

Implementasi Metode Game dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Azizah^{1*}, Sumanta², Moh Ali³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati, Cirebon, Jawa Barat, Indonesia.

*Corresponding author: ¹aizazizah1980@gmail.com, ²sumanta.hasyim@gmail.com, ³moh.ali@uinssc.ac.id

ARTICLE INFO

Section:

Research Articles

Article history:

Received: February 28, 2026

Revised: July 09, 2026

Accepted: July 10, 2026

Published: July 27, 2026

Kata kunci:

metode game; pembelajaran fiqih; keaktifan belajar.

Keywords:

game based method; fiqh learning; student engagement.

How to Cite (APA Style 7):

Azizah, Sumanta, & Ali, M. (2026). Implementasi Metode Game dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 11(1), 20-27. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v11i1.2389>



This is an open access article under the [CCBY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) international license. Copyright © 2026 Azizah, Sumanta, & Ali, M.

ABSTRAK

Pembelajaran Fiqih di Sekolah Menengah Pertama (SMP) sering menghadapi tantangan rendahnya keaktifan belajar peserta didik akibat dominasi metode ceramah dan pendekatan satu arah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode game dalam pembelajaran Fiqih serta menganalisis dampaknya terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik di SMPN 1 Telukjambe Timur. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles & Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode game seperti Card Sort, *Teams Games Tournament* (TGT), Wordwall, dan Quizizz mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik secara signifikan, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Faktor pendukung meliputi kesiapan guru, ketersediaan fasilitas digital, serta antusiasme peserta didik. Adapun hambatan meliputi keterbatasan waktu pembelajaran dan variasi kemampuan akademik peserta didik. Penelitian ini merekomendasikan metode game sebagai alternatif strategis dalam pembelajaran Fiqih di SMP untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna.

ABSTRACT

Fiqh learning in Junior High Schools (SMP) often faces challenges related to low student engagement due to the dominance of lecture based and one way instructional approaches. This study aims to describe the implementation of game based methods in Fiqh learning and to analyze their impact on improving students' learning engagement at SMPN 1 Telukjambe Timur. The research employed a qualitative approach with a field based case study design. Data were collected through classroom observations, in depth interviews, and documentation. Data analysis

followed the interactive model of Miles and Huberman, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that the implementation of game based methods such as Card Sort, Teams Games Tournament (TGT), Wordwall, and Quizizz significantly enhances students' active participation in cognitive, affective, and psychomotor domains. Supporting factors include teacher readiness, availability of digital facilities, and students' enthusiasm, while challenges involve limited instructional time and varying academic abilities among students. This study recommends game-based methods as a strategic alternative in Fiqh instruction at Junior High schools to create more interactive, contextual, and meaningful learning experiences.

1. Pendahuluan

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), Pendidikan Agama Islam (PAI) mencakup beberapa ruang lingkup materi, yaitu Al-Qur'an dan Hadits, Akidah, Akhlak, Fiqih, serta Sejarah Peradaban Islam. Di antara ruang lingkup tersebut, Fiqih menempati posisi penting karena berfungsi memberikan pemahaman tentang hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah (*'ibadah*) dan muamalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Fiqih pada jenjang pendidikan umum memiliki posisi strategis dalam membentuk kompetensi spiritual, moral, dan sosial peserta didik sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional. Fiqih tidak hanya mengajarkan aspek normatif hukum Islam, tetapi juga membimbing peserta didik memahami praktik ibadah dan muamalah secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari (Syukur, 2020). Dalam perspektif pendidikan Islam, pembelajaran Fiqih berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai dan pembentukan karakter religius yang aplikatif (Iqbal, 2002). Proses pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif peserta didik agar terjadi transformasi pengetahuan menjadi sikap dan perilaku (Sutikno, 2019). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran agama sering kali masih berorientasi pada transfer pengetahuan secara verbalistik. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pedagogis yang mampu menjembatani dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan (Rusman, 2018).

Secara khusus, pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), karakteristik peserta didik cenderung lebih menyukai pendekatan praktik, aplikatif, dan berbasis pengalaman langsung (Arsyad, 2017). Peserta didik SMP umumnya memiliki orientasi melanjutkan pendidikan selanjutnya sehingga membutuhkan strategi pembelajaran yang konkret dan partisipatif (Firdaus, 2022). Observasi awal di SMPN 1 Telukjambe Timur menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqih masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab konvensional. Pola tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif dalam diskusi, kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, serta cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Situasi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan emosional dan intelektual peserta didik dalam memahami materi Fiqih. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang selaras dengan karakteristik peserta didik SMP agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna (Winatha & Setiawan, 2020).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam

berbagai mata pelajaran. Penelitian Arifin *et al.* (2026) menemukan bahwa penerapan *Game-Based Learning* secara efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Arifin *et al.*, 2026). Selain itu, studi Pusparani (2020) mengenai penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dewi dan Arifin (2016) juga mengungkapkan bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kerja sama kelompok. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan memiliki potensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek hasil belajar dan belum secara mendalam mengkaji dinamika keaktifan belajar dalam konteks pendidikan kejuruan.

Penelitian lain yang dilakukan Bardin (2021) menunjukkan bahwa penerapan metode Card Sort dapat meningkatkan prestasi belajar PAI, ditandai dengan meningkatnya ketuntasan belajar dan nilai rata-rata peserta didik. Metode ini juga mendorong keaktifan peserta didik melalui kegiatan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Fatiha *et al.* (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong keaktifan peserta didik. Sementara itu, penelitian-penelitian tersebut umumnya belum banyak menyoroti konteks SMP dengan karakteristik peserta didik yang berbeda. Selain itu, fokus penelitian masih dominan pada pengaruh terhadap nilai akademik dibandingkan pada dimensi keaktifan belajar secara komprehensif. Dengan demikian, terdapat ruang penelitian yang perlu dieksplorasi lebih lanjut terkait implementasi metode game dalam pembelajaran Fiqih di SMP.

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu, dapat diidentifikasi adanya *research gap* pada dua aspek utama. Pertama, minimnya studi kasus lapangan yang secara spesifik mengkaji implementasi metode game dalam pembelajaran Fiqih di lingkungan SMP. Kedua, kurangnya analisis mendalam mengenai faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode game pada konteks pendidikan umum (Rusman, 2013). Sebagian penelitian masih menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen tanpa

menggali proses pembelajaran secara kualitatif dan kontekstual. Padahal, pemahaman terhadap dinamika kelas sangat penting untuk menilai efektivitas metode secara komprehensif (Sugiyono, 2018). Oleh karena itu, diperlukan penelitian studi kasus yang mendeskripsikan secara mendalam proses, respons peserta didik, serta perubahan keaktifan belajar yang terjadi. Kebutuhan ini semakin relevan mengingat tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, kreativitas, dan partisipasi aktif peserta didik (Hermita *et al.*, 2021).

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menghadirkan model pembelajaran Fiqih yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik SMP dan perkembangan pedagogi modern. Penelitian ini diarahkan untuk menemukan pola implementasi metode game yang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar secara kognitif, afektif, dan sosial. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pendekatan studi kasus lapangan di SMPN 1 Telukjambe Timur yang mengintegrasikan analisis proses pembelajaran, respons peserta didik, serta faktor kontekstual sekolah. Secara ilmiah, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian metodologi pembelajaran PAI khususnya pada ranah pendidikan umum. Selain itu, penelitian ini memberikan landasan empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis permainan yang lebih sistematis. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga menawarkan kontribusi konseptual terhadap pengembangan model pembelajaran Fiqih inovatif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditegaskan bahwa inovasi pembelajaran Fiqih melalui metode game merupakan kebutuhan mendesak dalam konteks pendidikan umum. SMPN 1 Telukjambe Timur menjadi lokasi strategis untuk mengkaji implementasi metode ini secara mendalam karena karakteristik peserta didiknya yang aplikatif dan dinamis. Penelitian ini berupaya mendeskripsikan proses penerapan metode game serta menganalisis dampaknya terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi keberhasilan implementasi metode tersebut. Hasil penelitian diharapkan memberikan rekomendasi praktis bagi guru Fiqih dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, studi ini diharapkan mampu memperkuat sinergi antara inovasi pedagogis dan pembentukan kompetensi religius peserta didik secara berkelanjutan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang bertujuan untuk memahami secara mendalam implementasi metode game dalam pembelajaran Fiqih serta dampaknya terhadap keaktifan belajar peserta didik. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini menekankan pada eksplorasi makna, proses, dan dinamika pembelajaran dalam konteks alami (Sugiyono, 2018). Lokasi penelitian adalah SMPN 1 Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang, Jawa Barat, yang dipilih berdasarkan pertimbangan relevansi karakteristik peserta didik dan kesiapan sekolah dalam menerapkan pembelajaran inovatif. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Fiqih serta peserta didik kelas VII, VIII, dan IX yang terlibat langsung dalam implementasi metode game. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi proses pembelajaran untuk melihat keterlibatan peserta didik secara langsung, wawancara semi-terstruktur guna menggali pengalaman dan persepsi guru maupun peserta didik, serta dokumentasi berupa RPP, foto kegiatan, dan hasil evaluasi pembelajaran. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta verifikasi dan penarikan kesimpulan secara berkelanjutan, sedangkan keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode agar temuan penelitian memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi (Miles *et al.*, 2014).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Implementasi Metode Game dalam Pembelajaran Fiqih

Berdasarkan hasil observasi di kelas VII, guru menerapkan metode Card Sort pada materi thoharoh dan muamalah dengan membagikan kartu berisi dalil, definisi, serta contoh kasus hukum Islam. Selama proses pembelajaran, peserta didik terlihat aktif berpindah tempat untuk mencari pasangan kartu yang sesuai dengan kategori hukum tertentu. Data observasi menunjukkan adanya peningkatan interaksi antar peserta didik, terutama ketika mereka mendiskusikan perbedaan antara najis mukhaffafah, mutawassithah, dan mughallazhah. Hasil wawancara dengan guru PAI menyebutkan bahwa metode ini membantu peserta didik memahami konsep abstrak melalui aktivitas konkret dan kolaboratif. Sementara itu, wawancara dengan beberapa peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah mengingat materi karena belajar sambil bergerak dan berdiskusi. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan RPP menunjukkan bahwa metode Card Sort dirancang secara sistematis dengan indikator keaktifan seperti bertanya,

mengemukakan pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.

Lebih lanjut, hasil observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik terlibat dalam aktivitas pengelompokan kartu, berbeda dengan pembelajaran konvensional yang hanya melibatkan sebagian kecil peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi dan memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang kurang tepat. Berdasarkan wawancara, guru menyatakan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton dibandingkan metode ceramah. Peserta didik juga mengaku merasa tertantang untuk berpikir cepat dalam menentukan kategori hukum yang sesuai dengan dalil yang mereka pegang. Dengan demikian, data lapangan menunjukkan bahwa metode Card Sort efektif meningkatkan keaktifan fisik dan intelektual peserta didik dalam pembelajaran Fiqih.

Implementasi metode TGT dilakukan pada materi zakat dan puasa di kelas VIII dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Berdasarkan hasil observasi, setiap kelompok diberikan waktu untuk mempelajari materi, kemudian mengikuti turnamen kuis yang disusun dalam bentuk soal kompetitif. Suasana kelas terlihat dinamis karena setiap anggota tim berupaya memberikan kontribusi agar kelompoknya memperoleh skor tertinggi. Hasil wawancara dengan guru PAI menunjukkan bahwa metode TGT dirancang untuk menumbuhkan tanggung jawab bersama sekaligus melatih kerja sama tim. Peserta didik yang sebelumnya pasif terlihat lebih percaya diri ketika mewakili kelompoknya dalam sesi turnamen. Dokumentasi berupa daftar skor dan lembar penilaian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi merata di hampir seluruh kelompok.

Data observasi juga mencatat adanya kompetisi sehat yang mendorong peserta didik untuk lebih serius memahami materi sebelum turnamen dimulai. Guru menyampaikan dalam wawancara bahwa metode ini membantu mengurangi dominasi peserta didik berkemampuan tinggi karena setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi. Peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa pembelajaran lebih menyenangkan karena dikemas seperti perlombaan yang menantang. Selain itu, interaksi sosial antar peserta didik meningkat karena mereka saling membantu memahami konsep zakat maal, zakat fitrah, dan ketentuan puasa. Dokumentasi menunjukkan bahwa nilai evaluasi formatif setelah penerapan TGT mengalami peningkatan dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Dengan demikian, temuan lapangan

mengindikasikan bahwa metode TGT efektif meningkatkan kolaborasi, partisipasi, dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Fiqih.

Penggunaan Wordwall dan Quizizz diterapkan sebagai evaluasi formatif berbasis digital pada materi kurban dan aqiqah di kelas IX. Berdasarkan observasi, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi ketika mengakses kuis melalui gawai masing-masing, terutama karena adanya fitur peringkat dan skor otomatis. Suasana kelas menjadi lebih fokus dan kompetitif, namun tetap terkendali karena guru mengatur waktu pengerjaan secara sistematis. Hasil wawancara dengan guru PAI menyebutkan bahwa penggunaan platform digital ini mempermudah proses evaluasi sekaligus memberikan umpan balik instan terhadap pemahaman peserta didik. Peserta didik juga menyatakan bahwa mereka lebih tertarik mengerjakan soal dalam bentuk permainan dibandingkan tes tertulis biasa.

Lebih lanjut, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik berusaha mengulang kuis secara mandiri ketika diberikan kesempatan remedial, yang menandakan adanya motivasi intrinsik untuk memperbaiki nilai. Guru menjelaskan dalam wawancara bahwa fitur analisis soal pada Quizizz membantu mengidentifikasi materi yang belum dipahami peserta didik secara merata. Dokumentasi nilai memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata hasil evaluasi dibandingkan dengan metode tes konvensional sebelumnya. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih kondusif karena peserta didik fokus pada perangkat masing-masing tanpa mengganggu teman lainnya. Dengan demikian, data lapangan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa Wordwall dan Quizizz efektif meningkatkan antusiasme, konsentrasi, dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Fiqih.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ketiga metode game Card Sort, TGT, serta Wordwall dan Quizizz memiliki titik temu pada aspek peningkatan keaktifan belajar peserta didik secara menyeluruh. Ketiganya sama-sama mendorong keterlibatan peserta didik tidak hanya secara kognitif, tetapi juga secara sosial dan emosional selama proses pembelajaran berlangsung. Data observasi menunjukkan bahwa dalam ketiga metode tersebut, partisipasi peserta didik menjadi lebih merata dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis ceramah. Dengan demikian, persamaan utama ketiganya terletak pada kemampuannya menciptakan pembelajaran Fiqih yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Adapun perbedaan ketiga metode tersebut terletak pada karakter interaksi, media yang

digunakan, dan orientasi aktivitas belajarnya. Card Sort lebih menekankan aktivitas kinestetik dan diskusi konseptual berbasis kartu fisik, sehingga cocok untuk eksplorasi dan penguatan konsep dasar. TGT berorientasi pada kerja sama tim dan kompetisi akademik terstruktur, sehingga lebih efektif untuk mengukur penguasaan materi secara kolektif. Sementara itu, Wordwall dan Quizizz berbasis digital dengan fokus pada evaluasi formatif individual yang cepat dan terukur. Observasi menunjukkan bahwa Card Sort dan TGT lebih menonjolkan interaksi tatap muka langsung, sedangkan Wordwall dan Quizizz mengandalkan interaksi melalui perangkat teknologi. Dari sisi pengelolaan waktu, metode digital relatif lebih efisien dalam proses koreksi dan rekapitulasi nilai. Dengan demikian, perbedaan utama ketiganya terletak pada pendekatan teknis, bentuk interaksi, serta fungsi pedagogis yang lebih dominan.

Implikasi dari ketiga metode game tersebut dalam pembelajaran Fiqih adalah terbukanya peluang integrasi strategi pembelajaran yang variatif dan komprehensif sesuai dengan tujuan materi. Guru dapat memanfaatkan Card Sort untuk tahap eksplorasi konsep, TGT untuk penguatan dan kolaborasi, serta Wordwall atau Quizizz untuk evaluasi formatif berbasis teknologi. Kombinasi ketiganya memungkinkan pembelajaran Fiqih berlangsung secara spiral, dari pemahaman konsep hingga pengukuran hasil belajar secara sistematis. Data lapangan menunjukkan bahwa variasi metode ini membantu mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Dengan demikian, integrasi ketiga game ini berimplikasi pada terciptanya pembelajaran Fiqih yang lebih adaptif, kontekstual, dan berorientasi pada keaktifan peserta didik.

Keaktifan Belajar Fiqih Peserta didik dengan Metode Game

Berdasarkan hasil observasi terstruktur yang dilakukan selama empat kali pertemuan sebelum dan sesudah penerapan metode game, terjadi peningkatan signifikan pada indikator keaktifan belajar peserta didik. Pada aspek bertanya, jumlah peserta didik yang aktif mengajukan pertanyaan meningkat dari rata-rata 4 orang (sekitar 15% dari 27 peserta didik) menjadi 16 orang (59%) per pertemuan. Aktivitas diskusi yang sebelumnya didominasi 6-8 peserta didik ($\pm 30\%$) meningkat menjadi 22 peserta didik (81%) yang terlibat aktif dalam kerja kelompok dan presentasi. Partisipasi menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran yang sebelumnya tercatat sekitar 40% meningkat menjadi 88%, ditunjukkan dari keterlibatan peserta didik dalam menjawab kuis, menyusun kartu, dan mengikuti turnamen. Indikator antusiasme yang diamati melalui respons verbal,

ekspresi, dan kesiapan mengikuti instruksi menunjukkan peningkatan dari kategori “rendah” (skor observasi rata-rata 2,1 dari skala 4) menjadi kategori “tinggi” (skor rata-rata 3,5). Data kuantitatif tersebut diperkuat oleh dokumentasi nilai evaluasi formatif yang menunjukkan kenaikan rata-rata kelas dari 72 menjadi 83 setelah penerapan metode game.

Temuan kuantitatif tersebut selaras dengan data kualitatif hasil wawancara dan pengamatan perubahan perilaku peserta didik di kelas. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi “tidak membosankan”, “lebih mudah dipahami”, dan “lebih menantang”, terutama karena adanya unsur kompetisi dan permainan yang memacu semangat belajar. Guru juga mengungkapkan bahwa peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan tanpa harus ditunjuk terlebih dahulu. Perubahan perilaku tampak pada meningkatnya interaksi antar peserta didik, munculnya inisiatif membantu teman satu kelompok, serta meningkatnya fokus selama kegiatan evaluasi digital berlangsung. Dengan demikian, peningkatan keaktifan belajar tidak hanya tercermin dalam angka dan persentase partisipasi, tetapi juga terlihat nyata dalam perubahan sikap, motivasi, dan kualitas interaksi pembelajaran di kelas (Tabel 1).

Tabel 1. Implementasi metode Game dalam Pembelajaran PAI

Metode	Materi	Bentuk Implementasi	Temuan Utama
Card Sort	Thaha-rah, Muamalah	Pengelompokan kartu dalil, definisi, dan kasus hukum	Peserta didik aktif; diskusi meningkat; pemahaman lebih konkret.
TGT	Zakat, Puasa	Turnamen kuis kelompok heterogen	Kolaborasi dan partisipasi merata; motivasi meningkat.
Word-wall & Quizizz	Kurban, Aqiqah	Evaluasi formatif digital dengan skor otomatis	Antusiasme tinggi; evaluasi cepat dan terukur.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode game dalam pembelajaran Fiqih di SMPN 1 Telukjambe Timur secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun sosial. Data observasi memperlihatkan

peningkatan partisipasi diskusi, keberanian bertanya, serta keterlibatan dalam kerja kelompok dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung peserta didik dalam proses konstruksi pengetahuan (Rusman, 2018). Dalam perspektif konstruktivisme, belajar bukan sekadar menerima informasi, tetapi membangun makna melalui interaksi dan pengalaman (Slavin, 2007). Metode Card Sort dan TGT secara nyata menghadirkan pengalaman belajar kolaboratif yang memungkinkan peserta didik mengonstruksi konsep hukum Fiqih melalui dialog dan negosiasi makna. Dengan demikian, peningkatan keaktifan yang ditemukan dalam penelitian ini memiliki landasan teoretis yang kuat dalam paradigma pembelajaran partisipatif.

Lebih lanjut, penggunaan metode game berbasis kompetisi seperti TGT memperlihatkan adanya peningkatan motivasi intrinsik peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik merasa tertantang untuk memahami materi sebelum mengikuti turnamen, sehingga proses belajar terjadi sebelum evaluasi berlangsung. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran kooperatif yang menggabungkan tanggung jawab individu dan kelompok (Slavin, 2007). Penelitian Dewi & Arifin (2016) juga menemukan bahwa TGT efektif meningkatkan hasil belajar dan kerja sama tim dalam pembelajaran PAI. Dalam konteks penelitian ini, peningkatan tidak hanya terjadi pada nilai akademik, tetapi juga pada keberanian peserta didik berargumentasi dalam diskusi hukum Fiqih. Dengan demikian, metode game berbasis turnamen tidak sekadar memicu kompetisi, tetapi juga memperkuat dimensi sosial pembelajaran.

Sementara itu, penggunaan Wordwall dan Quizizz sebagai media evaluasi digital menunjukkan adanya peningkatan fokus dan antusiasme peserta didik dalam mengerjakan soal. Data dokumentasi skor memperlihatkan partisipasi hampir menyeluruh dengan tingkat penyelesaian soal yang tinggi. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian Pusparani (2020) yang menyatakan bahwa Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui sistem umpan balik instan dan peringkat otomatis. Dalam perspektif teori motivasi, umpan balik cepat dan visualisasi capaian dapat memperkuat reinforcement positif terhadap perilaku belajar (Winatha & Setiawan, 2020). Namun, penelitian ini memperluas temuan terdahulu dengan menunjukkan bahwa platform digital tidak hanya efektif untuk evaluasi, tetapi juga membangun kepercayaan diri peserta didik yang sebelumnya pasif. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam

pembelajaran Fiqih memiliki implikasi pedagogis yang lebih luas daripada sekadar efisiensi penilaian.

Pada aspek konseptual, metode Card Sort memperlihatkan efektivitas dalam membantu peserta didik memahami kategori hukum melalui aktivitas klasifikasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah membedakan jenis-jenis najis atau ketentuan muamalah ketika mereka mengelompokkan dalil dan kasus secara langsung. Temuan ini selaras dengan teori perkembangan kognitif yang menekankan pentingnya aktivitas konkret dalam membangun struktur berpikir abstrak (Piaget, 1970). Penelitian Fakhurrizi (2019) juga menyimpulkan bahwa metode Card Sort meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran agama. Dalam konteks SMP, aktivitas fisik yang terintegrasi dengan diskusi konseptual terbukti sesuai dengan karakteristik peserta didik yang cenderung kinestetik dan aplikatif. Dengan demikian, metode ini tidak hanya memperkaya variasi pembelajaran, tetapi juga mengoptimalkan karakteristik peserta didik kejuruan.

Secara keseluruhan, ketiga metode game menunjukkan pola konsisten dalam meningkatkan interaksi guru-peserta didik dan peserta didik-peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Data wawancara guru mengindikasikan bahwa peran guru bergeser dari pusat informasi menjadi fasilitator yang mengelola dinamika kelas. Pergeseran ini sesuai dengan paradigma pembelajaran abad 21 yang menuntut kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital sebagai kompetensi utama (Hermita *et al.*, 2021). Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menekankan hasil belajar kuantitatif, penelitian ini menampilkan dinamika proses pembelajaran secara lebih mendalam melalui pendekatan studi kasus kualitatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas metode game, tetapi juga menjelaskan mekanisme pedagogis yang mendasarinya. Pendekatan ini memberikan gambaran kontekstual yang lebih kaya mengenai praktik inovasi pembelajaran Fiqih di SMP.

Adapun temuan kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi tiga jenis metode game kinestetik, kooperatif-kompetitif, dan digital dalam satu kerangka implementasi pembelajaran Fiqih di lingkungan SMP. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang cenderung menguji satu metode secara terpisah, studi ini menunjukkan bagaimana ketiganya saling melengkapi dalam tahapan eksplorasi, penguatan, dan evaluasi materi. Kontribusi ilmiah penelitian ini adalah pengembangan model implementatif pembelajaran Fiqih berbasis game yang adaptif

terhadap karakteristik pendidikan umum. Selain itu, penelitian ini memperkaya literatur metodologi PAI dengan pendekatan studi kasus yang menggali proses, respons peserta didik, dan faktor kontekstual sekolah secara komprehensif. Temuan ini juga memberikan dasar empiris bahwa inovasi pedagogis dalam pendidikan agama tidak bertentangan dengan substansi materi, melainkan justru memperkuat internalisasi nilai melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori dan praktik pembelajaran Fiqih yang lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada keaktifan peserta didik.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini menunjukkan implementasi metode *game-based learning* dalam pembelajaran Fiqih di SMPN 1 Telukjambe Timur berkontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan sosial. Penerapan metode *Card Sort* memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui aktivitas klasifikasi dan diskusi, TGT mendorong kolaborasi, tanggung jawab, dan kompetisi yang sehat, sedangkan *Wordwall* dan *Quizizz* meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta partisipasi peserta didik melalui evaluasi berbasis teknologi. Integrasi ketiga metode tersebut menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif, berpusat pada peserta didik, dan mampu mengakomodasi berbagai karakteristik serta gaya belajar peserta didik.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan model implementasi pembelajaran Fiqih yang mengintegrasikan tiga kategori metode permainan, yaitu permainan kinestetik (*Card Sort*), permainan kooperatif-kompetitif (TGT), dan permainan digital (*Wordwall* dan *Quizizz*) dalam satu rangkaian pembelajaran yang sistematis. Temuan ini memperkaya kajian metodologi pembelajaran PAI dengan menunjukkan bahwa kombinasi berbagai metode permainan tidak hanya meningkatkan hasil pembelajaran, tetapi juga membangun keterlibatan aktif peserta didik melalui proses belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan bermakna.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian dilaksanakan hanya pada satu sekolah dengan karakteristik tertentu sehingga *transferabilitas* hasil penelitian ke konteks sekolah lain masih memerlukan kajian lebih lanjut. Kedua, penelitian menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif sehingga temuan lebih menekankan pada pemahaman proses implementasi daripada

pengukuran besarnya pengaruh secara statistik. Ketiga, periode penelitian relatif singkat sehingga belum mampu mengungkap dampak jangka panjang penerapan metode permainan terhadap retensi pengetahuan, perkembangan karakter religius, maupun peningkatan keterampilan abad ke-21 peserta didik. Selain itu, penelitian ini belum membandingkan efektivitas masing-masing metode permainan secara terpisah sehingga keunggulan relatif setiap metode masih memerlukan pembuktian empiris.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain *mixed methods* atau eksperimen sehingga mampu mengombinasikan kedalaman analisis kualitatif dengan pengujian kuantitatif mengenai efektivitas setiap metode permainan. Penelitian berikutnya juga perlu melibatkan lebih banyak sekolah, jenjang pendidikan, maupun wilayah yang berbeda agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengembangkan model pembelajaran Fiqih berbasis permainan yang dipadukan dengan pendekatan *project-based learning*, *blended learning*, pembelajaran berdiferensiasi, maupun pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) sebagai media pembelajaran adaptif. Kajian longitudinal juga diperlukan untuk mengidentifikasi keberlanjutan dampak metode permainan terhadap pembentukan karakter religius, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, serta hasil belajar peserta didik dalam jangka panjang. Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan tidak hanya memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas *game-based learning*, tetapi juga menghasilkan model pembelajaran PAI yang lebih inovatif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Daftar Pustaka

- Arifin, U. D. M., Afia, S., Yusuf, A. J., & Anwar, Q. A. (2026). Implementasi Metode Game-Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(2), 741-753. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.2.2026.8426>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Press.
- Bardin. (2021). Peningkatan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam melalui penerapan pembelajaran Card Sort. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(3), 359-374. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i03.112>
- Dewi, S. R., & Arifin. (2016). Perbandingan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui

- model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan tipe Jigsaw pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 9(2), 1–21.
<https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-tadib/article/view/510>
- Fatiha, N., Nurhasnah, Arsyah, F., & Ilmi, D. (2024). Pengaruh media Wordwall terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 1 Kota Payakumbuh. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 334-344.
<https://doi.org/10.51806/an-nahdlah.v4i2.261>
- Firdaus, M. A. (2022). *Model-model pembelajaran PAI*. Rajawali Press.
- Hermita, N., Putra, Z. H., Kurniawan, D. A., Vebrianto, R., Prihantini, A., Hidayat, W., Simarmata, J., & Ismanto, E. (2021). *Inovasi pembelajaran abad 21*. Global Aksara Pers.
- Iqbal, M. (2002). *Fiqih dan dinamika hukum Islam*. Gaya Media Pratama.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Viking Press.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 45–57.
<https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rusman. (2013). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalitas guru* (2nd ed.). RajaGrafindo Persada.
- Slavin, R. E. (2007). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Nusa Media.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Syukur, T. A. (2020). *Pembelajaran fiqih*. Patju Kreasi.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>