

IMPLEMENTASI GAME-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWA

Nabila Eka Marsanda

Universitas Islam Raden Rahmat

Email : Nabilaeka0603@gmail.com

Nur Halizatus Sa'diah

Universitas Islam Raden Rahmat

Email : nurhalizatussadiyah@gmail.com

Nurul Aulia Dewi

Universitas Islam Raden Rahmat

Email : auliadewi1821@gmail.com

Sarla Mauliddina Warokha

Universitas Islam Raden Rahmat

Email : sarlamauliddinawarokha@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran Fiqih melalui metode game-based learning di kelas VI MI Sunan Giri Pakisaji. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kedisiplinan siswa yang ditunjukkan melalui perilaku seperti datang terlambat, kurang fokus, dan tidak mengerjakan tugas tepat waktu. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan pendekatan reflektif dan partisipatif. Media pembelajaran yang digunakan adalah Bingo Fiqih dan LKPD mini yang berisi permainan edukatif seperti teka-teki silang, labirin halal-haram, dan cari kata. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode game-based learning mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih fokus, aktif, dan menunjukkan sikap disiplin yang lebih baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pendekatan game-based learning efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi Fiqih.

Penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan strategi pembelajaran karakter di madrasah.

Kata Kunci: disiplin, Fiqih, game-based learning, pendidikan Islam

ABSTRACT

This study aims to improve student discipline in Islamic Jurisprudence (Fiqh) learning through game-based learning in sixth-grade students at Sunan Giri

Pakisaji Islamic Elementary School (MI Sunan Giri Pakisaji). The background of this study was low student discipline, demonstrated

through behaviors such as arriving late, lacking focus, and failing to complete assignments on time. This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles, using a reflective and participatory approach. The learning media used were Fiqh Bingo and mini worksheets containing educational games such as crossword puzzles, halal- haram mazes, and word searches. Data were collected through observation, tests, and documentation. The results showed that the game-based learning method was able to create a fun and interactive learning atmosphere, resulting in students being more focused, active, and demonstrating better discipline. The conclusion of this study is that the game-based learning approach is effective in improving student discipline while strengthening their understanding of Fiqh material. This research makes a significant contribution to the development of character learning strategies in Islamic schools.

Keywords: Discipline, Fiqh, game-based learning, Islamic education, MI students

PENDAHULUAN

Pembelajaran Fiqih di madrasah memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan pemahaman hukum Islam. Namun, metode konvensional yang dominan menyebabkan siswa kurang disiplin dan pasif. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Game-based learning dipilih sebagai solusi karena mampu menggabungkan unsur edukatif dan permainan, sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas VI MI Sunan Giri.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan yang semakin relevan dalam dunia pendidikan kontemporer, terutama ketika guru menghadapi tantangan nyata di dalam kelas. Kemunculan PTK tidak terlepas dari kritik terhadap model penelitian pendidikan tradisional yang cenderung teoritis dan kurang menyentuh kebutuhan praktis guru dalam proses pembelajaran. Penelitian konvensional sering menghasilkan temuan yang bersifat umum, namun tidak selalu mampu menjawab persoalan spesifik yang dihadapi guru dalam konteks kelasnya sendiri.

Dalam konteks pembelajaran Fiqih di MI Sunan Giri, khususnya pada siswa kelas VI, salah satu tantangan yang kerap muncul adalah rendahnya kedisiplinan siswa dalam mengikuti pelajaran. Kedisiplinan merupakan aspek penting dalam pendidikan karakter dan akhlak, yang menjadi fondasi utama dalam pendidikan Islam. Ketika siswa kurang disiplin, proses pembelajaran menjadi kurang optimal, dan nilai-nilai Fiqih yang seharusnya membentuk perilaku justru tidak terserap dengan baik.

PTK hadir sebagai solusi yang menjembatani antara teori dan praktik.

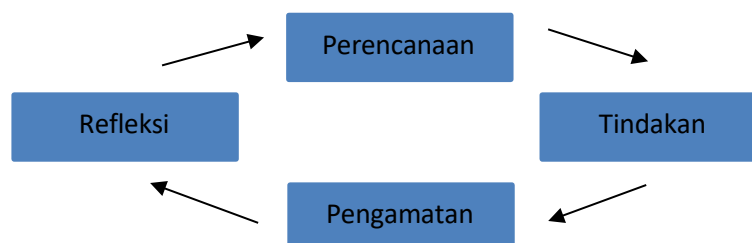
Guru tidak lagi diposisikan sebagai objek penelitian, melainkan sebagai subjek aktif yang merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi tindakan perbaikan. Dalam hal ini, guru memiliki pemahaman mendalam tentang karakter siswa, dinamika kelas, serta tantangan yang dihadapi. Oleh karena itu, intervensi yang dirancang oleh guru sendiri—berdasarkan refleksi dan observasi langsung—akan lebih relevan dan berkelanjutan.

Salah satu pendekatan yang potensial untuk meningkatkan kedisiplinan adalah metode *game based learning*. Metode ini mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Dalam pembelajaran Fiqih, pendekatan ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi hukum Islam dengan cara yang lebih menarik, sekaligus menanamkan nilai-nilai disiplin melalui aturan permainan, kerja sama, dan tanggung jawab.

Gerakan reformasi pendidikan juga mendorong guru untuk menjadi praktisi reflektif—tidak hanya mengajar, tetapi juga terus-menerus mengevaluasi dan mencari strategi terbaik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK dengan pendekatan *game based learning* menjadi wujud nyata dari siklus perbaikan tersebut: dimulai dari identifikasi masalah (rendahnya kedisiplinan), perencanaan tindakan (implementasi metode permainan), pelaksanaan, observasi, hingga refleksi dan penyusunan solusi yang teruji secara empiris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus yang mana dalam siklus tersebut terdapat tahapan utama yang di gunakan yaitu, Perencanaan, Tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan tahapan tersebut di lakukan pada setiap siklus PTK. Langkah-langkah tersebut dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik non-tes, dengan instrumen berupa lembar observasi dan dokumentasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dan guru kelas di MI Sunan Giri Pakisaji. Selain itu, peneliti juga

menggunakan kuisioner untuk memperkuat data tentang sikap dan respon siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan.

Pada proses pembelajaran, siswa menerapkan metode game-based learning melalui media Bingo Fiqih dan LKPD mini. Meskipun kegiatan dilakukan secara kelompok, pengerjaan soal tetap dituntut secara individu agar terlihat keaktifan dan kedisiplinan masing-masing siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Indikator kedisiplinan siswa dalam penelitian ini disusun berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran aktif dan karakter Islami, serta mengacu pada pendapat Nana Sudjana dan MC. Keache yang telah dimodifikasi untuk konteks Fiqih. Indikator tersebut meliputi:

1. Kedisiplinan dalam bertanya dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi.
2. Kedisiplinan dalam menjawab, menanggapi, dan mengemukakan pendapat sesuai aturan permainan.
3. Kedisiplinan dalam mengikuti diskusi dan menyelesaikan tugas tepat waktu.
4. Kedisiplinan dalam bekerja sama dan mematuhi aturan permainan secara individu maupun kelompok.

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil observasi antar siklus untuk mengetahui peningkatan presentase kedisiplinan siswa dalam pembelajaran Fiqih. Indikator keberhasilan digunakan sebagai patokan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, serta untuk menilai efektivitas tindakan yang dilakukan. Kedisiplinan siswa dikategorikan "Tuntas atau Tinggi" apabila presentasenya melebihi 75%.

Sedangkan hasil belajar dikatakan berhasil apabila 80% siswa memperoleh nilai dengan kriteria ketuntasan minimal sebesar ≥ 70 . Adapun dalam mengkategorikan tingkat kedisiplinan belajar siswa, penelitian ini mengacu pada klasifikasi dari Arikunto (dalam Prasetyo & Abduh, 2021), sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1 berikut:

TABEL 1. Kategori Tingkat Keaktifan Belajar Siswa

Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I: Pembelajaran Awal dan Penguatan Konsep

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2025 dengan tujuan utama membangun pemahaman awal siswa terhadap materi “Iman kepada Kitab- Kitab Allah” serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Pada tahap ini, guru belum menerapkan model TGT secara penuh, melainkan menggunakan pendekatan persiapan berbasis kooperatif dan kreatif.

Kegiatan diawali dengan pembiasaan spiritual seperti salam, doa bersama, dan ice breaking “tepuk fokus” dan “tepuk diam” untuk membangun suasana kelas yang kondusif. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan dengan semangat.

Dalam kegiatan inti, guru memperkenalkan materi dengan metode membaca bergilir dari LKS dan menyisipkan lagu tematik dengan nada lagu “Pelangi-Pelangi” untuk membantu siswa menghafal nama-nama kitab suci dan rasul penerimanya. Lagu ini dinyanyikan bersama-sama sebanyak tiga kali untuk memperkuat daya ingat siswa. Strategi ini terbukti efektif karena siswa terlihat antusias dan mulai menunjukkan partisipasi aktif.

Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan LKPD “Pohon Literasi”. Dalam LKPD ini, siswa diminta membuat bentuk buah dari kertas lipat, menuliskan nama kitab, rasul penerima, abad diturunkan, dan umat penerima wahyu. Buah-buah tersebut kemudian ditempelkan pada gambar pohon sebagai simbolisasi iman yang berakar kuat dan berbuah amal. Kegiatan ini tidak hanya melatih pemahaman konsep, tetapi juga keterampilan motorik halus, kerja sama, dan kreativitas.

Pada tahap penutup, guru membimbing siswa menyimpulkan materi, memberikan penguatan nilai-nilai keimanan, dan menutup pembelajaran dengan doa. Meskipun belum menggunakan model TGT secara utuh, siklus pertama ini menjadi fondasi penting untuk membangun kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan pada siklus berikutnya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata skor aktivitas belajar siswa pada pertemuan ini adalah 2,73 atau 68%. Beberapa siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam hal fokus dan kerja sama, namun masih terdapat siswa yang pasif dan belum sepenuhnya terlibat dalam diskusi kelompok. Hal ini menjadi catatan penting untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II: Implementasi Penuh Model Team Games Tournament (TGT)

Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2025. Pada tahap ini, guru menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament

secara menyeluruh. Tujuan utama siklus ini adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui kompetisi edukatif yang terstruktur dan menyenangkan.

Kegiatan diawali dengan pembiasaan seperti pada siklus pertama, termasuk salam, doa bersama, dan ice breaking. Guru kemudian melakukan refleksi singkat terhadap pembelajaran sebelumnya, mengajak siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari, dan menyampaikan bahwa hari itu akan diadakan turnamen permainan sebagai bentuk evaluasi dan penguatan materi.

Dalam kegiatan inti, siswa dibagi menjadi empat kelompok yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik dan karakter. Guru menjelaskan aturan main TGT, yaitu setiap kelompok akan bergiliran mengirimkan anggotanya untuk menjawab pertanyaan yang telah disiapkan dalam bentuk kertas lipat dan ditempel di papan tulis. Pertanyaan mencakup materi pengertian iman, nama-nama kitab, fungsi kitab, serta perilaku beriman kepada kitab-kitab Allah.

Setiap siswa yang maju harus menjawab pertanyaan secara mandiri. Jika mengalami kesulitan, ia diperbolehkan berdiskusi singkat dengan kelompoknya sebelum menjawab. Hal ini mendorong kerja sama, komunikasi, dan rasa tanggung jawab dalam kelompok. Guru memberikan poin untuk setiap jawaban benar dan mencatat skor masing-masing kelompok. Di akhir sesi, kelompok dengan skor tertinggi diberikan penghargaan berupa pujian dan hadiah simbolik.

Kegiatan ini berlangsung dengan sangat meriah dan penuh semangat. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk maju dan menjawab pertanyaan. Suasana kelas menjadi hidup, namun tetap terkendali.

Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan memastikan semua siswa mendapat kesempatan yang adil.

Pada tahap penutup, guru mengajak siswa merefleksikan pengalaman belajar hari itu. Beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka merasa senang dan lebih mudah memahami materi melalui permainan. Guru kemudian menegaskan kembali nilai-nilai keimanan yang telah dipelajari dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar siswa. Rata-rata skor observasi meningkat menjadi 3,19 atau 79%. Peningkatan terlihat pada semua aspek, yaitu keaktifan, perhatian, kedisiplinan, dan penugasan. Siswa lebih fokus, tertib, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk berpartisipasi.

Refleksi terhadap siklus kedua menunjukkan bahwa model TGT

sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Namun, guru tetap perlu memperhatikan dinamika kelompok agar tidak terjadi dominasi oleh siswa tertentu dan memastikan bahwa semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkontribusi.

KESIMPULAN

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV MI Sunan Giri Pakisaji pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Suasana kelas berubah menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, dengan peningkatan skor observasi dari 2,73 (68%) pada siklus I menjadi 3,19 (79%) pada siklus II. Siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam diskusi, keberanian menjawab, fokus saat kegiatan, serta kedisiplinan mengikuti aturan permainan. Selain itu, TGT turut membentuk karakter Islami siswa melalui kerja sama, sikap sportif, dan penghargaan terhadap pendapat teman. Meski masih terdapat tantangan seperti siswa pasif dan gangguan disiplin saat kompetisi, evaluasi dan penyesuaian strategi dapat mengatasi hal tersebut. Secara keseluruhan, TGT layak dijadikan alternatif pembelajaran Akidah Akhlak yang menyenangkan, bermakna, dan berorientasi pada penguatan nilai-nilai Islam.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat, D. (2021). *Penilaian Karakter dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zaini, M., & Wahyuni, S. (2022). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dalam Pendidikan Islam*. Malang: UIN Maliki Press.
- Prastowo, A. (2019). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Majid, A. (2018). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Agama RI. (2020). *Buku Guru Fiqih MI Kelas VI*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.