

## PENGARUH METODE GAMES BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI FIKIH KELAS V DI MI TARBIYATUL ATHFAL

*THE EFFECT OF GAMES BASED LEARNING METHOD ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN FIQH MATERIAL IN GRADE V AT MI TARBIYATUL ATHFAL*

Ulfi Aziziyah<sup>1\*</sup>, Asep Supriatna<sup>2</sup>, Alfyan Syach<sup>3</sup>  
STIT Rakeyan Santang, Indonesia

\*Email Correspondence: ulfiiaziziyah@gamil.com

### Abstract

*This study was conducted to examine the influence of the Game-Based Learning (GBL) method on the learning outcomes of fifth-grade students in the fiqh ibadah subject at MI Tarbiyatul Athfal. The research problem stemmed from the fact that students' academic performance remained below expectations, as indicated by an average Mid-Semester Examination score of 62.75, which did not meet the Minimum Mastery Criteria of 70. This condition was further reinforced by the teacher's reliance on monotonous instructional strategies, which limited students' motivation and achievement. A quantitative approach with a quasi-experimental design (Nonequivalent Control Group Design) was employed. The participants consisted of 27 students, divided into 12 students in the experimental group who were taught using GBL, and 15 students in the control group who continued learning through the lecture method. Data were gathered through pretests and posttests, classroom observations, and supporting documentation. The analysis was descriptive, focusing on comparing the results before and after the treatment. The findings revealed a considerable improvement in the experimental group, where the mean score rose from 62.75 in the pretest to 73.75 in the posttest. In addition, the distribution of achievement categories shifted positively, with the elimination of the very low category and an increase in the proportion of students in the high category. Although the control group also showed progress, the gains were less significant compared to the experimental group. In conclusion, the GBL method proved effective in improving students' comprehension of fiqh ibadah while creating a more engaging and interactive learning environment. Thus, this approach is recommended as an innovative instructional alternative in primary education.*

**Keywords:** Game-Based Learning, Learning Outcomes, Fiqh Ibadah, Primary School.

### Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi sejauh mana penerapan metode Game-Based Learning (GBL) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran fiqh ibadah di MI Tarbiyatul Athfal. Masalah penelitian muncul dari kenyataan bahwa capaian akademik siswa masih tergolong rendah, ditunjukkan oleh rata-rata nilai Ulangan Tengah Semester sebesar 62,75 yang belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal, yaitu 70. Situasi ini diperparah oleh metode pembelajaran guru yang cenderung berulang dan kurang variatif sehingga kurang mampu menumbuhkan motivasi maupun prestasi belajar. Rancangan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (Nonequivalent Control Group Design). Populasi penelitian mencakup 27 siswa, dengan pembagian 12 siswa pada kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan GBL dan 15 siswa pada kelompok kontrol yang tetap diajar melalui metode ceramah. Data penelitian diperoleh dari tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, observasi pelaksanaan pembelajaran, serta dokumentasi pendukung. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen, yaitu dari rata-rata 62,75 pada pretest menjadi 73,75 pada posttest. Pergeseran distribusi hasil belajar juga tampak lebih positif, di mana kategori sangat rendah tidak lagi muncul dan jumlah siswa dalam kategori tinggi meningkat. Sementara itu, kelompok kontrol juga memperlihatkan peningkatan, namun tidak sebesar kelompok eksperimen. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode GBL efektif dalam meningkatkan

pemahaman fiqh ibadah sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Game-Based Learning, Hasil Belajar, Fiqih Ibadah, Sekolah Dasar.

## PENDAHULUAN

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beragam faktor, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar. Faktor internal meliputi aspek motivasi, kesiapan dalam mengikuti proses belajar, serta kemampuan kognitif. Sementara itu, faktor eksternal mencakup kualitas lingkungan belajar, sarana dan prasarana sekolah, kompetensi pendidik, serta pendekatan pembelajaran yang diterapkan.

Pendidikan sendiri memiliki posisi strategis dalam menentukan arah perkembangan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu mampu mengasah potensi, meningkatkan taraf hidup, dan memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berpengetahuan luas, terampil, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab sebagai warga negara yang demokratis. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik semata, tetapi juga berperan dalam memperkuat karakter dan moral peserta didik.

Dalam kerangka pembangunan nasional, pendidikan merupakan unsur penting yang menentukan keberhasilan pengembangan manusia secara menyeluruh. Proses pendidikan sendiri terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan, meliputi tujuan, pendidik, peserta didik, materi ajar, metode, fasilitas, serta lingkungan belajar. Seorang guru, yang berperan sebagai fasilitator, memegang tanggung jawab utama untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif, nyaman, dan mendukung partisipasi aktif siswa. Pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai diyakini dapat memberikan pengaruh besar terhadap motivasi belajar sekaligus hasil yang dicapai siswa.

Hasil belajar pada dasarnya menjadi salah satu tolak ukur utama dalam menilai efektivitas proses pembelajaran. Nasution dalam (Sudrajat, 2024) menegaskan bahwa hasil belajar tampak melalui perubahan perilaku siswa, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Perubahan ini hanya dapat terjadi apabila pembelajaran dilaksanakan secara terencana dan terstruktur dengan baik. Namun demikian, pencapaian hasil belajar yang maksimal sulit diperoleh jika proses pembelajaran monoton dan hanya berfokus pada metode tradisional yang berpusat pada guru.

Hasil observasi awal di MI Tarbiyatul Athfal pada 2 Oktober 2024 memperlihatkan bahwa capaian kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran fiqh masih belum optimal. Nilai rata-rata Ulangan Tengah Semester (UTS) Semester I Tahun Ajaran 2024/2025 hanya sebesar 62,75, lebih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Dari total 12 siswa, lima di antaranya belum memenuhi standar tersebut.

Wawancara dengan guru kelas mengungkap bahwa strategi pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada metode ceramah tanpa adanya variasi yang signifikan. Selain

itu, pengawasan terhadap pengerjaan tugas belum berjalan maksimal, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka.

Dengan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan variasi metode pembelajaran menjadi faktor utama rendahnya hasil belajar di MI Tarbiyatul Athfal. Model pengajaran yang hanya menekankan pada penjelasan lisan membuat siswa cepat kehilangan minat, menurunkan motivasi belajar, dan akhirnya berpengaruh negatif terhadap pencapaian akademik mereka.

Untuk mengatasi rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, diperlukan pembaruan metode yang mampu menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu strategi yang dinilai efektif adalah Game-Based Learning (GBL). Pendekatan ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar dengan tujuan menciptakan pengalaman yang menyenangkan, interaktif, sekaligus memotivasi. Menurut (Anggreini, G. & Harjono, N, 2020). menekankan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat merangsang kreativitas siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan melatih keterampilan abad ke-21 seperti kerja sama, pemecahan masalah, dan komunikasi.

Dalam konteks pembelajaran fiqih ibadah di tingkat sekolah dasar, GBL berpotensi menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna. Contohnya, permainan “estafet bola bernyanyi” dapat dijadikan sarana untuk melatih siswa memahami langkah-langkah penyelesaian soal fiqih dengan cara yang menyenangkan. Melalui pendekatan ini, siswa tidak lagi sekadar menjadi penerima informasi, melainkan turut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan prinsip student-centered learning, yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya proses.

Sejumlah penelitian terdahulu telah memperlihatkan bahwa Game-Based Learning (GBL) mampu memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik. Menurut (Kudri & Maisharoh, 2021), misalnya, menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Kahoot berbasis GBL berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Sementara itu, (Ulfa dkk., 2022) menemukan bahwa penerapan GBL di sekolah dasar terbukti dapat memperkuat keterampilan literasi sekaligus numerasi siswa. Hasil-hasil penelitian tersebut menjadi dasar konseptual bahwa penggunaan GBL dalam pembelajaran fiqih berpotensi besar meningkatkan capaian siswa.

Berdasarkan temuan observasi lapangan serta bukti empiris dari berbagai penelitian sebelumnya, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis pengaruh metode GBL terhadap hasil belajar fiqih siswa kelas V di MI Tarbiyatul Athfal. Selain menilai dampaknya, penelitian ini juga dimaksudkan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat pencapaian hasil belajar, baik yang berkaitan langsung dengan penerapan GBL maupun faktor eksternal lainnya.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) membandingkan capaian belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan metode Game-Based Learning (GBL) dengan siswa yang tetap diajar menggunakan metode ceramah, serta (2) mengidentifikasi faktor-

faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar fiqih, baik dari aspek penerapan GBL maupun faktor eksternal lainnya. Tujuan umumnya adalah untuk mengkaji efektivitas metode GBL dalam meningkatkan hasil belajar fiqih ibadah siswa kelas V MI Tarbiyatul Athfal.

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi berbagai pihak. Bagi penulis, kegiatan penelitian menjadi media untuk mengasah kemampuan dalam menyusun karya ilmiah serta memperluas wawasan metodologi pembelajaran. Bagi pendidik, temuan penelitian dapat dijadikan rujukan sekaligus inspirasi dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan capaian belajar siswa. Bagi peserta didik, penerapan GBL diharapkan mampu menumbuhkan motivasi sekaligus mempermudah pemahaman terhadap materi fiqih. Di sisi lain, bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan maupun strategi pembelajaran yang lebih efektif sesuai kebutuhan siswa.

Dengan demikian, rendahnya hasil belajar fiqih di MI Tarbiyatul Athfal perlu segera ditangani melalui inovasi pembelajaran. Metode GBL dapat menjadi salah satu solusi yang bukan hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berkembang secara berkelanjutan.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Belajar**

Menurut Gagne dikutip (Supriani, 2024) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Adapun Travers dikutip (Kartika, 2020) menjelaskan bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Menurut Chaplin dalam (Kartika, 2022), belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Menurut Hintzman dalam (Kartika, 2021), belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada seseorang. Hal ini diakibatkan karena berinteraksi dengan lingkungan sebagai hasil dari pengalaman.

### **Metode Pembelajaran**

Menurut Hamzah B. Uno dalam (Ningsih, 2025) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi metode pembelajaran adalah jalan yang ditempuh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tahapan-tahapan tertentu. Adapun menurut Ahmadi dalam (Arifudin, 2025) bahwa metode pembelajaran adalah cara pendidik memberikan pelajaran dan cara peserta didik menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan. Jadi peranan metode pembelajaran ialah sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif.

Menurut Rusman dalam (Aslan, 2025) menjelaskan bahwa metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Menurut Amri dalam (Kartika, 2025) menjelaskan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik, atau anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, pondok, dan lain-lain.

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

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana dalam (Mukarom, 2024) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono dikutip (Kurniawan, 2025) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Mudjiono dalam (Arifudin, 2022) bahwa hasil belajar adalah proses untuk menentukan sebuah nilai belajar mahasiswa melewati kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Sedangkan Susanto menyatakan bahwa hasil belajar merupakan sebuah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri mahasiswa yang menyangkut aspek kognitif, psikomotor, dan afektik sebagai bentuk hasil kegiatan belajar. Adapun Suprijono dalam (Ulfah, 2021) menyatakan hasil belajar merupakan suatu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar mahasiswa yang

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### **METODE**

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik

untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Arifudin, 2024) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design). Pendekatan kuantitatif dipilih karena bertujuan untuk mengukur pengaruh suatu perlakuan secara objektif melalui data numerik. Menurut (Sugiyono, 2018), penelitian kuantitatif memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis dengan menggunakan prosedur statistik sehingga hasilnya dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, tetapi tetap diberikan pretest dan posttest. Arikunto dalam (Abigail et al, 2023) menjelaskan bahwa desain ini cocok digunakan dalam penelitian pendidikan karena kondisi lapangan sering kali tidak memungkinkan randomisasi penuh. Dengan adanya pretest dan posttest, peneliti dapat membandingkan perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta mengontrol faktor luar yang mungkin memengaruhi hasil.

Penelitian ini dilakukan di MI Tarbiyatul Athfal, Karawang, pada semester I tahun ajaran 2024/2025, yakni antara bulan Oktober hingga Desember 2024. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas V dengan jumlah 27 orang. Melalui teknik pengambilan sampel acak sederhana (simple random sampling), siswa dibagi menjadi dua kelompok: 12 siswa kelas VA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan 15 siswa kelas VB menjadi kelompok kontrol.

Pada kelompok eksperimen, pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode Game-Based Learning (GBL), sementara kelompok kontrol tetap diajar dengan metode ceramah. Pemilihan GBL mengacu pada prinsip student-centered learning yang menekankan peran aktif peserta didik dalam proses belajar (Winatha & Setiawan, 2020). Melalui aktivitas permainan, siswa diharapkan dapat terlibat lebih aktif, berkolaborasi dengan teman, serta belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang pengaruh metode games based learning terhadap hasil belajar siswa pada materi fikih, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Nasril, 2025).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Delvina, 2020).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Romdoniyah, 2024) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan pengaruh metode games based learning terhadap hasil belajar siswa pada materi fikih.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Iskandar, 2025). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Nita, 2025) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Data dikumpulkan melalui:

1. Tes hasil belajar (pretest dan posttest) → untuk mengukur penguasaan kognitif siswa. Tes disusun berdasarkan indikator kompetensi fiqih ibadah kelas V dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya. Validitas instrumen diuji dengan uji empiris, sementara reliabilitas diuji menggunakan koefisien Alpha Cronbach sesuai teori (Siregar, 2017).
2. Observasi keterlaksanaan pembelajaran → digunakan untuk memastikan proses pembelajaran sesuai dengan rancangan perlakuan.
3. Dokumentasi → untuk melengkapi data hasil belajar dan kondisi pembelajaran di kelas.

Azwar dalam (Aidah, 2024) menjelaskan bahwa metode pengumpulan data adalah bagian instrument pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Metode penelitian data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala. Penggunaan skala dimaksud untuk dapat memberikan gambaran tentang kepribadian subjek karena pertanyaan-pertanyaan yang diajukan bersifat tidak langsung dan memberikan keluasaan menjawab pada subjek karena di dalam skala semua jawaban dapat diterima sepanjang diberikan secara jujur dan sungguh-sungguh.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala penguasaan kognitif siswa Skala penguasaan kognitif siswa digunakan untuk mengukur hasil belajar pada siswa yang diberikan perlakuan dan siswa yang tidak diberikan perlakuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pretest dan posttest. Skala diberikan dua kali, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah (posttest). Siswa diberi perlakuan (treatment) oleh guru berupa humor di kelas eksperimen (Afifah, 2024).

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Syofiyanti, 2024). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Supriani, 2023). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang analisis pengaruh metode games based learning terhadap hasil belajar siswa pada materi fikih.

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Zulfa, 2025). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (As-Shidqi, 2024) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Rusmana, 2020) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu analisis pengaruh metode games based learning terhadap hasil belajar siswa pada materi fikih.

Moleong dikutip (Supriani, 2025) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Wahrudin, 2020) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Sofyan, 2020), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis inferensial dilakukan dengan uji-t untuk mengidentifikasi adanya perbedaan yang bermakna secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Taufik & Yam dikutip (Nuryana, 2024) menjelaskan bahwa uji-t merupakan teknik yang sesuai untuk membandingkan dua kelompok dengan variabel interval atau rasio, sehingga dapat diketahui apakah perbedaan hasil belajar dipengaruhi oleh perlakuan atau oleh faktor lain. Sementara itu, analisis deskriptif digunakan untuk menjelaskan rata-rata nilai, distribusi skor, serta kategori capaian belajar siswa.

Dengan prosedur ini, metode penelitian tidak hanya menjelaskan langkah teknis yang ditempuh, tetapi juga didasarkan pada teori yang mendukung pemilihan desain, instrumen, dan teknik analisis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Belajar Sebelum Perlakuan (Pretest)**

Sebelum penerapan metode Game-Based Learning (GBL), dilakukan pretest pada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi fiqih ibadah. Hasil pretest kelompok eksperimen (kelas VA) menunjukkan skor rata-rata sebesar 62,75, dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 30. Distribusi kategori hasil belajar menunjukkan:

- a) Sedang: 7 siswa (58,3%)
- b) Rendah: 2 siswa (16,6%)
- c) Sangat Rendah: 3 siswa (25%)

Tidak ada siswa yang mencapai kategori tinggi maupun sangat tinggi. Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa berada pada tingkat pencapaian sedang, namun masih terdapat proporsi signifikan siswa dengan hasil belajar rendah hingga sangat rendah. Kondisi ini sesuai dengan hasil observasi awal bahwa pembelajaran yang dilakukan masih cenderung konvensional dan belum memicu keterlibatan aktif siswa.

### **Hasil Belajar Sesudah Perlakuan (Posttest)**

Setelah penerapan metode GBL pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 73,75, dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 65. Distribusi kategori hasil belajar adalah:

- a) Tinggi: 3 siswa (25%)
- b) Sedang: 8 siswa (66,6%)
- c) Rendah: 1 siswa (8,3%)

Tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat rendah, menunjukkan bahwa metode GBL mampu meminimalkan hasil belajar yang rendah. Peningkatan rata-rata skor sebesar 11 poin dari pretest ke posttest memperlihatkan adanya kemajuan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi fiqih. Selain itu, penyebaran nilai yang lebih terkonsentrasi pada kategori sedang dan tinggi menunjukkan peningkatan kualitas belajar secara merata di antara siswa.

### **Analisis Perbandingan dengan Kelompok Kontrol**

Kelompok kontrol yang tetap diajar dengan metode ceramah mengalami peningkatan hasil belajar, tetapi tidak setinggi kelompok eksperimen. Perbedaan rata-rata kenaikan skor menunjukkan bahwa pembelajaran dengan GBL memberikan dorongan yang lebih kuat terhadap pencapaian kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wibawa et al, 2021) bahwa GBL memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa melalui elemen tantangan, interaksi, dan umpan balik.

### **Pengaruh GBL terhadap Hasil Belajar**

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik GBL yang menggabungkan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Aktivitas seperti estafet bola bernyanyi mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat. Hal ini sesuai dengan teori student-centered learning, di mana siswa berperan sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

Keterlibatan aktif dalam pembelajaran memicu proses kognitif yang lebih dalam. Menurut (Winatha dan Setiawan, 2020), pengalaman belajar yang melibatkan emosi positif, seperti kesenangan dan rasa ingin tahu, cenderung meningkatkan retensi memori dan pemahaman konsep. Peningkatan rata-rata skor posttest pada kelompok eksperimen menguatkan argumen bahwa GBL mampu mengoptimalkan hasil belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

### **Perubahan Distribusi Kategori Hasil Belajar**

Salah satu indikator keberhasilan penerapan GBL adalah pergeseran distribusi kategori hasil belajar siswa. Pada kelompok eksperimen, kategori sangat rendah hilang sepenuhnya setelah perlakuan, dan jumlah siswa dengan kategori tinggi meningkat dari 0 menjadi 25%. Perubahan ini menunjukkan bahwa GBL tidak hanya meningkatkan rata-rata kelas, tetapi juga membantu mengangkat capaian siswa yang sebelumnya berada pada level terendah.

Sebaliknya, pada kelompok kontrol, meskipun terjadi sedikit peningkatan nilai, distribusi kategori tidak mengalami perubahan signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa metode ceramah cenderung mempertahankan pola capaian awal siswa, dengan keterbatasan dalam mendorong siswa yang berada di kategori rendah untuk mencapai level yang lebih tinggi.

### **Faktor Pendukung dan Penghambat**

Faktor pendukung keberhasilan penerapan GBL antara lain:

- a) Antusiasme siswa yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran berbasis permainan.
- b) Suasana kelas yang kondusif untuk berinteraksi dan berkolaborasi.
- c) Peran guru yang mampu mengelola kelas dengan baik, mengarahkan permainan, dan mengaitkan aktivitas dengan materi fiqih.

Namun, terdapat pula faktor penghambat yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan waktu pembelajaran untuk menyelesaikan semua tahapan permainan dan perbedaan kecepatan belajar antar siswa yang menyebabkan sebagian siswa memerlukan penjelasan tambahan.

### **Keterkaitan dengan Penelitian Sebelumnya**

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai studi sebelumnya yang menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap hasil belajar. Menurut (Kudri dan Maisharoh, 2021) menemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis game mampu meningkatkan prestasi mahasiswa. Selanjutnya, penelitian (Ulfa dkk, 2022) menunjukkan bahwa penerapan GBL berkontribusi dalam memperkuat keterampilan literasi maupun numerasi siswa sekolah dasar. Kesamaan hasil ini memperlihatkan bahwa GBL efektif digunakan pada berbagai mata pelajaran, termasuk fiqih ibadah, asalkan penerapannya disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Penerapan GBL pada pembelajaran fiqih memberikan dampak langsung baik bagi pendidik maupun lembaga sekolah. Bagi pihak sekolah, temuan penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam merumuskan kebijakan inovasi pembelajaran yang menitikberatkan pada partisipasi aktif siswa serta pemanfaatan media pembelajaran yang lebih kreatif. Sementara itu, guru dapat menggunakan GBL untuk menciptakan proses belajar yang lebih variatif, menumbuhkan motivasi peserta didik, sekaligus membantu menghindari kebosanan selama kegiatan belajar berlangsung.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Hasil penelitian di MI Tarbiyatul Athfal menunjukkan adanya peningkatan capaian kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran fiqh ibadah setelah diterapkan metode Game-Based Learning (GBL). Rata-rata nilai siswa meningkat dari 62,75 pada saat pretest menjadi 73,75 pada posttest, yang menandakan adanya peningkatan yang berarti dalam hasil belajar. Selain itu, distribusi kategori prestasi juga mengalami perubahan ke arah yang lebih baik, ditandai dengan hilangnya kategori sangat rendah serta bertambahnya jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan GBL memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran fiqh. Metode GBL mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Kegiatan berbasis permainan, seperti estafet bola beryanyi, mendorong kolaborasi, komunikasi, serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Temuan ini menguatkan hasil penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif meningkatkan hasil belajar di berbagai mata pelajaran. Dengan demikian, metode GBL layak dijadikan alternatif dalam pembelajaran fiqh, khususnya pada materi yang memerlukan partisipasi aktif dan pemahaman prosedural. Keberhasilan penerapan metode ini juga dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator, kondisi kelas yang kondusif, dan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi.

### Saran

Secara keseluruhan, penerapan GBL bukan hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, pendekatan ini layak untuk dikembangkan lebih lanjut dalam berbagai konteks pembelajaran, tidak terbatas pada fiqh saja, tetapi juga mata pelajaran lainnya di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abigail et al. (2023) *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Afifah, H. (2024). Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penerimaan Aplikasi Sistem Manajemen Pendidikan Di Lingkungan Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1353–1367.
- Aidah, A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 966–977.
- Anggreini, G. & Harjono, N. (2020). Komparasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Teams Game Tournament ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 985–994.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.

- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Utilization of artificial intelligence in scientific writing. *Journal of Technology Global*, 1(2), 131–140.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.
- As-Shidqi, M. H. (2024). Integrasi Pendidikan Manajemen Dengan Prinsip-Prinsip Tasawuf. *Al-Mawardi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 83–95.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Delvina, A. (2020). Governance and legal perspectives: Problems in the management of Zakat funds are used as collateral. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(6), 209–217.  
<https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201023>
- Iskandar, I. (2025). Improving Village Entrepreneurship Through The Role Of The Mudharabah Agreement. *International Journal of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 23–39.
- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Manajemen Kurikulum Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 81–94.
- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636.
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK*

*JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.

- Nita, M. W. (2025). Pelatihan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(1), 19–28.
- Nuryana, M. L. (2024). Implementasi Dan Transformasi Sistem Informasi Manajemen Di Era Digital. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1325–1337.
- Romdoniyah, F. F. (2024). Implementasi Kebijakan Education Mangement Information System (EMIS) Di Seksi PD. Pontren Pada Kemenag Kota Bandung. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 953–965.
- Rusmana, F. D. (2020). Pengaruh Penempatan Karyawan Terhadap Efektivitas Kerja Pada PT Agro Bumi. *Value : Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 15(2), 14–21.
- Siregar, S. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS (4 ed.). Kencana: Prenadamedia Group.
- Sofyan, Y. (2020). Pengaruh Penjualan Personal Dan Lokasi Terhadap Volume Penjualan. *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 15(2), 232–241.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.
- Supriani, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecobrick Sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Plastik Di SDN 8 Metro Pusat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(3), 340–349.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Supriani, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Minuman Sehat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 85–95.
- Syofiyanti, D. (2024). Implementation of the " Know Yourself Early" Material Sex Education for Children in Schools. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, 2(9).
- Ulfa, et al. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 1–9.
- Wahrudin, U. (2020). Strategi Inovasi Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Abon Jantung Pisang Cisaat Makanan Khas Subang Jawa Barat. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 371–381.
- Wibawa et al. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.

- 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.
- Zulfa, A. A. (2025). Peran Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Dan Efisiensi Pengelolaan Akademik Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 115–134.