 2025), 70.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan beragam.[15]

Dalam perkembangannya, Game Based Learning memiliki karakteristik sebagaimana dikemukakan oleh Tao dkk, yaitu adanya integrasi materi pembelajaran ke dalam permainan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar serta keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Menurut pandangan tersebut, terdapat alasan yang kuat dalam menggabungkan permainan ke dalam proses pembelajaran, karena integrasi game mampu merangsang daya ingat peserta didik dan mempermudah mereka dalam memperoleh serta memahami informasi baru sebelum melanjutkan ke tahap pembelajaran berikutnya.[16]

b. Manfaat Game Based Learning

Pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) memiliki berbagai fungsi strategis dalam proses pendidikan yaitu:

1) Pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi serta melibatkan seluruh peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2) Pembelajaran berbasis permainan berperan dalam mengembangkan kemampuan peserta didik, termasuk keterampilan literasi dan numerasi.

[15] Cahyo Hasanudin, *Revolusi Media Pembelajaran Di Era Society 5.0 Untuk Mendorong Pembelajaran* (Lombok Barat: Seval Literindo Kreasi Anggota IKAPI, 2025), 290.

[16] Akbar Iskandar, Hasrat A Aimang, Risnanosanti, Hasinah Hanafi Nirwanto Maruf, Rita Fitriani, *Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Di Era Digital*, 87.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

3) Pendekatan ini dapat dimanfaatkan sebagai media terapeutik untuk membantu mengatasi hambatan atau kesulitan kognitif yang dialami peserta didik.
4) Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan simulasi peran atau profesi tertentu sebelum diterapkan dalam situasi kehidupan nyata.
5) Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk berperan sebagai kreator multimedia atau pengembang konten pembelajaran berbasis permainan.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan memiliki peran yang signifikan dalam memengaruhi motivasi belajar peserta didik, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan semangat dan tantangan belajar, serta memperkuat kerja sama antar peserta didik.[17]

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Game Based learning

1) Kelebihan Model Pembelajaran Game Based learning.

Menurut Asmaka (2019), model Game Based Learning (GBL) memiliki sejumlah kelebihan dalam pelaksanaannya yaitu:

a) Peserta didik terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi yang intensif.

[17] Nur Habibah Muhammad Sajuddin, Muhammad Zainal Abidin, *Teknologi Pendidikan* (Banyumas: Wawasan Ilmu, 2025), 9.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

b) Pendekatan ini membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.
c) Game Based Learning mendorong keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
d) Penerapan model ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik merasa antusias, gembira, dan nyaman.
e) Game Based Learning berperan dalam menumbuhkan rasa solidaritas serta memperkuat kekompakan antar peserta didik.

Cinta dkk. (2021) mengemukakan bahwa Game Based Learning (GBL) memiliki sejumlah kelebihan dalam proses pembelajaran.

a) Game Based Learning bersifat interaktif dan menyenangkan, serta mampu melatih kerja sama dan mendorong munculnya pola pikir baru pada peserta didik.
b) Pendekatan ini mempermudah pelaksanaan pembelajaran karena dapat membantu mengurangi tingkat stres peserta didik.
c) Game Based Learning memiliki daya tarik tersendiri dalam kegiatan belajar serta menyediakan umpan balik yang bersifat positif dan bermanfaat.
d) Penerapan Game Based Learning memungkinkan pendidik untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik, melatih

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

daya ingat, memberikan efek relaksasi setelah kegiatan pembelajaran, serta menumbuhkan kembali semangat belajar.

2) Kekurangan Model Pembelajaran Game Based Learning.

Menurut Asmaka, model Game Based Learning (GBL) memiliki beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya.

a) Penerapan model ini memerlukan waktu pembelajaran yang relatif lebih lama dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.
b) Game Based Learning membutuhkan dukungan alat serta media tambahan yang memadai.
c) Pengelolaan dan pengondisian peserta didik cenderung lebih kompleks dalam pembelajaran berbasis permainan.
d) Pengaturan dan desain pembelajaran harus dipersiapkan secara matang agar pelaksanaan Game Based Learning dapat berjalan secara efektif.

Pambudi mengemukakan bahwa model Game Based Learning (GBL) memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya.

a) Pelaksanaan Game Based Learning memerlukan ketersediaan alat dan media pendukung tambahan.
b) Suasana pembelajaran di kelas berpotensi menjadi kurang kondusif apabila tidak dikelola dengan baik.
c) Penerapan model ini membutuhkan alokasi waktu pembelajaran yang relatif lebih panjang.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

d) Perancangan serta pengaturan pembelajaran harus dipersiapkan secara cermat agar pelaksanaan Game Based Learning dapat berlangsung secara optimal.[18]

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Game Based Learning

Terdapat sejumlah teori yang menjelaskan sintaks atau tahapan pelaksanaan pembelajaran berbasis Game Based Learning (GBL). Teori-teori tersebut dapat dijadikan acuan dalam penerapan pembelajaran sesuai dengan tujuan akhir yang ingin dicapai, baik dalam pengembangan keterampilan peserta didik maupun dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Adapun tahapan model Game Based Learning menurut Pambudi adalah sebagai berikut:

1) Pendidik menentukan permainan yang relevan dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan, dengan mempertimbangkan kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran.
2) Pendidik menyampaikan penjelasan awal mengenai konsep pembelajaran yang berkaitan dengan permainan yang akan digunakan, termasuk tujuan pembelajaran serta tantangan yang harus diselesaikan oleh peserta didik.
3) Pendidik menetapkan sistem permainan dan peraturan yang harus dipahami dan disepakati oleh peserta didik, sekaligus memberikan

[18] 2024, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, n.d.), 29–30.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

ruang bagi mereka untuk berkreasi dan mengekspresikan diri selama proses pembelajaran berlangsung.

4) Kegiatan permainan mulai dilaksanakan, di mana peserta didik memainkan game dengan memanfaatkan media yang telah ditetapkan sebelumnya, termasuk ketentuan mengenai batas waktu serta jadwal pelaksanaan permainan.
5) Peserta didik melakukan perumusan kembali pengetahuan yang diperoleh dengan merangkum pengalaman, pemahaman, serta berbagai hal yang didapatkan selama mengikuti permainan.
6) Ada tahap akhir, peserta didik melaksanakan kegiatan refleksi terhadap hasil dan proses pembelajaran yang telah mereka jalani guna memperkuat pemahaman dan evaluasi diri.[19]

Selanjutnya, tahapan model Game Based Learning (GBL) juga dijelaskan oleh McGonigal, yang menyatakan bahwa permainan dalam konteks pendidikan memiliki empat komponen utama yaitu:

1) Tujuan atau hasil yang ingin dicapai oleh peserta didik melalui aktivitas yang dilakukan dalam permainan.
2) Aturan, yaitu seperangkat ketentuan yang membatasi dan mengarahkan cara peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam permainan.

[19] Rita Rahmaniati, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024), 27.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

3) Sistem umpan balik (*feedback system*), yang berfungsi untuk menunjukkan sejauh mana kemajuan peserta didik dalam mendekati tujuan yang ingin dicapai selama permainan berlangsung.
4) Partisipasi sukarela (*voluntary participation*), yang menegaskan bahwa keterlibatan peserta didik dalam permainan didasarkan pada kesadaran dan kesediaan mereka untuk menerima serta mematuhi tujuan, aturan, dan sistem umpan balik yang telah ditentukan.[20]

**2. Minat Belajar**

a. Pengertian Minat Belajar

Secara etimologis, minat dapat diartikan sebagai kecenderungan batin yang kuat terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu. Minat merupakan perasaan suka dan ketertarikan terhadap suatu hal yang muncul secara spontan tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Pada hakikatnya, minat mencerminkan adanya hubungan antara individu dengan objek di luar dirinya, di mana semakin kuat dan dekat hubungan tersebut, semakin tinggi tingkat minat yang dimiliki.[21]

Sedangkan belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk menghasilkan perubahan perilaku, baik yang berkaitan dengan peningkatan pengetahuan, penguasaan keterampilan, pembentukan sikap, internalisasi nilai-nilai positif,

[20] Rahmaniati, 28. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*
[21] Jamaluddin, "Minat Belajar (Tunjauan Guru Pendidikan Agama Islam)," *Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 8, no. 2 (2016): 29, http://journal.iaimsinjai.ac.id/index.php/al-qalam.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

maupun perolehan pengalaman yang bersumber dari berbagai aktivitas pembelajaran yang telah dijalani.[22]

Menurut S. Nasution, belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Perubahan yang dimaksud tidak hanya terbatas pada peningkatan jumlah pengetahuan, tetapi juga mencakup perkembangan kecakapan, kebiasaan, sikap, pemahaman, penghargaan, minat, serta kemampuan penyesuaian diri.[23]

Menurut M. Sobry Sutikno, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan yang bersifat baru sebagai hasil dari pengalaman pribadi melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut terjadi secara sadar dan disengaja, serta diarahkan untuk mencapai kondisi yang lebih baik dibandingkan keadaan sebelumnya.[24]

Menurut Sardiman A.M., belajar merupakan suatu proses yang ditandai oleh perubahan perilaku atau penampilan individu yang terjadi melalui rangkaian aktivitas, seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, serta berbagai kegiatan lain yang mendukung terjadinya perubahan tersebut.[25]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

---

[22] Najamuddin Petta Solong Khasanah, Deni Indrawan, Lusiana, Ni'ma M. Alhabsy, Abroto, Hefi Rusnita Dewi, Zahrotul Fitria, Tria Maevida, Nurhayati, *Dinamika Konsep Dasar Model Pembelajaran* (Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri, 2022), 79.

[23] Zubairi, *Modernisasi Pendidikan Agama Islam* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2022), 7.

[24] Dermawan Harefa, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2023), 8.

[25] Feida Noorlaila Isti'adah, *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 11.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Jadi pengertian dari minat belajar adalah kecenderungan batin yang berasal dari dalam diri individu dan ditandai oleh adanya perasaan senang, perhatian, serta ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran, yang berkembang secara sadar tanpa pengaruh paksaan.

Menurut Sobandi sebagaimana dikutip dalam Fatihuridlo, minat belajar meliputi berbagai aspek, antara lain ketertarikan, perhatian, konsentrasi, ketekunan, upaya, penguasaan pengetahuan dan keterampilan, serta motivasi dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar berperan sebagai pengendali perilaku belajar dan terbentuk melalui interaksi antara individu dengan materi atau konten tertentu. Selain itu, minat belajar mencerminkan tingkat ketertarikan dan keterikatan yang mendalam terhadap suatu mata pelajaran atau aktivitas pendidikan, yang berfungsi sebagai dorongan internal bagi individu untuk terlibat dalam proses belajar dengan antusiasme dan komitmen yang tinggi.[26]

b. Ciri-ciri Minat Belajar

Sebagai pendidik, guru perlu memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi apakah peserta didik memiliki minat belajar atau tidak dengan mengamati ciri-ciri minat belajar yang tampak dalam perilaku siswa. Menurut Slameto sebagaimana dikemukakan dalam karya

[26] Muhammad Khoirul Imam, *Mengajar Di Era Digital Integrasi Teknologi Membangun Minat Belajar* (Banten: Minhaj Pustaka, 2025), 82.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Suyono dan Hariyanto, terdapat enam ciri utama minat belajar yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Peserta didik memiliki kecenderungan untuk terus-menerus memperhatikan dan mengingat hal-hal yang diminatinya. Hal ini terlihat dari fokus perhatian siswa terhadap materi pembelajaran serta kemampuannya mengingat kembali informasi yang telah dipelajari tanpa harus dipaksa.
2) Peserta didik merasakan kepuasan dan kebanggaan terhadap objek atau aktivitas yang diminatinya. Kepuasan ini mendorong siswa untuk terus terlibat dalam pembelajaran karena mereka merasa berhasil dan dihargai.
3) Adanya perasaan senang terhadap sesuatu yang diminati, sehingga kegiatan belajar tidak dirasakan sebagai beban, melainkan sebagai aktivitas yang menyenangkan.
4) Terdapat rasa keterikatan terhadap kegiatan yang diminati, yang ditunjukkan melalui kemauan siswa untuk mengikuti dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran secara berkelanjutan.
5) Peserta didik cenderung lebih menyukai hal-hal yang menjadi minatnya dibandingkan dengan aktivitas lain, sehingga mereka lebih memprioritaskan kegiatan belajar yang sesuai dengan minat tersebut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

6) Minat belajar diwujudkan melalui peran serta aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kelas.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, siswa yang memiliki minat belajar dapat dikenali melalui sikap perhatian yang konsisten terhadap materi pelajaran, perasaan senang dan bangga terhadap apa yang dipelajari, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar berperan penting dalam mendorong keaktifan dan keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.[27]

c. Macam-macam Minat Belajar

Minat belajar memiliki beragam bentuk atau jenis yang dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristiknya. Suhartini (dalam Riadi, 2020) mengemukakan bahwa ditinjau dari sifatnya, minat belajar terbagi ke dalam tiga kategori utama.

1) Minat personal, yaitu minat yang cenderung bersifat menetap dan relatif stabil, yang mengarah pada ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tertentu. Minat ini tercermin dari perasaan suka atau tidak suka serta tingkat ketertarikan individu dalam mempelajari suatu mata pelajaran, dan umumnya berkembang secara internal tanpa dominasi pengaruh rangsangan dari luar.

[27] Anita Anggraini Lubis, *Bahasa Indonesia Dan Digitalisasi Pendidikan* (Padangsidimpuan: CV Alva Pustaka, 2024), 30–31.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

2) Minat situasional, yakni minat yang bersifat sementara dan mudah berubah, yang lebih banyak dipicu oleh faktor eksternal, seperti strategi pembelajaran guru, penggunaan media dan sumber belajar yang menarik, suasana kelas, maupun dukungan lingkungan keluarga. Apabila minat situasional ini berlangsung secara konsisten dalam jangka waktu yang panjang, maka berpotensi berkembang menjadi minat personal atau minat yang bersifat psikologis.
3) Minat psikologikal, yaitu minat yang tumbuh dari dalam diri individu sebagai hasil interaksi yang berkelanjutan antara minat personal dan minat situasional. Minat psikologikal ditandai dengan adanya pemahaman yang memadai terhadap suatu mata pelajaran, kesempatan untuk mendalami materi melalui aktivitas pembelajaran yang terstruktur baik di dalam maupun di luar kelas, serta penilaian positif terhadap mata pelajaran tersebut, sehingga menunjukkan keterlibatan dan ketertarikan belajar yang kuat dan mendalam.[28]

Minat belajar dapat dipahami sebagai keadaan psikologis yang terbentuk secara bertahap dan dipengaruhi oleh interaksi antara faktor internal dan faktor eksternal yang dimiliki peserta didik. Minat ini dapat terwujud dalam bentuk minat personal yang cenderung stabil, minat situasional yang muncul akibat pengaruh lingkungan dan pendekatan

[28] Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), 8–9.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

pembelajaran, serta minat psikologikal yang berkembang melalui hubungan berkelanjutan antara keduanya.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam proses belajar mengajar ada dua faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

1) Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Faktor ini meliputi dua aspek yaitu:
   a) Aspek jasmaniah, aspek ini berkaitan dengan kondisi fisik atau kesehatan tubuh peserta didik. Kondisi fisik yang sehat dan prima sangat menunjang kelancaran proses belajar serta dapat meningkatkan minat belajar. Sebaliknya, gangguan kesehatan atau kondisi fisik yang kurang baik dapat menyebabkan penurunan minat belajar.
   b) Aspek psikologis, aspek ini berkaitan dengan kondisi kejiwaan peserta didik, yang memiliki pengaruh besar terhadap aktivitas belajar dan pencapaian hasil belajar. Peserta didik yang belum matang secara psikologis cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terutama yang bersifat abstrak. Demikian pula, ketidakstabilan emosional atau gangguan psikologis dapat menghambat kemampuan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal.
2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik dan turut memengaruhi aktivitas serta hasil

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

belajarnya. Suryabrata mengemukakan bahwa faktor eksternal terdiri atas dua jenis, yaitu:

a) Faktor sosial, faktor ini berkaitan dengan keberadaan manusia atau lingkungan sosial di sekitar peserta didik, seperti gangguan dari orang lain yang dapat menghambat konsentrasi belajar. Misalnya, suasana lingkungan yang bising dapat mengganggu fokus peserta didik dalam belajar.
b) Faktor non-sosial, faktor ini mencakup kondisi fisik lingkungan dan sarana pendukung pembelajaran, seperti suhu udara, cuaca, kondisi ruang belajar, serta ketersediaan fasilitas dan media pembelajaran, yang semuanya dapat memengaruhi minat dan efektivitas belajar peserta didik.[29]

Mashudi menjelaskan bahwa minat seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor utama yaitu:

1) Faktor kebutuhan internal, yang mencakup kebutuhan jasmani maupun psikologis, di mana pemenuhan kebutuhan tersebut dapat mendorong munculnya ketertarikan untuk belajar.
2) Faktor motif sosial, yaitu dorongan yang timbul dari kebutuhan individu untuk memperoleh pengakuan, penerimaan, dan penghargaan dari lingkungan sosialnya.

[29] Danny Abrianto Hasrian Rudi Setiawan, *Menjadi Pendidik Prefesional* (Medan: UMSUpress, 2021), 15–16.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

3) Faktor emosional, yang berkaitan dengan tingkat keterlibatan perasaan seseorang terhadap suatu pelajaran; semakin kuat aspek emosional yang terbangun, semakin besar pula perhatian dan kesungguhan individu dalam mempelajari materi tersebut.[30]

e. Indikator Minat Belajar

Belajar dapat dipahami sebagai adanya perasaan senang dan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan belajar yang tumbuh dari kesadaran diri tanpa adanya dorongan atau paksaan dari pihak lain. Proses pembelajaran akan berlangsung secara optimal apabila disertai dengan minat belajar yang kuat. Minat belajar siswa dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator utama yaitu:

1) Kesukaan**,** yaitu perasaan senang terhadap suatu mata pelajaran yang muncul karena adanya minat. Siswa yang menyukai suatu pelajaran cenderung menunjukkan antusiasme dan inisiatif tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut tercermin dari kesungguhan dalam menguasai materi, ketekunan dalam belajar, tidak mudah merasa lelah atau putus asa, serta sikap positif dan gembira dalam mengerjakan tugas atau soal yang berkaitan dengan pelajaran.
2) Ketertarikan, yang tampak dari respons aktif siswa terhadap penjelasan guru selama proses pembelajaran. Respons tersebut

[30] Erna Hryani, *Model Discovery Proses Kelompok Berbantuan Media Dialog Interaktif "Mata Najwa" Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), 10.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

menunjukkan bahwa materi yang disampaikan menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang besar.

3) Perhatian, yakni kecenderungan siswa untuk memusatkan fokus secara intensif pada mata pelajaran tertentu. Dengan perhatian yang tinggi, siswa akan lebih mudah memahami inti dan tujuan pembelajaran.
4) Keterlibatan**,** yang ditunjukkan melalui keuletan, kerja keras, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Keterlibatan ini tercermin dari kesungguhan siswa dalam mendalami materi, mencari pengetahuan baru, serta kesediaan untuk mengerjakan tugas yang diberikan, sehingga menunjukkan adanya komitmen yang kuat terhadap proses pembelajaran.[31]

Menurut Slameto mengemukakan bahwa indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan berbagai uraian mengenai indikator minat belajar tersebut, penelitian ini menetapkan beberapa indikator utama minat belajar, yaitu sebagai berikut:

1) Perasaan senang, yang ditunjukkan ketika peserta didik memiliki sikap positif terhadap suatu mata pelajaran sehingga kegiatan belajar dilakukan tanpa rasa terpaksa. Hal ini tampak dari kesenangan

[31] Lili Nur Indah Sari Nursyaidah, *Mengenali Minat Dan Bakat Siswa Melalui Tes Stifin* (Medan: CV Merdeka Kreasi Group, 2021), 37–38.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

mengikuti pembelajaran, tidak mudah merasa bosan, serta kehadiran yang konsisten selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Keterlibatan peserta didik, yaitu adanya partisipasi aktif yang muncul akibat ketertarikan terhadap objek pembelajaran, seperti keterlibatan dalam diskusi, keberanian mengajukan pertanyaan, serta keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
3) Ketertarikan, yang berkaitan dengan dorongan internal peserta didik terhadap objek, aktivitas, atau pengalaman belajar tertentu, sehingga memunculkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran dan kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
4) Perhatian peserta didik, yaitu kemampuan memusatkan konsentrasi pada objek pembelajaran dengan mengesampingkan rangsangan lain. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran akan secara alami menunjukkan perhatian yang tinggi, seperti mendengarkan penjelasan guru dengan saksama dan mencatat materi yang disampaikan.[32]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[32] Hryani, *Model Discovery Proses Kelompok Berbantuan Media Dialog Interaktif "Mata Najwa" Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar*, 12–13.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# BAB III

# METODE PENELITIAN

## A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian tindakan kelas termasuk ke dalam kategori penelitian deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, strategi, maupun pendekatan baru dalam memecahkan permasalahan melalui penerapan secara langsung pada konteks kerja atau situasi nyata lainnya. Selain itu, penelitian tindakan kelas juga dipahami sebagai serangkaian langkah konkret yang dilakukan untuk menemukan cara paling tepat dalam memperbaiki kondisi atau lingkungan tertentu sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap kondisi dan lingkungan tersebut.[33]

## B. Lokasi Penelitian

PTK ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Swasta Al-Mubarrok kelas VII semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Adapun Madrasah Tsanawiyah Swasta Al-Mubarrok ini bertempat di JL. Bagon No.50 Dusun Suling, Desa Bagon, Kecamatan Puger, Kabupaten Puger, Provinsi Jawa Timur.

## C. Subyek Penelitian

Subyek PTK ini adalah peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah Swasta Al-Mubarrok Puger. PTK ini dilaksanakan

[33] Deby Kurnia Dewi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2025), 10.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

untuk meningktakan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih.

## D. Prosedur Penelitian

Dalam pelaksanaanya penelitian tindakan kelas dalam satu siklus terdiri dari empat langkah yaitu :

1. Perencanaan

   Perencanaan merupakan suatu proses sistematis yang disusun secara sadar untuk menetapkan langkah-langkah strategis dalam rangka memperbaiki, meningkatkan, atau mengubah perilaku serta sikap sebagai solusi atas permasalahan yang dihadapi. Dalam hal ini, perencanaan tidak hanya berupa gagasan konseptual, tetapi memuat tujuan yang terumuskan secara jelas, sasaran yang dapat diukur, serta prosedur pelaksanaan yang tersusun secara terarah.

2. Tindakan

   Tindakan merupakan implementasi nyata yang dilakukan oleh guru atau peneliti dalam kegiatan pembelajaran maupun proses penelitian. Pelaksanaan tindakan tersebut disusun secara sistematis dengan mengacu pada perencanaan yang telah dirumuskan sebelumnya. Tindakan ini dimaksudkan sebagai upaya perbaikan terhadap permasalahan yang teridentifikasi di lapangan. Selain berorientasi pada penyelesaian masalah, tindakan juga bertujuan untuk meningkatkan mutu proses serta capaian hasil yang diharapkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

3. Observasi

Observasi merupakan aktivitas pengamatan yang dilaksanakan secara terstruktur terhadap jalannya proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai hasil maupun dampak dari tindakan yang telah diterapkan. Melalui observasi, guru atau peneliti dapat mengidentifikasi berbagai perubahan yang terjadi pada peserta didik selama proses berlangsung.

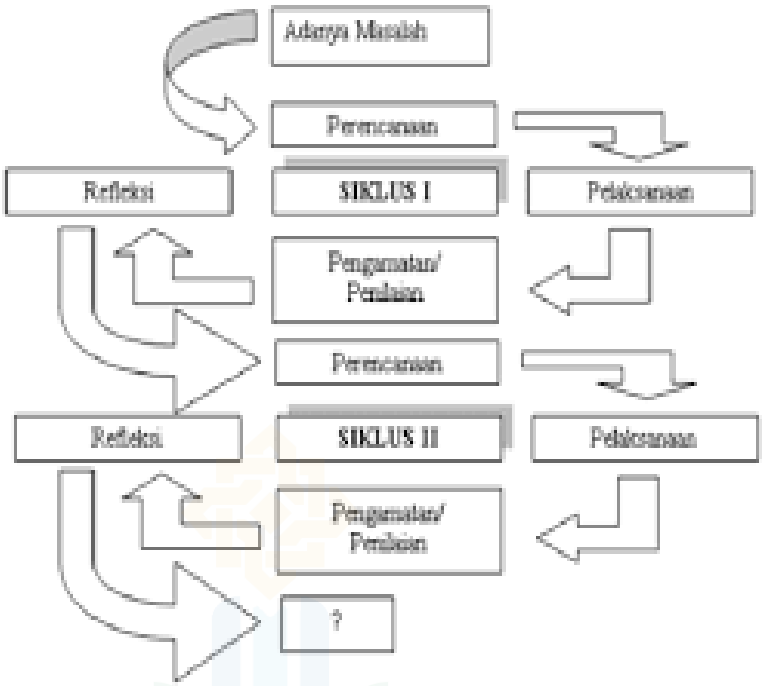
4. Refleksi

Refleksi merupakan tahapan esensial dalam proses penelitian maupun pembelajaran yang dilaksanakan setelah tindakan diimplementasikan. Pada tahap ini, peneliti melakukan penelaahan, analisis, serta evaluasi terhadap hasil atau dampak tindakan dengan mengacu pada kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Melalui proses refleksi, peneliti dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang telah diterapkan, sehingga menjadi dasar pertimbangan untuk perbaikan pada tahap berikutnya.[34]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[34] Dewi, 97. *Penelitian Tindakan Kelas*

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id




Gambar 3. 1

Siklus PTK

**1. Pelaksanaan Siklus Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua siklus. Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran game based learning di Madrasah Tsanawiyah Al-Mubarrok Puger pada mata pelajaran Fiqih yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Berikut tahapan-tahapan pelaksanaan siklus penelitian:

a. Pra Siklus

Tahap pra siklus adalah tahap pertama yang dulakukan peneliti sebelum melakukan tindakan. Peneliti melakukan pengamatan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

terhadap proses pembelajaran fiqih kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Mubarrok Puger Jember.

b. Siklus 1

1) Perencanaan

a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran game based learning
b. Penentuan materi mata pelajaran fiqih
c. Pembuatan angket motivasi belajar siswa
d. Pembuatan lembar observasi guru dan siswa
e. Pembuatan lembar wawancara guru dan siswa

2) Tindakan

a. Pelaksanaan pembelajaran
b. Pembelajaran siklus 1 terdiri dari 2 kali pertemuan
c. Pada saat proses pembelajaran, menggunakan media game based learning
d. Pada setiap pertemuan observer melakukan pengamatan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan

3) Observasi

a. Penyebaran angket pengukur motivasi kepada siswa
b. Penyebaran angket kepada siswa dilakukan sebelum dilakukannya tindakan dan pada akhir siklus 1
c. Tujuan dari angket motivasi kepada siswa adalah untuk mengetahui perubahan minat belajar pada siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

4) Refleksi

a. Pada tahap refleksi dilakukan analisis kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus 1

b. Analisis didiskusikan dengan observer, kemudiaan di buat perbaikan berdasarkan kekurangan yang ada

c. Hasil analisis tersebut ajan menjadi acuan baru dalam menyusun RPP baru pada siklus II.

c. Siklus 2

1) Perencanaan

a. Pembuatan RPP siklus II dengan melihat hasil refleksi dari siklus I

b. Peneliti berdiskusi dengan observer dalam pembuatan RPP

2) Tindakan

a. Pelaksanaan pembelajaran

b. Dalam pelaksanaannya, tindakan ke dua ini tidak jauh berbeda dengan tindakan pada siklus I

3) Observasi

a. Penyebaran angket untuk mengetahui minat belajar siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Mubarrok Puger Jember pada siklus II

b. Hasil angket yang diberikan kepada siswa di analisis dengan menggunakan metode yang sama dengan tahap analisis siklus I

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

c. Menganalisis hasil lembar observasi dan membandingkan dengan siklus 1

4) Refleksi

a. Mengevaluasi perkembangan minat belajar 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.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data hasil penelitian tentu menggunakan beberapa teknik yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Melalui kegiatan ini, pengamat dapat mencermati aktivitas guru dan peserta didik, termasuk dinamika interaksi serta pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Instrumen yang digunakan dalam observasi antara lain berupa daftar centang (*checklist*) maupun catatan terbuka yang memuat deskripsi pelaksanaan pembelajaran. Pedoman observasi yang menggunakan daftar centang dinilai lebih praktis karena telah memuat

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

kriteria tertentu, sehingga pengamat cukup memberikan tanda pada aspek yang sesuai dengan hasil pengamatan.

2. Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyajikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Penggunaan angket bertujuan untuk mempermudah proses analisis data dalam mengkaji suatu permasalahan atau fenomena tertentu.

3. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengajuan pertanyaan secara lisan kepada responden dan dijawab secara lisan pula. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh informasi atau data yang akurat, mendalam, dan objektif, sekaligus melengkapi data awal yang telah dimiliki oleh peneliti. Di samping itu, wawancara memberikan peluang munculnya sudut pandang baru terkait topik yang sedang dikaji, sehingga memperkaya hasil penelitian.

4. Dokumentasi/Rekaman

Rekaman yang dimaksud dapat berbentuk dokumentasi video maupun audio yang diperoleh melalui penggunaan perangkat perekam. Dokumentasi tersebut berfungsi untuk membantu guru dalam melakukan analisis terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Selain itu, percakapan verbal yang dinilai penting sebaiknya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

didokumentasikan dalam bentuk transkrip agar dapat dikaji secara lebih sistematis dan mendalam.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan berbagai alat yang digunakan untuk menghimpun data yang berkaitan dengan seluruh proses pembelajaran.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti memanfaatkan beberapa instrumen penelitian, di antaranya sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan instrumen yang memuat sejumlah indikator sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pengamatan. Indikator-indikator tersebut berfungsi sebagai acuan sekaligus batasan dalam proses observasi, serta digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi terkait variabel yang diteliti.

Lembar observasi guru:

**Tabel 3. 1**
**Observasi guru**

| No | AKTIFITAS | DILAKSANAKAN | | | | | KETERANGAN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STS | TS | C | S | SS | |
| 1. | Guru mengucapkan salam | | | | | | |
| 2. | Guru mengabsen siswa | | | | | | |
| 3. | Guru memberikan apersepsi | | | | | | |
| 4. | Guru menyiapkan tujuan pembelajaran | | | | | | |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5. | Guru menjelaskakn materi | | | | | | |
| 6. | Guru menyiapkan media pembelajaran | | | | | | |
| 7. | Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok | | | | | | |
| 8. | Guru membacakan langkah-langkah sebelum melaksanakan game | | | | | | |
| 9. | Guru menyuruh semua kelompok untuk maju kedepan dan mengerjakan soal | | | | | | |
| 10 | Guru mengoreksi soal yang dikerjakan siswa secara bersama | | | | | | |
| 11 | Guru menyimpilkan pembelajaran | | | | | | |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lembar observasi siswa:

**Tabel 3. 2**
**Observasi siswa**

| No | AKTIFITAS | DILAKSANAKAN | | | | | KETERANGAN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STS | TS | C | S | SS | |
| 1. | Terlibat dalam bermain game (menjawab tantangan Fiqih) | | | | | | |
| 2. | Menunjukkan semangat (senyum, sorak, ulangi permainan) | | | | | | |
| 3. | Berdiskusi/membantu teman dalam tim game Fiqih | | | | | | |
| 4. | Cepat menjawab pertanyaan game. | | | | | | |
| 5. | Tetap fokus tanpa terganggu selama 10-15 menit | | | | | | |
| 6. | Memberi ide/solusi terkait materi Fiqih di game | | | | | | |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7. | Minta ulang level game untuk latihan Fiqih | | | | | | |
| 8. | Ajukan pertanyaan mendalam pasca-game | | | | | | |
| 9. | Berkoordinasi dalam mode multiplayer game Fiqih | | | | | | |
| 10 | Ulangi jawaban benar dari game tanpa bantuan. | | | | | | |

**Keterangan:** (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Cukup, (4) Setuju, (5) Sangat Setuju

2. Lembar Angket

Lembar angket merupakan instrumen yang digunakan untuk menghimpun data melalui serangkaian pertanyaan tertulis yang telah disusun sebelumnya dan ditujukan kepada responden untuk dijawab. Dalam kegiatan penelitian, kuesioner menjadi salah satu alat yang umum digunakan karena memuat pertanyaan-pertanyaan yang dirancang secara sistematis sesuai dengan variabel yang diteliti. Berikut aspek yang terdapat pada angket peserta didik yaitu:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**Tabel 3. 3**

| NO | INDIKATOR | BUTIR PERTANYAAN | NOMOR |
|---|---|---|---|
| 1. | KESUKAAN | Saya suka belajar Fiqih memakai pakai game karena sangat seru. | |
| | | Bermain game membuat pelajaran Fiqih jadi menyenangkan dan tidak membosankan. | |
| | | Saya lebih suka pelajaran Fiqih zakat dengan game daripada metode biasa tanpa game. | |
| 2. | KETERTARIKAN | Saya tertarik mencoba level sulit di game Fiqih. | |
| | | Materi Fiqih dalam game membuat saya penasaran ingin hafal caranya. | |
| | | Setelah main game Fiqih, saya sering memikirkan di rumah. | |
| 3. | PERHATIAN | Saya selalu fokus melihat layar game saat belajar rukun Islam di Fiqih. | |
| | | Saat bermain game Fiqih shalat, saya tidak mudah terganggu oleh teman sekelas. | |
| | | Saya perhatikan setiap petunjuk di game Fiqih wudu dengan sangat teliti. | |
| 4. | KETERLIBATAN | Saya aktif menjawab semua tantangan zakat di game Fiqih tanpa menyerah. | |
| | | Saya senang diskusi dengan teman saat main game tim tentang Fiqih qurban. | |
| | | Jika jawaban salah di game Fiqih, saya langsung ulang untuk pahami materinya. | |

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**Tabel 3. 4**
**Angket siswa**

| NO | BUTIR PERTANYAAN | SKALA | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STS | TS | C | S | SS |
| 1. | Saya suka belajar Fiqih memakai pakai game karena sangat seru. | | | | | |
| 2. | Bermain game membuat pelajaran Fiqih jadi menyenangkan dan tidak membosankan. | | | | | |
| 3. | Saya lebih suka pelajaran Fiqih jama' qhasar dengan game daripada metode biasa tanpa game. | | | | | |
| 4. | Saya tertarik mencoba level sulit di game Fiqih tentang jama' qhasar. | | | | | |
| 5. | Materi Fiqih jama' qhasar dalam game membuat saya penasaran ingin hafal caranya. | | | | | |
| 6. | Setelah main game Fiqih, saya sering memikirkan dirumah. | | | | | |
| 7. | Saya selalu fokus melihat layar game saat belajar jama'qhasar di Fiqih. | | | | | |
| 8. | Saat bermain game jama' qhasar, saya tidak mudah terganggu oleh teman sekelas. | | | | | |
| 9. | Saya perhatikan setiap petunjuk di game jama' qhasar dengan sangat teliti. | | | | | |
| 10. | Saya aktif menjawab semua tantangan jama; qhasar di game Fiqih tanpa menyerah. | | | | | |
| 11. | Saya senang diskusi dengan teman saat main game tim tentang Fiqih jama' qhasar. | | | | | |
| 12. | Jika jawaban salah di game Fiqih, saya langsung ulang untuk pahami materinya. | | | | | |

**Keterangan:** (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Cukup, (4) Setuju, (5) Sangat Setuju

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Petunjuk Indikator Angket Siswa:

**Tabel 3. 5**
**Petunjuk angket siswa**

| Indikator | Skor |
|---|---|
| Sangat Tinggi | 48-60 |
| Tinggi | 36-48 |
| Cukup | 24-36 |
| Rendah | 12-24 |
| Sangat Rendah | 0-12 |

3. Lembar Wawancara

Lembar wawancara merupakan instrumen penelitian yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan data melalui kegiatan tanya jawab antara peneliti dan responden, baik secara terstruktur maupun semi-terstruktur. Instrumen ini memuat daftar pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya berdasarkan tujuan penelitian, sehingga data yang diperoleh selaras dan relevan dengan fokus kajian yang ditetapkan.

Instrumen Lembar Wawancara Guru

**Tabel 3. 6**
**Wawancara guru**

| NO | Butir Pertanyaan |
|---|---|
| **1** | Berapa jumlah jam yang bapak alokasikan untuk mengajar mata pelajaran Fiqih dalam satu minggu di MTs Al Mubarrok Puger Jember? |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

| | |
|---|---|
| **2** | Bagaimana gambaran umum karakteristik siswa kelas VIII di MTs Al Mubarrok Puger Jember? |
| **3** | Apakah terdapat kendala dalam pelaksanaan pembelajaran Fiqih di kelas VIII? Jika ada, kendala apa saja yang bapak hadapi? |
| **4** | Apakah selama proses pembelajaran Fiqih berlangsung seluruh siswa menunjukkan keaktifan dalam mengikuti kegiatan belajar? |
| **5** | Menurut bapak, faktor-faktor apa yang menyebabkan sebagian siswa kurang aktif di dalam kelas? |
| **6** | Langkah atau upaya apa yang bapak lakukan untuk mengatasi siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran Fiqih? |
| **7** | Metode pembelajaran apa saja yang selama ini bapak terapkan dalam mengajar Fiqih di kelas VIII? |
| **8** | Metode atau pendekatan apa saja yang pernah bapak gunakan dalam pembelajaran Fiqih di kelas VIII? |
| **9** | Apa yang bapak ketahui mengenai strategi pembelajaran *Game Based Learning*? |
| **10** | Bagaimana pandangan bapak terhadap penerapan strategi *Game Based Learning* dalam pembelajaran Fiqih di MTs Al Mubarrok Puger Jember? |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Instrumen Lembar Wawancara Siswa

**Tabel 3. 7**
**Wawancara siswa**

| NO | Butir Pertanyaan |
|---|---|
| **1** | Apakah pembelajaran Fiqih melalui metode *Game Based Learning* menurut Anda merupakan kegiatan belajar yang menyenangkan? |
| **2** | Menurut pendapat Anda, dalam mempelajari Fiqih melalui metode *Game Based Learning*, apakah Anda lebih nyaman belajar secara mandiri atau dalam kelompok? |
| **3** | Apakah Anda merasa senang mengikuti pembelajaran Fiqih dengan penerapan metode *Game Based Learning*? |
| **4** | Ketika mengerjakan soal-soal Fiqih dalam kegiatan *Game Based Learning*, apakah Anda mengalami kendala atau kesulitan tertentu? |
| **5** | Berdasarkan pengalaman Anda, tingkat kesulitan soal-soal Fiqih yang diberikan dalam metode *Game Based Learning* tersebut tergolong mudah atau sulit? |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. Lembar Dokumentasi

Lembar dokumentasi merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk menghimpun data melalui penelaahan berbagai dokumen atau arsip yang berkaitan dengan objek kajian. Dokumen tersebut dapat berupa foto, catatan tertulis, daftar kehadiran, nilai peserta didik, perangkat pembelajaran, notulen rapat, maupun dokumen resmi lainnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahap dalam penelitian yang dilaksanakan setelah seluruh informasi yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan penelitian terkumpul secara lengkap. Proses ini memiliki peran yang sangat penting dan tidak dapat diabaikan dalam rangkaian kegiatan penelitian. Hasil analisis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang disertai dengan pengolahan data secara sistematis memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Melalui pelaksanaan siklus PTK, guru dapat mengidentifikasi permasalahan secara spesifik dalam praktik pembelajaran serta merancang tindakan yang tepat sebagai solusi untuk memperbaikinya.[35]

Berdasarkan instrumen penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, teknik analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. Observasi

Berdasarkan instrumen lembar observasi, terdapat dua bentuk pengamatan yang dilakukan, yaitu observasi terhadap aktivitas peserta didik dan observasi terhadap aktivitas guru. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil dari kedua jenis pengamatan tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

[35] Andi Mawahda Isropil Siregar, Salsabila Khairunnisa, Andi Nurfadilah, "PENTINGNYA ANALISIS DATA PENELITIAN TINDAKAN KELAS DALAM PENINGKATAN KUALITAS PENGAJARAN," *Jurnal Prodi PGMI Al-Misbah* 10, no. 02 (2024): 386, https://doi.org/https://doi.org/10.61104/qouba.v1i1.111.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

$$\text{Persentase Kegiatan (peserta didik / guru)} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A=Skor

B=Jumlah Skor Maksimal

Kategori Penilaian:

1=Tidak Baik

2=Kurang Baik

3=Cukup

4=Baik

5=Sangat Baik

b. Angket

Dalam lembar angket disediakan skala penilaian angka 1-5.

Keterangan:

1=Tidak Setuju

2=Kurang Setuju

3=Cukup

4=Setuju

5=Sangat Setuju

Berdasarkan pemilihan skala yang digunakan, data selanjutnya direkapitulasi pada setiap aspek yang dinilai dengan memperhatikan jumlah peserta didik yang dominan memberikan respons pada rentang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

skala 1 sampai 4. Analisis terhadap hasil angket dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung persentase menggunakan rumus yang telah ditentukan sebagai dasar penilaian yaitu:

$$\% \text{ respon angket siswa} = \frac{A}{B} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

A=Skor Siswa

B=Jumlah Skor Maksimal

## H. Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk memastikan bahwa penelitian yang dilaksanakan benar-benar memenuhi kaidah ilmiah serta untuk menguji validitas data yang diperoleh selama proses penelitian.

Dalam penelitian ini, terdapat dua teknik yang digunakan untuk memeriksa dan menjamin keabsahan data, yaitu sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber

   Triangulasi sumber merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data dengan memanfaatkan informasi yang diperoleh dari beberapa informan. Teknik ini dilakukan dengan cara memeriksa kembali data yang diperoleh selama proses penelitian melalui berbagai sumber atau narasumber yang berbeda, sehingga dapat meningkatkan tingkat kredibilitas data (Alfansyur & Andarusni, 2020).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Dengan menggunakan teknik yang sama, peneliti dapat menghimpun data dari beragam informan.[36]

2. Member check

Member check merupakan proses verifikasi data yang dilakukan oleh peneliti kepada pihak pemberi data atau informan. Tujuan dari pelaksanaan *member check* adalah untuk memastikan tingkat keakuratan dan kebenaran informasi yang telah disampaikan oleh informan kepada peneliti. Melalui proses ini, apabila ditemukan data yang kurang sesuai, informan diberikan kesempatan untuk melakukan klarifikasi atau perbaikan terhadap informasi yang telah diberikan. Data yang telah melalui proses koreksi tersebut kemudian digunakan oleh peneliti sebagai data yang sah dalam penelitian.[37]

## I. Indikator Kinerja

Indikator yang digunakan untuk menilai keberhasilan dalam penelitian ini mencakup dua aspek, yaitu keberhasilan selama proses pembelajaran berlangsung dan keberhasilan pada akhir pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil apabila tindakan yang diterapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Keberhasilan pada tahap proses dapat diidentifikasi melalui hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sedangkan keberhasilan pada

[36] M. Syahran Jailani Dedi Susanto, Risnita, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah" 1, no. 1 (2023): 56, http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim.

[37] Asbui M. Husnullail, Risnita, M. Syahran Jailani, "TEKNIK PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA DALAM RISET ILMIAH," *Jurnal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 75, https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm%0ATEKNIK.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

akhir pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil tes pada setiap siklus yang dijadikan sebagai tolak ukur minat belajar. Keputusan untuk mengakhiri atau melanjutkan suatu siklus ditentukan oleh tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

## J. Tim Peneliti

Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian dilaksanakan melalui kerja sama antara peneliti dan bapakn Irsyad Hasan S.Pd selaku guru mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs Al-Mubarrok Puger Jember. Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan sebagai perencana, pelaksana tindakan, pengumpul data, sekaligus analis data. Peneliti secara langsung melakukan penggalian data di lapangan, kemudian menyusun kesimpulan berdasarkan hasil data yang telah diperoleh dan dianalisis.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# BAB IV

# HASIL PEMBAHASAN

## A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Profil MTs Al-Mubarrok
   a. Nama Sekolah: MTs Al-Mubarrok
   b. NPSN: 20581547
   c. Alamat: Jl. Bagon No. 50, Dusun Suling, Desa Bagon, Kec. Puger, Kab. Jember.
   d. Status Sekolah: Swasta
   e. Bentuk Pendidikan: MTs
   f. Jenjang Pendidika: Dikdas
2. Sejarah Singkat Berdirinya MTs Al-Mubarrok

   Madrasah Tsanawiyah Al Mubarok merupakan salah satu lembaga pendidikan formal berbasis Islam yang berada di bawah naungan Pondok Pesantren Al Mubarok. Sekolah ini berlokasi di Jln. Bagon No. 50, Dusun Suling, Desa Bagon, Kecamatan Puger, Kabupaten Jember. Dan sekolahan ini memiliki akreditasi B dengan NPSN 20581546, saat ini dipimpin oleh Bapak Agus Siswandi S.Pd.I sebagai kepala sekolah. Sebagai lembaga pendidikan yang berada di lingkungan pondok pesantren, MTs Al Mubarok mengintegrasikan pendidikan umum dan pendidikan agama secara seimbang. Selain berfokus pada pengembangan akademik siswa, sekolah ini juga menanamkan nilai-nilai keislaman, kedisiplinan, serta pembentukan karakter kepada



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

peserta didik. Dengan suasana belajar yang religius dan lingkungan yang mendukung, MTs Al Mubarok terus berupaya memberikan pendidikan yang berkualitas bagi masyarakat.

Visi:

Terwujudnya Siswa Berprestasi Berdasarkan IPTEK dan IMTEQ

Misi:

a. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga siswa mampu mengenal potensi diri untuk berprestasi.
b. Meningkatkan kuantitas dan kualitas sarana dan prasarana madrasah.
c. Meningkatkan kompetensi dan profesionalisme guru bidang studi.
d. Menumbuhkan penghayatan dan pengalaman ajaran agama.
e. Menerapkan manajemen partisipatif dengan dengan melibatkan seluruh warga dan komite madrasah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

## B. Hasil Pembahasan

Pada bab ini dipaparkan pelaksanaan penelitian tindakan yang menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran Fiqih melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada siswa kelas VIIB MTs Al Mubarrok Puger tahun pelajaran 2025/2026. Pelaksanaan penelitian

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas 1 kali pertemuan.

1. Pra Siklus

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengajukan surat permohonan izin penelitian kepada kepala sekolah MTs Al Mubarrok Puger. Penilaian dalam penelitian ini mencakup kegiatan observasi terhadap guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, serta wawancara dengan guru terkait pembelajaran Fiqih. Adapun uraian hasil penelitian secara rinci akan disajikan pada bagian berikut:

Peneliti melakukan kegiatan observasi awal untuk memastikan bahwa belum terdapat perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran Fiqih di kelas VII MTs Al Mubarrok Puger. Pada tahap ini, peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan pengamatan di kelas dengan memperhatikan aktivitas guru saat mengajar serta mengamati berbagai aspek yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa semangat belajar siswa masih tergolong rendah, yang ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru serta kecenderungan siswa untuk melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran.

Selain itu, rendahnya minat belajar juga menjadi permasalahan yang cukup menonjol. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa dalam merespons pertanyaan yang diberikan oleh guru serta

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

rendahnya keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian siswa masih terlihat berbicara dengan teman sebaya ketika guru menyampaikan materi. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu metode ceramah, yang menempatkan guru sebagai pusat aktivitas pembelajaran. Metode ini cenderung lebih menekankan pada komunikasi satu arah sehingga peran aktif peserta didik menjadi terbatas. Akibatnya, minat belajar siswa menjadi rendah dan siswa cenderung merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung, karena guru lebih berfokus pada penyampaian materi tanpa diimbangi dengan upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berikut ini hasil angket pra tindakan pada proses pembelajran. Dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 4. 1**
**Angket pra siklus**

| NO | NAMA RESPONDEN | TOTAL |
|---|---|---|
| 1 | Renan | 30 |
| 2 | Dani | 16 |
| 3 | Humai | 30 |
| 4 | Ilmy | 24 |
| 5 | Azam | 32 |
| 6 | Matus | 30 |
| 7 | Qotrun | 20 |
| 8 | Nihan | 23 |
| 9 | Olin | 27 |
| 10 | Inez | 25 |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Berdasarkan tabel hasil angket pra siklus menunjukkan bahwa tingkat minat dan partisipasi siswa sebelum diterapkannya tindakan pembelajaran masih tergolong rendah.

Secara umum, hasil angket pra siklus menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan partisipasi belajar yang optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi ini ditandai dengan masih rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta belum aktif dalam berdiskusi maupun bertanya kepada guru. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran game based learning. Hasil angket pra siklus ini dijadikan sebagai data awal untuk membandingkan peningkatan partisipasi aktif siswa pada siklus-siklus berikutnya setelah tindakan pembelajaran diterapkan.

2. Siklus 1

Pada tahap siklus 1 ini dilakukan pada hari sabtu 9 Mei 2026 dan dilaksanakan pada jam 07.15-08.45. Dalam pertemuan ini materi yang diajarkan adalah bab sholat qhasar. Berikut adalah tahap pelaksanaan siklus 1 yang diterapkan dengan menggunakan metode game based learning:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun berbagai perangkat yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyiapan alat yang dibutuhkan dalam metode game based learning yang akan digunakan untuk media pembelajaran, penyusunan angket, serta pembuatan pedoman wawancara. Seluruh kegiatan perencanaan tersebut dilakukan melalui proses konsultasi terlebih dahulu dengan guru kelas VIIB MTs Al-Mubarrok guna memastikan kesesuaian dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran di kelas.

b. Tindakan

Pada tahap ini peneliti berkedudukan sebagai guru yang akan melaksanakan pembelajaran di MTs Al-Mubarrok pada kelas VIIB. Pada tahap ini melaksanakan apa yang telah disusun di Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru fiqih disini berfungsi sebagai observer ketika peneliti melakukan pembelajaran dengan metode game based learning. Kegiatan yang dilakukan pada siklus 1 ini yaitu:

1) Kegiatan Awal
    a) Membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama.
    b) Mengecek kehadiran siswa.
    c) Guru menjelaskank KI, KD, dan tujuan pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

2) Kegiatan Inti

a) Guru menjelaskan materi pelajaran yaitu bab sholat qhasar.

b) Guru menempelkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu game based learning dengan jenis game team game tournamen.

c) Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 siswa dan salah satu kelompok terdiri dari 4 siswa.

d) Guru mrmbacakan langkah-langkah game yang akan digunakan yaitu team game tournamen.

e) Guru menyuruh semua kelompok untuk maju kedepan dan berbaris kebelakang menjadi 3 baris sesuai kelompoknya masing-masing.

f) Guru meyuruh semua kelompok untuk mengerjakan media pembelajaran yang berisi soal-soal dan dikerjakan secara bergantian oleh anggota kelompoknya masing-masing.

g) Guru mengoreksi soal-soal yang telah dikerjakan siswa dan dikoreksi bersama-sama dengan siswa.

h) Guru memberikan reward kepada siswa yang mendapatkan jumlah nilai paling tinggi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

i) Guru menyuruh semua siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dijelaskan guru untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan.

3) Kegiatan penutup

a) Guru meminta siswa untuk mengutarakan kesulitan materi yang telah diajarkan guru.

b) Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari yaitu tentang dholat qhasar.

c) Pembelajaran ditutup dengan do'a dan salam.

c. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan hasil siklus 1 didapatkan hasil sebagai berikut:

Hasil Observasi Guru Siklus 1:

**Tabel 4.2**
**Observasi guru siklus 1**

| No | AKTIFITAS | DILAKSANAKAN | | | | | KETERANGAN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STS | TS | C | S | SS | |
| 1. | Guru mengucapkan salam | | | | ✓ | | 4 |
| 2. | Guru mengabsen siswa | | | | ✓ | | 4 |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3. | Guru memberikan apersepsi | | | ✓ | | | 3 |
| 4. | Guru menyiapkan tujuan pembelajaran | | | ✓ | | | 3 |
| 5. | Guru menjelaskakn materi | | | | ✓ | | 4 |
| 6. | Guru menyiapkan media pembelajaran | | | ✓ | | | 3 |
| 7. | Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok | | | ✓ | | | 3 |
| 8. | Guru membacakan langkah-langkah sebelum melaksanakan game | | | ✓ | | | 3 |
| 9. | Guru menyuruh semua kelompok untuk maju kedepan dan mengerjakan soal | | | ✓ | | | 3 |
| 10 | Guru mengoreksi soal yang dikerjakan siswa secara bersama | | | ✓ | | | 3 |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | Guru menyimpilkan pembelajaran | | ✓ | | | | 2 |
| Skor perolehan=35 | | | | | | | |
| Skor maksimal=55 | | | | | | | |
| Nilai Keaktifan=$\frac{35}{55} \times 100\% = 63{,}6\%$ | | | | | | | |

Sumber: Hasil Penelitian Di MTs Al-Mubarrok Puger 9 Mei 2026

Berdasarkan hasil observasi keaktifan guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK), diperoleh skor perolehan 35 dari total skor maksimal 55, yang menunjukkan bahwa tingkat keaktifan guru mencapai 63,6%. Secara umum, capaian tersebut mengindikasikan bahwa keaktifan guru berada pada kategori cukup. Guru telah melaksanakan sebagian besar komponen pembelajaran sesuai dengan perencanaan, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, antara lain pengelolaan kelas yang lebih optimal, variasi metode pembelajaran, soal-soal yang terdapat pada media game based learning kurang maksimal, serta peningkatan interaksi aktif dengan peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan adanya upaya perbaikan pada siklus selanjutnya agar tingkat keaktifan guru dalam proses pembelajaran dapat meningkat dan mencapai kategori yang lebih optimal.

Hasil Observasi Siswa Siklus 1:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**Tabel 4. 2**
**Observasi siswa siklus 1**

| No | AKTIFITAS | DILAKSANAKAN | | | | | KETERANGAN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STS | TS | C | S | SS | |
| 1. | Terlibat dalam bermain game (menjawab tantangan Fiqih) | | | ✓ | | | 3 |
| 2. | Menunjukkan semangat (senyum, sorak, ulangi permainan) | | | | ✓ | | 4 |
| 3. | Berdiskusi/membantu teman dalam tim game Fiqih | | | ✓ | | | 3 |
| 4. | Cepat menjawab pertanyaan game | | | ✓ | | | 3 |
| 5. | Tetap fokus tanpa terganggu selama 10-15 menit | | | ✓ | | | 3 |
| 6. | Memberi ide/solusi terkait materi Fiqih di game | | ✓ | | | | 2 |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7. | Minta ulang level game untuk latihan Fiqih | | | ✓ | | | 3 |
| 8. | Ajukan pertanyaan mendalam pasca-game | | | ✓ | | | 3 |
| 9. | Berkoordinasi dalam mode multiplayer game Fiqih | | ✓ | | | | 2 |
| 10 | Ulangi jawaban benar dari game tanpa bantuan. | | | ✓ | | | 3 |
| Skor Perolehan=29 | | | | | | | |
| Skor maksimal=50 | | | | | | | |
| Presentase Keaktifan=$\frac{29}{50} \times 100\% = 58\%$ | | | | | | | |

Sumber: Hasil Penelitian Di MTs Al-Mubarrok 9 Mei 2026

Berdasarkan hasil observasi terhadap tingkat keaktifan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK), diperoleh skor sebesar 29 dari skor maksimal 50. Hasil tersebut menunjukkan bahwa persentase keaktifan siswa mencapai 58%. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa tingkat keaktifan siswa berada pada kategori cukup. Sebagian siswa telah menunjukkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, merespons pertanyaan, serta mengikuti aktivitas yang diberikan. Namun demikian, masih

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

terdapat sejumlah siswa yang belum berpartisipasi secara optimal, baik dalam kegiatan diskusi maupun dalam menyampaikan pendapat. Maka perlu dilaksanakan siklus yang selanjutnya.

Hasil Angket Siswa Siklus 1:

**Tabel 4. 3**
**Angket siswa siklus 1**

| NO | NAMA RESPONDEN | TOTAL |
|---|---|---|
| 1 | Renan | 50 |
| 2 | Dani | 58 |
| 3 | Humai | 49 |
| 4 | Ilmy | 57 |
| 5 | Azam | 60 |
| 6 | Matus | 58 |
| 7 | Qotrun | 56 |
| 8 | Nihan | 57 |
| 9 | Olin | 55 |
| 10 | Inez | 55 |

Sumber: Hasil Penelitian Di MTs Al-Mubarrok 9 Mei 2026

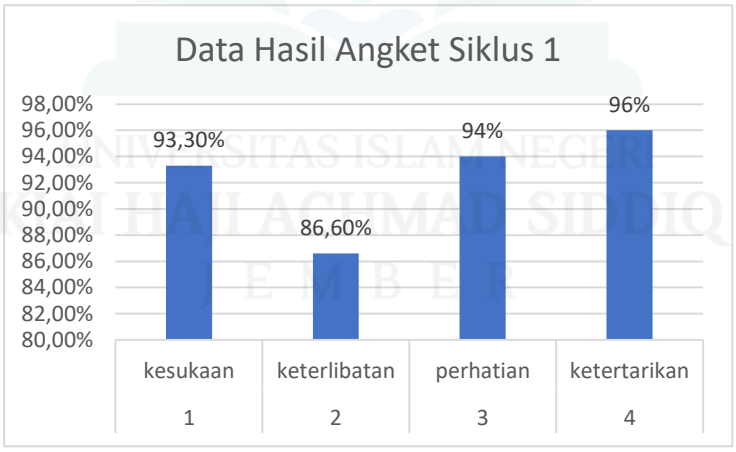
Berdasarkan tabel hasil angket siklus 1, menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan sebagai bagian dari proses belajar. Peningkatan skor angket ini menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih aktif berpartisipasi dalam permainan edukatif, serta lebih berani mengemukakan pendapat dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Meskipun demikian, hasil Siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai hasil optimal. Beberapa siswa masih memerlukan bimbingan guru agar lebih percaya diri dalam mengikuti permainan dan lebih aktif berdiskusi. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran di Siklus II, seperti memberikan instruksi yang lebih jelas, meningkatkan variasi permainan edukatif, serta memberikan motivasi dan pendampingan yang lebih intensif agar partisipasi seluruh siswa dapat meningkat secara maksimal.

Untuk gambaran yang lebih jelas dapat dilihat pada diagram penyajian data sebagai berikut:




**Gambar 4. 1**
**Diagram penyajian data siklus 1**

d. Refleksi

Berdasarkan hasil dari pengamatan siklus 1, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

1) Ada salah satu siswa yang kurang berpartisipasi dalam permaian game.
2) Sebagian siswa tidak fokus dengan materi yang dijelaskan oleh guru.
3) Soal yang tertera di media pembelajaran terlalu mudah dan sedikit.

3. Siklus 2

Pada siklus ke 2 ini dilakukan pada tanggal 20 Mei 2026. Pada tahap ini materi yang diajarkan yaitu tentang bab sholat jama' qhasar yang dilakukan pada jam 08.45-09.45. Pada tahap siklus 2 ini adalah tindak lanjut dari siklus 1 yaitu melakukan identifikasi terhadap berbagai kelemahan yang muncul pada pelaksanaan siklus I, kemudian merumuskan solusi berupa langkah-langkah perbaikan yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran berikutnya. Berikut tahapan yang dilakukan pada siklus ke 2:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus II, peneliti melakukan berbagai perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan sebelumnya. Salah satu bentuk perbaikan tersebut adalah penambahan jumlah soal evaluasi dari 5 soal pada siklus I menjadi 10 soal pada siklus II. Penambahan soal ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa secara

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

lebih mendalam sekaligus meningkatkan keaktifan dan ketelitian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, lembar observasi, media pembelajaran, serta instrumen evaluasi yang disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang diterapkan. Persiapan tersebut dilakukan agar pelaksanaan siklus II dapat berlangsung lebih optimal dan mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus 2 ini dilaksanakan pada hari kamis 20 Mei 2026. Pada tahap ini peneliti melaksanakan apa yang telah dirumuskan di rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Kegiatan yang dilakukan mencangkup sebagai berikut:

1) Kegiatan awal
   a) Membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama.
   b) Mengecek kehadiran siswa.
   c) Guru menjelaskank KI, KD, dan tujuan pembelajaran.
2) Kegitan Inti
   a) Guru menjelaskan materi pelajaran yaitu bab sholat qhasar.
   b) Guru menempelkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu game based learning dengan jenis game team game tournamen.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

c) Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 siswa dan salah satu kelompok terdiri dari 4 siswa.
d) Guru mrmbacakan langkah-langkah game yang akan digunakan yaitu team game tournamen.
e) Guru menyuruh semua kelompok untuk maju kedepan dan berbaris kebelakang menjadi 3 baris sesuai kelompoknya masing-masing.
f) Guru meyuruh semua kelompok untuk mengerjakan media pembelajaran yang berisi soal-soal dan dikerjakan secara bergantian oleh anggota kelompoknya masing-masing.
g) Guru mengoreksi soal-soal yang telah dikerjakan siswa dan dikoreksi bersama-sama dengan siswa.
h) Guru memberikan reward kepada siswa yang mendapatkan jumlah nilai paling tinggi.
i) Guru menyuruh semua siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dijelaskan guru untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

3) Kegiatan penutup

a) Guru meminta siswa untuk mengutarakan kesulitan materi yang telah diajarkan guru.

b) Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari yaitu tentang dholat qhasar.

c) Pembelajaran ditutup dengan do'a dan salam.

c. Obeservasi

Berdasarkan hasil pengamatan hasil siklus 1 didapatkan hasil sebagai berikut:

Hasil Observasi Guru Siklus 2:

**Tabel 4.5**
**Observasi guru siklus 2**

| No | AKTIFITAS | DILAKSANAKAN | | | | | KETERANGAN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STS | TS | C | S | SS | |
| 1. | Guru mengucapkan salam | | | | ✓ | | 4 |
| 2. | Guru mengabsen siswa | | | | | ✓ | 5 |
| 3. | Guru memberikan apersepsi | | | | | ✓ | 5 |
| 4. | Guru menyiapkan tujuan pembelajaran | | | | ✓ | | 4 |
| 5. | Guru menjelaskakn materi | | | | | ✓ | 5 |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6. | Guru menyiapkan media pembelajaran | | | | | ✓ | 5 |
| 7. | Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok | | | | ✓ | | 4 |
| 8. | Guru membacakan langkah-langkah sebelum melaksanakan game | | | | | ✓ | 5 |
| 9. | Guru menyuruh semua kelompok untuk maju kedepan dan mengerjakan soal | | | | | ✓ | 5 |
| 10 | Guru mengoreksi soal yang dikerjakan siswa secara bersama | | | | | ✓ | 5 |
| 11 | Guru menyimpulkan pembelajaran | | | | | ✓ | 5 |
| Skor perolehan=51 | | | | | | | |
| Skor maksimal=55 | | | | | | | |
| Nilai Keaktifan=$\frac{51}{55} \times 100\% = 94{,}5\%$ | | | | | | | |

Sumber: Hasil Penelitian Di MT s Al-Mubarrok 20 Mei 2026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan guru pada pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus II, diperoleh skor sebesar 51 dari total skor maksimum 55. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat keaktifan guru mencapai 94,5% dan termasuk dalam kategori sangat baik dari nilai siklus 1 dengan rata-rata 63,3%. Peningkatan ini tampak dari kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran, menyampaikan materi secara efektif, memberikan arahan kepada siswa, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan kondusif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Hasil Observasi Siswa Siklus 2:

**Tabel 4. 4**
**Observasi siswa siklus 2**

| No | AKTIFITAS | DILAKSANAKAN | | | | | KETERANGAN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | STS | TS | C | S | SS | |
| 1. | Terlibat dalam bermain game (menjawab tantangan Fiqih) | | | | ✓ | | 4 |
| 2. | Menunjukkan semangat (senyum, | | | | | ✓ | 5 |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | sorak, ulangi permainan) | | | | | | |
| 3. | Berdiskusi/membantu teman dalam tim game Fiqih | | | | ✓ | | 4 |
| 4. | Cepat menjawab pertanyaan game | | | | ✓ | | 4 |
| 5. | Tetap fokus tanpa terganggu selama 10-15 menit | | | | ✓ | | 4 |
| 6. | Memberi ide/solusi terkait materi Fiqih di game | | | ✓ | | | 3 |
| 7. | Minta ulang level game untuk latihan Fiqih | | | | ✓ | | 4 |
| 8. | Ajukan pertanyaan mendalam pasca-game | | | | ✓ | | 4 |
| 9. | Berkoordinasi dalam mode multiplayer game Fiqih | | | | | ✓ | 5 |
| 10 | Ulangi jawaban benar dari game tanpa bantuan. | | | | | ✓ | 5 |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

| |
|---|
| Skor Perolehan=42 |
| Skor maksimal=50 |
| Presentase Keaktifan=$\frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$ |

Sumber: Hasil Penelitian Di MTs Al-Mubarrok 20 Mei 2026

Berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan siswa pada pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus II, diperoleh skor sebesar 42 dari total skor maksimum 50. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa mencapai 84% dan termasuk dalam kategori sangat baik dari nilai siklus 1 dengan nilai rata-rata 54%. Peningkatan keaktifan siswa terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, di mana siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar, aktif serta mampu bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Hasil Angket Siswa:

**Tabel 4. 5**
**Angket siswa siklus 2**

| NO | NAMA RESPONDEN | TOTAL |
|---|---|---|
| 1 | Renan | 59 |
| 2 | Dani | 56 |
| 3 | Humai | 57 |
| 4 | Ilmy | 56 |
| 5 | Azam | 60 |
| 6 | Matus | 58 |
| 7 | Qotrun | 60 |
| 8 | Nihan | 55 |
| 9 | Olin | 57 |
| 10 | Inez | 56 |

Sumber: Hasil Penelitian di MTs Al-Mubarrok 20 Mei 2026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

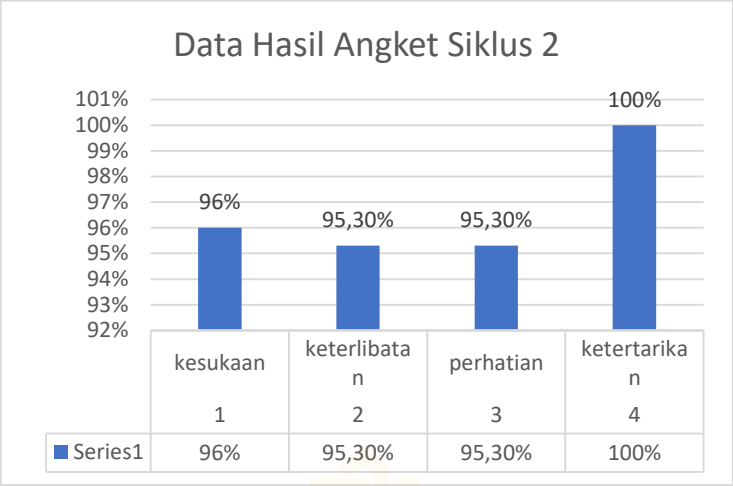
Berdasarkan tabel hasil angket siklus ke 2 menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning telah memberikan dampak yang sangat positif terhadap minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil angket pada Siklus II menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang dikemas melalui permainan edukatif mampu meningkatkan minat, antusiasme, dan keterlibatan siswa secara optimal. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif mengikuti setiap kegiatan, berani mengemukakan pendapat, antusias menjawab pertanyaan, bekerja sama dengan anggota kelompok, serta menunjukkan semangat yang tinggi dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan.

Secara keseluruhan, hasil angket pada Siklus II menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai. Dibandingkan dengan kondisi pra siklus, terjadi peningkatan yang signifikan pada minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Game Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, dapat dilihat pada diagram penyajian data sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id




**Gambar 4. 2**
**Diagram penyajian data siklus 2**

d. Refleksi

1. Masih ada siswa yang kurang memperhatikan penejelasan materi dari guru.
2. Kerja sama kelompok kurang merata terutama yang laki-laki.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# BAB V

# PENUTUP

## A. Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Mubarrok Puger. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perubahan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti semakin aktif dalam mengikuti pelajaran, lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, menunjukkan antusiasme yang tinggi, serta terlibat secara langsung dalam setiap aktivitas belajar. Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan mampu menghadirkan suasana kelas yang lebih menarik, komunikatif, dan tidak membosankan sehingga siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga ikut berpartisipasi secara aktif melalui berbagai aktivitas permainan edukatif. Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini telah terjawab, yakni metode *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Al-Mubarrok Puger.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

## B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan metode pembelajaran Game Based Learning sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, khususnya pada mata pelajaran Fiqih, agar minat belajar siswa dapat meningkat.
2. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu bekerja sama dengan baik selama kegiatan pembelajaran berbasis permainan berlangsung.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variasi permainan, media, maupun materi pembelajaran yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih optimal dan lebih luas.
4. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat meneliti pengaruh Game Based Learning tidak hanya terhadap minat belajar, tetapi juga terhadap hasil belajar, motivasi belajar, maupun kemampuan berpikir kritis siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

# DAFTAR PUSTAKA


2024. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, n.d.

Abd Rahman BP, Sabhayati Asri Munandar. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Jurnal Al Urwatul Wutsqa* 2, no. 1 (2022): 1–8.

https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul%0APENGERTIAN.

Akbar Iskandar, Hasrat A Aimang, Risnanosanti, Hasinah Hanafi Nirwanto Maruf, Rita Fitriani, Armin Haluti. *Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Di Era Digital*. Sulawesi: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023.

Astri Azani, Sarmila Sarmila, Gusmaneli Gusmaneli. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran." *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 2, no. 3 (2024). https://doi.org/https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183.

Azizah Fiqriah, Yustia Suntari, Chrisnaji Banindra Yudha. "Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal Research and Education Studies* 6, no. 3 (2025): 230–38. https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres.

Azizah Nur Nst, Azah Sinta Nuri Lubis, Indra Divari Lubis. "Meningkatkan Kedisiplinan Dan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Praktek Mengajar Di SMK Negeri 3 Panyabungan." *Jurnal Pengabdian Sosial*

1, no. 8 (2024): 899–904.

https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps.

Dedi Susanto, Risnita, M. Syahran Jailani. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah" 1, no. 1 (2023): 53–61.

http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim.

Dewi, Deby Kurnia. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2025.

Fitriana, Dian, Hasan Basri, and Eri Hadiana. "Hakikat Dasar Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2020): 143–50. https://doi.org/10.32923/tarbawy.v7i2.1322.

Haerul Anwar, Etin Solihatin, Khaerudin. *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game Based Learning*. Malang, 2025.

Harefa, Dermawan. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak,




digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

2023.

Hasanudin, Cahyo. *Revolusi Media Pembelajaran Di Era Society 5.0 Untuk Mendorong Pembelajaran*. Lombok Barat: Seval Literindo Kreasi Anggota IKAPI, 2025.

Hasrian Rudi Setiawan, Danny Abrianto. *Menjadi Pendidik Prefesional*. Medan: UMSUpress, 2021.

Hryani, Erna. *Model Discovery Proses Kelompok Berbantuan Media Dialog Interaktif "Mata Najwa" Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023.

Imam, Muhammad Khoirul. *Mengajar Di Era Digital Integrasi Teknologi Membangun Minat Belajar*. Banten: Minhaj Pustaka, 2025.

Isropil Siregar, Salsabila Khairunnisa, Andi Nurfadilah, Andi Mawahda. "PENTINGNYA ANALISIS DATA PENELITIAN TINDAKAN KELAS DALAM PENINGKATAN KUALITAS PENGAJARAN." *Jurnal Prodi PGMI Al-Misbah* 10, no. 02 (2024): 384–96. https://doi.org/https://doi.org/10.61104/qouba.v1i1.111.

Isti'adah, Feida Noorlaila. *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.

Jamaluddin. "Minat Belajar (Tunjauan Guru Pendidikan Agama Islam)." *Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 8, no. 2 (2016): 27–39. http://journal.iaimsinjai.ac.id/index.php/al-qalam.

Jaya, Farida. "KONSEP DASAR DAN TUJUAN PENDIDIKAN DALAM ISLAM: TA'LIM, TARBIYAH DAN TA'DIB." *Jurnal Tazkiya* XI, no. 1 (2020): 63–79. http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tazkiya.

Khasanah, Deni Indrawan, Lusiana, Ni'ma M. Alhabsy, Abroto, Hefi Rusnita Dewi, Zahrotul Fitria, Tria Maevida, Nurhayati, Najamuddin Petta Solong. *Dinamika Konsep Dasar Model Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri, 2022.

Lubis, Anita Anggraini. *Bahasa Indonesia Dan Digitalisasi Pendidikan*. Padangsidimpuan: CV Alva Pustaka, 2024.

M. Husnullail, Risnita, M. Syahran Jailani, Asbui. "TEKNIK PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA DALAM RISET ILMIAH." *Jurnal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 70–78. https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm%0ATEKNIK.

Mardiah. "Tujuan Pendidikan Dalam Islam." *Jurnal Al-Liq0* 04 (2003): 90–107. https://doi.org/https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.566.

Mardicko, Afri. "Belajar Dan Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan*

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

*Konseling* 4 (2022): 5482–92. https://doi.org/https://doi.org/10.29210.

Muhammad Sajuddin, Muhammad Zainal Abidin, Nur Habibah. *Teknologi Pendidikan*. Banyumas: Wawasan Ilmu, 2025.

Nursyaidah, Lili Nur Indah Sari. *Mengenali Minat Dan Bakat Siswa Melalui Tes Stifin*. Medan: CV Merdeka Kreasi Group, 2021.

Rahmaniati, Rita. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024.

Rahmilawati Ritonga, Marsya Indri Yanda Tanjung, Sardame Hotmauli Sitompul, Melina Marbun, Feby Zalianti Margolang. "DAMPAK RENDAHNYA MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLA H DASAR" 2, no. 6 (2025): 11237–43.

Sawitri, Ester Reni. *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.

Supuwingsih, Ni Nyoman. *Edu Game*. Medan: PT. Media Penerbit Indonesia, 2025.

Uswatun Hasanah, Siti Masitoh, Zahra Khairul Dealova, Muhammad Yunus, Gilang Restu Frimananda, Prihantini. "FAKTOR PENUNJANG KEBERHASILAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 8 (2025): 1184–88.

http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp.

Zubairi. *Modernisasi Pendidikan Agama Islam*. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2022.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**Lampiran-Lampiran**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**Lampiran 1. pernyataan keaslian tulisan**

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

| | |
|---|---|
| Nama | : M Syahrur Rozi |
| NIM | : 224101010024 |
| Program Studi | : Pendidikan Agama Islam |
| Fakultas | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan |
| Institut | : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember |

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 05 Juni 2026
Saya yang menyatakan




M Syahrur Rozi
NIM.224101010024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**Lampiran 2. surat keterangan cek turnitin**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
Website: www.uinkhas.ac.id

## SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : M Syahrur Rozi
NIM : 224101010024
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Ilmiah : Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Keleas VIII Mata Pelajaran Fiqih di MTS AL-Mubarok Puger

Telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (18% )

1. BAB I : 13%
2. BAB II : 25%
3. BAB III : 23%
4. BAB IV : 25%
5. BAB V : 5%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 Mei 2026
Penanggung Jawab Turnitin
FTIK UIN KHAS Jember

(Ulfa Dina Novenda, M.Pd.)
NIP. 198308112023212029

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**Lampiran 3. surat izin penelitian**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-16345/In.20/3.a/PP.009/04/2026
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Mts. Al-Mubarok
Dusun. Suling, Desa. Bagon, Kec. Puger, Kab. Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

| | | |
|---|---|---|
| NIM | : | 224101010024 |
| Nama | : | M SYAHRUR ROZI |
| Semester | : | Semester delapan |
| Program Studi | : | PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan Metode Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Fiqih di Mts. Al-Mubarok Puger" selama 60 ( enam puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Kepala Sekolah Mts. Al-Mubarok

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 April 2026
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KROTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**Lampiran 4. surat selesai penel**

YAYASAN PONDOK PESANTREN
MIFTAHU NASHOIHIL IBAD AL MUBAROK
MADRASAH TSANAWIYAH AL MUBAROK
Jalan Bagon Nomor 50 Dusun Suling Bagon Puger Jember 68164
Whatsapp: 081242932556
Email: mtsalmubarokjember@gmail.com

**SURAT SELESAI PENELITIAN**
Nomor: 78/MTs.AM/V/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

| | |
|---|---|
| Nama | : Agus Siswandi S.Pd.I |
| NIP | : - |
| Pangkat/Gol | : - |
| Jabatan | : Kepala Madrasah |

Menerangkan bahwa:

| | |
|---|---|
| Nama | : M Syahrur Rozi |
| Nim | : 224101010024 |
| Prodi | : Pendidikan Agama Islam |
| Fakultas | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan |
| Universitas | : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember |

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian dari tanggal 1 Mei 2026 s/d 25 Mei 2026 dengan judul penelitian "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN BELAJAR SISWA KELAS VII MATA PELAJARAN FIQIH DI MTS AL-MUBAROK PUGER".

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan dapat dijadikan bukti sebagaimana mestinya.

Jember, 26 Mei 2026
Kepala Madrasah

**Agus Siswandi, S.Pd.I.**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
Dipindai dengan CamScanner
digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**Lampiran 6. jurnal kegiatan penelitian**

**JURNAL: KEGIATAN PENELITIAN**

**Lokasi: MTs Al-Mubarrok Puger**

**Tahun Pelajaran: 2025/2026**

| No | Tanggal | Uraian Kegiatan | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|
| 1. | 1 Mei 2026 | Penyerahan surat izin penelitian di mts al-mubarrok | |
| 2. | 1 Mei 2026 | Koordinasi dengan guru mata Pelajaran fiqih kelas VII terkait pelaksanaan penelitian | |
| 3. | 1 Mei 2026 | Wawancara dengan kepala sekolah mts mubarrok | |
| 4. | 2 Mei 2026 | Wawancara dengan siswa kelas VII mts al-mubarrok | |
| 5. | 2 Mei 2026 | Melakukan penelitian pra siklus kelas VII mts al-mubarrok | |
| 6. | 9 Mei 2026 | Melakukan penelitian siklus 1 kelas VII mts al-mubarrok | |
| 7. | 20 Mei 2026 | Melakukan penelitian siklus 2 kelas VII mts al-mubarrok | |
| 8. | 25 Mei 2026 | Menerima surat keterangan selesai penelitian mts al-mubarrok | |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**Lampiran 7. modul ajar siklus 1**

**MODUL AJAR KELAS VII**

**Mata Pelajaran: Fiqih**

**Materi: Shalat Qhasar**

## A. Identitas Modul

- Nama Sekolah : MTs Al-Mubarrok
- Nama Penyusun : M Syahrur Rozi
- Mata Pelajaran : Fiqih
- Fase/Kelas : D / VII
- Materi Pokok : Shalat Qhasar
- Alokasi Waktu : 1 Jam
- Tahun Pelajaran :2025/2026

## B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami ketentuan salat qasar, meliputi pengertian, dasar hukum, syarat, serta tata cara pelaksanaannya, kemudian menunjukkan sikap disiplin dan taat dalam menjalankan ibadah sesuai syariat Islam.

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran melalui metode Game Based Learning, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian salat qasar dengan benar.
2. Menyebutkan dalil tentang salat qasar.
3. Mengidentifikasi syarat-syarat diperbolehkannya salat qasar.
4. Menentukan salat yang boleh diqasar dan yang tidak boleh diqasar.
5. Menunjukkan sikap aktif, kerja sama, dan tanggung jawab selama proses pembelajaran.

## D. Pemahaman Bermakna

Allah Swt. memberikan keringanan kepada umat Islam dalam melaksanakan ibadah ketika berada dalam perjalanan. Salat qasar merupakan salah satu bentuk kasih sayang dan kemudahan yang diberikan Allah kepada hamba-Nya agar tetap dapat menjalankan kewajiban salat dengan baik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**E. Pertanyaan Pemantik**

1. Pernahkah kalian melakukan perjalanan jauh?
2. Bagaimana cara melaksanakan salat ketika sedang bepergian?
3. Mengapa Allah memberikan keringanan dalam pelaksanaan salat?

**F. Materi Pembelajaran**

**1. Pengertian Shalat Qhasar**

Salat qasar adalah meringkas atau memendekkan salat fardu yang berjumlah empat rakaat menjadi dua rakaat ketika seseorang sedang melakukan perjalanan (safar) dengan memenuhi syarat-syarat tertentu.

**2. Dasar Hukum Salat Qasar**

Firman Allah Swt. dalam QS. An-Nisa' ayat 101:

**وَإِذَا ضَرَبْتُمْ فِي الْأَرْضِ فَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَن تَقْصُرُوا مِنَ الصَّلَاةِ إِنْ خِفْتُمْ أَن يَفْتِنَكُمُ الَّذِينَ كَفَرُوا ۚ إِنَّ الْكَافِرِينَ كَانُوا لَكُمْ عَدُوًّا مُّبِينًا**

Artinya:

"Dan apabila kamu bepergian di bumi, maka tidaklah berdosa kamu mengqasar salat, jika kamu takut diserang orang-orang kafir. Sesungguhnya orang-orang kafir itu adalah musuh yang nyata bagimu."

**3. Salat yang Boleh Diqhasar**

- Salat Zuhur (4 rakaat menjadi 2 rakaat)
- Salat Asar (4 rakaat menjadi 2 rakaat)
- Salat Isya (4 rakaat menjadi 2 rakaat)

**4. Salat yang Tidak Boleh Diqasar**

- Salat Subuh
- Salat Magrib

**5. Syarat Shalat Qhasar**

1. Sedang dalam perjalanan (safar).
2. Jarak perjalanan sekitar 80,64 km.
3. Perjalanan bukan untuk tujuan maksiat.
4. Belum sampai di tempat tujuan.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

**6. Tata Cara Salat Qasar**

- Berniat salat qasar.
- Melaksanakan salat seperti biasa.
- Salat empat rakaat dikerjakan menjadi dua rakaat.
- Salam pada rakaat kedua.

**G. Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin**

**Profil Pelajar Pancasila**

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- Bergotong royong.
- Bernalar kritis.

**Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin**

- Berkeadaban.
- Keteladanan.
- Dinamis dan inovatif.

**H. Sarana dan Prasarana**

- Buku Fiqih Kelas VII MTs.
- Soal permainan.
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- Hadiah sederhana bagi pemenang permainan.

**I. Langkah-Langkah Pembelajaran**

a. Kegiatan Awal
   1. Membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama.
   2. Mengecek kehadiran siswa.
   3. Guru menjelaskank KI, KD, dan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti
   1. Guru menjelaskan materi pelajaran yaitu bab sholat qhasar.
   2. Guru menempelkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu game based learning dengan jenis game team game tournamen.
   3. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 siswa dan salah satu kelompok terdiri dari 4 siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

4. Guru mrmbacakan langkah-langkah game yang akan digunakan yaitu team game tournamen.
5. Guru menyuruh semua kelompok untuk maju kedepan dan berbaris kebelakang menjadi 3 baris sesuai kelompoknya masing-masing.
6. Guru meyuruh semua kelompok untuk mengerjakan media pembelajaran yang berisi soal-soal dan dikerjakan secara bergantian oleh anggota kelompoknya masing-masing.
7. Guru mengoreksi soal-soal yang telah dikerjakan siswa dan dikoreksi bersama-sama dengan siswa.
8. Guru memberikan reward kepada siswa yang mendapatkan jumlah nilai paling tinggi.
9. Guru menyuruh semua siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dijelaskan guru untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan.

c. Kegiatan penutup

1. Guru meminta siswa untuk mengutarakan kesulitan materi yang telah diajarkan guru.
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari yaitu tentang dholat qhasar.
3. Pembelajaran ditutup dengan do'a dan salam.

**Lampiran: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

1. Apa pengertian dari shalat qhasar?
2. Berapa roka'at shalat qhasar untuk sholat dzuhur?
3. Sebutkan jarak minimal safar (perjalanan) agar boleh melakukan shalat qhasar?
4. Shalat apa saja yang boleh di qhasar?
5. Surah apa yang menjelaskan tentang sholat qhasar?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 8. modul ajar siklus 2

**MODUL AJAR KELAS VII**

**Mata Pelajaran: Fiqih**

**Materi: Shalat Jama' dan Qhasar**

## A. Identitas Modul

- Nama Sekolah : MTs Al-Mubarrok
- Nama Penyusun : M Syahrur Rozi
- Mata Pelajaran : Fiqih
- Fase/Kelas : D / VII
- Materi Pokok : Shalat Jama' dan Qhasar
- Alokasi Waktu : 1 Jam
- Tahun Pelajaran : 2025/2026

## B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami ketentuan salat jama' dan qasar, syarat-syaratnya, macam-macamnya, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan ketentuan syariat Islam.

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran melalui metode Game Based Learning, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian salat jama' dan qasar dengan benar.
2. Mengidentifikasi macam-macam salat jama' dan qasar.
3. Menjelaskan syarat diperbolehkannya salat jama' dan qasar.
4. Menentukan salat yang dapat dijama' dan diqasar.
5. Menunjukkan sikap disiplin dalam melaksanakan ibadah salat.

## D. Pemahaman Bermakna

Allah Swt. memberikan keringanan kepada umat Islam dalam melaksanakan ibadah ketika berada dalam perjalanan. Salat qasar merupakan salah satu bentuk kasih sayang dan kemudahan yang diberikan Allah kepada hamba-Nya agar tetap dapat menjalankan kewajiban salat dengan baik.

## E. Pertanyaan Pemantik

1. Tahukah kalian apa yang dimaksud dengan salat jama' dan qasar?
2. Bolehkah dua salat dilakukan dalam satu waktu?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

## F. Materi Pembelajaran

### 1. Pengertian Shalat Jama' dan Qhasar

Shalat jama' qhasar memiliki pengertian yaitu mengerjakan sholat fardu dengan menjama' dan mengqhasarnya sekaligus, artinya terdapat dua shalat fardu yang dikerjakan waktu yang sama, dan dirinhkas jumlah rakaatnya sekaligus.

### 2. Shalat Jama' Qhasar zuhur dan Asar dengan Takdim dan Shalat Jama' Qhasar Maghrib dan Isya' dengan Jama' Ta'khir

Yang di maksud dengan menjama' qhasar dengan jama' taqdim yaitu mengerjakan dua shalat fardu dengan menjama' dan sekaligus mengqhasarnya pada waktu sholat fardu yang pertama.

Niat Shalat Jama' Qhasar zuhur dan Asar dengan Takdim:

**أُصَلِّي فَرْضَ الظُّهْرِ رَكْعَتَيْنِ مَجْمُوعًا إِلَيْهِ الْعَصْرَ جَمْعَ تَقْدِيمٍ قَصْرًا لِلَّهِ تَعَالَى**

Yang dimaksud dengan menjama' qhasar dengan jama' ta'khir yaitu mengerjakan dua shalat fardu dengan menjama' dan sekaligus mengqhasarnya pada waktu ahalat fardu yang kedua.

Niat Shalat Jama' Qhasar Maghrib dan Isya' dengan Jama' Ta'khir:

**أُصَلِّي فَرْضَ الْمَغْرِبِ ثَلَاثَ رَكَعَاتٍ مَجْمُوعًا إِلَيْهِ الْعِشَاءُ جَمْعَ تَأْخِيرٍ لِلَّهِ تَعَالَى**

### 4. Hikmah Shalat Jama' dan Qhasar

Shalat jama' dan qhasar merupakan bentuk kemurahan allah ynag tidak akan mempersulit hambanya yang hendak melakukan ibadah kepadanya.

1. Allah tidak membebani hambanya sesuatu yang diluar kemampuannya. Meskipun pelaksanaannya lebih ringan dibandingkan biasanya maka tidak akan mengurangi pahalanya.
2. Shalat jama' dan qhasar menunjukkan bahwa shalat adalah ibadah yang harus tetap dilaksanakannya bagaimanapun keadaaannya. Tidak ada alasan untuk meninggalkan shalat karena allah sudah memberikan keringanan.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

## G. Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin

### Profil Pelajar Pancasila

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- Bergotong royong.
- Bernalar kritis.

### Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin

- Berkeadaban.
- Keteladanan.
- Dinamis dan inovatif.

## H. Sarana dan Prasarana

- Buku Fiqih Kelas VII MTs.
- Soal permainan.
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- Hadiah sederhana bagi pemenang permainan.

## I. Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Kegiatan awal

1. Membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama.
2. Mengecek kehadiran siswa.
3. Guru menjelaskank KI, KD, dan tujuan pembelajaran.

b. Kegitan Inti

1. Guru menjelaskan materi pelajaran yaitu bab sholat qhasar.
2. Guru menempelkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu game based learning dengan jenis game team game tournamen.
3. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 siswa dan salah satu kelompok terdiri dari 4 siswa.
4. Guru mrmbacakan langkah-langkah game yang akan digunakan yaitu team game tournamen.
5. Guru menyuruh semua kelompok untuk maju kedepan dan berbaris kebelakang menjadi 3 baris sesuai kelompoknya masing-masing.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

6. Guru meyuruh semua kelompok untuk mengerjakan media pembelajaran yang berisi soal-soal dan dikerjakan secara bergantian oleh anggota kelompoknya masing-masing.
7. Guru mengoreksi soal-soal yang telah dikerjakan siswa dan dikoreksi bersama-sama dengan siswa.
8. Guru memberikan reward kepada siswa yang mendapatkan jumlah nilai paling tinggi.
9. Guru menyuruh semua siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dijelaskan guru untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan.

c. Kegiatan penutup

1. Guru meminta siswa untuk mengutarakan kesulitan materi yang telah diajarkan guru.
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari yaitu tentang dholat qhasar.
3. Pembelajaran ditutup dengan do'a dan salam.

**Lampiran: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

1. Apa pengertian dari shalat jama' qhasar?
2. Apa syarat sholat jama' qhasar?
3. Bagaimana niat sholat jama' qhasar maghrib dan isya' dengan jama' takhir?
4. Apa ketentuan dapat melakukan jama' qhasar?
5. Apa yang kamu ketahui tentangv jama' takhir?
6. Apa saja sholat fardu yshng bisa di jama'?
7. Apa yang kamu ketahui tentang jama' takdim?
8. Berapa jarak km seseorang bisa mengerjakan sholat jama' qhasar?
9. Bagaimana niat sholat jama' qhasar duhur dan asar dengan jama' takdim?
10. Apa hikmah sholat jama' qhasar?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 10. Dokumentasi Siklus 1



Foto 1: Penerapan Media Siklus 1



Foto 2: Penerapan Media Siklus 1



Foto 3: Foto bersama siswa kelas VII

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran 11. Dokumentasi siklus 2



Foto 4: Penerapan Media Siklus 2

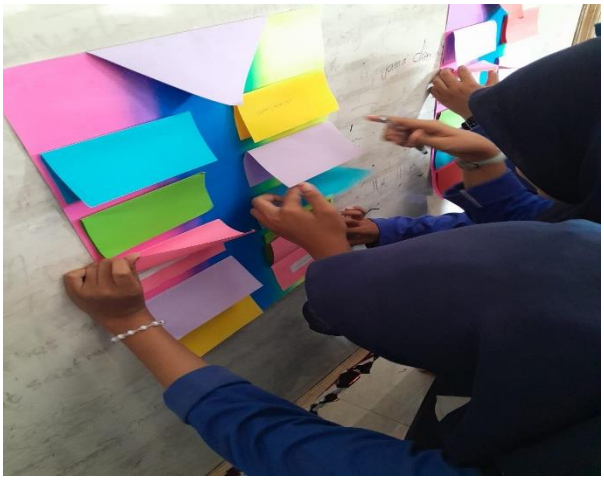


Foto 5: Penerapan Media Siklus 2



Foto 6: Foto bersama siswa kelas VII

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

Lampiran Biodata Penulis



Nama : M Syahrur Rozi

Nim : 224101010024

Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 29 September 2003

Alamat : Dusun Ringin sari, Desa Pesanggaaran, Kecamatan Pesanggaran, Kabupaten Banyuwangi

Fakultas : FTIK

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

E-mail : syahrurrozi280@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. SDN 10 Pesanggaran
2. MTs Mamba'ul Huda
3. MAu Mamba'ul Huda
4. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id