

**PENGGUNAAN MODEL *GAME BASED LEARNING*
BERBASIS WEB GIMKIT UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH**
(Penelitian *Quasi Experiment* pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



FARISTIANTI FATHIANI
NIM. 1212020077

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG
2025 M/ 1446 H**

ABSTRAK

Faristianti Fathiani. 1212020077. 2025. Penggunaan Model *Game Based Learning* berbasis Web Gimkit untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian *Quasi Experiment* Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka).

Penelitian ini didasari oleh permasalahan rendahnya aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Fikih. Rendahnya aktivitas tersebut dipengaruhi oleh minimnya variasi dalam penerapan model pembelajaran serta kurangnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, siswa cenderung pasif saat mengikuti kegiatan belajar. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa secara maksimal. Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai adalah *Game Based Learning* berbasis web Gimkit, yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) Mengetahui penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada pembelajaran Fikih. 2) Mengetahui perbedaan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa yang menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada pembelajaran Fikih. 3) Mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada pembelajaran Fikih.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam proses belajar. Melalui penggunaan media pembelajaran berupa permainan edukatif seperti Gimkit, siswa didorong untuk secara mandiri dan interaktif membangun pemahaman serta pengalaman belajar. Berdasarkan landasan tersebut, penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit berpengaruh secara signifikan terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MAN 1 Majalengka.

Penelitian ini menerapkan metode kuasi eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas XI di MAN 1 Majalengka, di mana kelas XI-3 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI-1 sebagai kelompok kontrol. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi dan angket aktivitas belajar siswa yang mencakup empat indikator, yaitu aktivitas visual, mendengar, mental, dan emosional.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aktivitas belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dibandingkan dengan mereka yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor aktivitas belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih.

Kata Kunci : *Game Based Learning*, Gimkit, Aktivitas Belajar

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Nama : Farisianti Fathiani
NIM : 1212020077
Tempat, Tanggal Lahir : Majalengka, 13 Januari 2003
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Penggunaan Model *Game Based Learning* berbasis Web Gimkit untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian *Quasi Experiment* Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka)

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun adalah karya ilmiah orisinal dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik dalam bentuk apa pun. Bagian-bagian tertentu yang mengutip karya orang lain telah dicantumkan sumbernya secara jelas, sesuai dengan norma, kaidah, serta etika penulisan ilmiah yang berlaku. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa seluruh atau sebagian isi skripsi ini bukan merupakan hasil karya saya sendiri atau mengandung unsur plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan hukum dan peraturan yang berlaku.

Bandung, 04 Juni 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJ
BANDUNG



Farisianti Fathiani

NIM. 1212020077

HALAMAN PENGESAHAN
PENGUNAAN MODEL *GAME BASED LEARNING*
BERBASIS WEB GIMKIT UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH
(Penelitian *Quasi Experiment* Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka)

Oleh :

FARISTIANTI FATHIANI
NIM. 1212020077

Menyetujui,

Pembimbing I

Tanda Tangan

Dr. H. Hapid, M.Ag.
NIP. 19701214199031001

Pembimbing II

Tanda Tangan

Asep Andi Rahman, M.Ag.
NIP. 198311132018011001

Telah melaksanakan Sidang Munaqasyah pada Kamis, 12 Juni 2025

Penguji I

Tanda Tangan

Dr. St. Zubaidah, M.Ag.
NIP. 197201072006042001

Penguji II

Tanda Tangan

Dr. Eep Sopwana Nurdin, S.Psi. I., M.Ud.
NIP. 197906152022013008

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Cecep Anwar, M.Ag.
NIP. 197310182003121002

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur Peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt atas limpahan rahmat, karunia, dan berkah-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Penggunaan Model *Game Based Learning* Berbasis Web Gimkit untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian *Quasi Experiment* Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka)**”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad saw, yang telah membimbing umat manusia dari masa kegelapan menuju era penuh cahaya ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang kita nikmati saat ini.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu bentuk pemenuhan tugas akhir bagi mahasiswa tingkat akhir Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, serta masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Rosihon Anwar, M.Ag., CHS., MCE., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
2. H. Fakry Hamdani, M.Hum., M.Res., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Cecep Anwar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
4. Dr. H. Hapid, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Akademik, atas segala bimbingan dan motivasi yang diberikan sejak awal hingga Peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Asep Andi Rahman, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Skripsi, atas segala kesabaran, arahan, dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Ansori, S.Pd.I., selaku guru mata pelajaran Fikih di MAN 1 Majalengka yang telah memberikan informasi dan dukungan selama penelitian berlangsung.

7. Kepala Sekolah, Bapak/Ibu guru, serta seluruh siswa MAN 1 Majalengka atas kesempatan dan izin yang telah diberikan sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, Peneliti sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, Peneliti berharap karya ini dapat memberikan manfaat, baik bagi Peneliti sendiri maupun bagi para pembaca.

Bandung, 04 Juni 2025



Farisianti Fathiani
NIM. 1212020077

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Tak perlu sempurna, yang penting tetap berusaha”.

Persembahan:

Dengan penuh rasa syukur dan hormat, peneliti mempersembahkan karya skripsi ini kepada kedua orang tua tercinta, Ujang Husaenudin dan Neneng Lilis Analisa, yang tanpa henti memberikan kasih sayang, dukungan, semangat, serta doa yang menjadi sumber kekuatan utama dalam setiap langkah Peneliti. Tak lupa, kepada seluruh rekan seperjuangan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Kelas B Angkatan 2021, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan kenangan berharga yang telah mewarnai perjalanan akademik ini selama hampir empat tahun.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	6
E. Kerangka Berpikir.....	7
F. Hipotesis	12
G. Penelitian Terdahulu	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
A. Model <i>Game Based Learning</i>	18
B. Web Gimkit.....	29
C. Aktivitas Belajar Siswa.....	37
D. Fikih.....	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	54
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	54
B. Jenis dan Sumber Data.....	55
C. Teknik Pengumpulan Data.....	58
D. Teknik Analisis Data	59
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Deskripsi Data.....	64
B. Pengujian Hipotesis Penelitian	73
1. Analisis Data.....	73
2. Uji Analisis Data.....	76
C. Pembahasan Hasil Penelitian	82
1. Penggunaan Model <i>Game Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Fikih	82
2. Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa yang Menggunakan Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis Web Gimkit dengan Kelas yang Menggunakan Metode Konvensional Pada Pembelajaran Fikih	83
3. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model <i>Game Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Fikih.....	85
BAB V PENUTUP.....	85
A. Simpulan	88
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	16
Tabel 3.1	<i>Quasi Experiment Non-Equivalent Control-Group Design</i>	55
Tabel 3.2	Populasi Penelitian.....	56
Tabel 3.3	Sampel Penelitian.....	57
Tabel 3.4	Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	64
Tabel 3.5	Jadwal Penelitian.....	64
Tabel 4.1	Rincian Kegiatan Penelitian.....	68
Tabel 4.2	Hasil Angket Kelas Eksperimen	71
Tabel 4.3	Persentase Kelas Eksperimen.....	71
Tabel 4.4	Hasil Angket Kelas Kontrol.....	72
Tabel 4.5	Persentase Kelas Kontrol	72
Tabel 4.6	Analisis Dekriptif SPSS	73
Tabel 4.7	Uji Validitas	74
Tabel 4.8	Uji Reabilitas SPSS.....	75
Tabel 4.9	Uji Reabilitas.....	76
Tabel 4.10	Uji Normalitas SPSS	76
Tabel 4.11	Hasil Uji Normalitas	77
Tabel 4.12	Uji Homogenitas Data <i>Pre-Respond</i> SPSS.....	77
Tabel 4.13	Uji Homogenitas Data <i>Post-Respond</i> SPSS	78
Tabel 4.14	Hasil Uji Homogenitas.....	78
Tabel 4.15	Uji T- <i>Independent Pre-Respond</i> SPSS	79
Tabel 4.16	Uji T- <i>Independent Post-Respond</i> SPSS.....	79
Tabel 4.17	Hasil Nilai N-Gain	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir 11



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	97
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	98
Lampiran 3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	99
Lampiran 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	100
Lampiran 5. Lembar Angket Penelitian	102
Lampiran 6. Lembar Observasi Penelitian.....	111
Lampiran 8. Salah Satu Hasil Observasi Kegiatan Guru	112
Lampiran 9. Beberapa Sampel Isian Siswa.....	113
Lampiran 10. Beberapa Hasil Jawaban Gimkit.....	115
Lampiran 11. Modul Ajar Kelas Eksperimen	116
Lampiran 12. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	121
Lampiran 13. Tabulasi Data Angket <i>Pre-Respond</i> Kelas Eksperimen	126
Lampiran 14. Tabulasi Data Angket <i>Post-Respond</i> Kelas Eksperimen.....	127
Lampiran 15. Tabulasi Data Angket <i>Pre-Respond</i> Kelas Kontrol.....	128
Lampiran 16. Tabulasi Data Angket <i>Post-Respond</i> Kelas Kontrol	129
Lampiran 17. Tabulasi Data Uji Validitas Angket.....	130
Lampiran 18. Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	131
Lampiran 19. Dokumentasi Kelas Kontrol	132
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian.....	133
Lampiran 21. Hasil Turnitin.....	134
Lampiran 22. Riwayat Hidup.....	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah melahirkan berbagai model pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Abdul Sakti, 2023). Model pembelajaran adalah konsep belajar yang komprehensif dan berfungsi sebagai kerangka pemikiran dalam menentukan pendekatan pembelajaran (Alfrid Sentosa & Norsandi, 2022). Salah satu inovasi yang muncul adalah *Game Based Learning* (GBL), yang memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks mata pelajaran Fiqih, yang seringkali dianggap sulit dan monoton oleh beberapa siswa, pendekatan dengan model ini akan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pendidikan. Guru dapat memanfaatkan teknologi dengan menggunakan pembelajaran yang bersifat digital (Resti et al., 2024). Model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, seperti *Game Based Learning*, menghadirkan peluang yang cukup besar untuk membuat pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan menggunakan model ini tidak hanya akan membuat pembelajaran lebih menarik, akan tetapi juga memungkinkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan. *Game Based Learning* memiliki fleksibilitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar, hal ini menjadi salah satu kelebihan dari metode ini (Purwanti et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran Fiqih, model ini dapat memberikan pengalaman baru yang mendorong siswa untuk lebih efektif dan efisien. Aplikasi digital, video pembelajaran, atau platform interaktif dapat menjadi media untuk menyampaikan materi Fiqih dengan cara yang lebih menarik dan modern (Munji, 2024). Dengan demikian, model pembelajaran ini tidak hanya menyenangkan tetapi akan meningkatkan keterampilan dan potensi siswa dalam pembelajaran.

Pendekatan ini selaras dengan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam QS. Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”

Ayat ini menegaskan pentingnya mengasah potensi *'aqliyah* siswa untuk mendapatkan ilmu dan melahirkan berbagai pengetahuan. Setiap anak dilahirkan dengan potensi yang berbeda dan memungkinkan mereka untuk melakukan aktivitas kehidupan sebagai khalifah di dunia. Potensi tersebut dapat dikembangkan melalui pendidikan, termasuk melalui proses pembelajaran yang inovatif seperti *Game Based Learning*. Dengan mengintegrasikan pendekatan berbasis teknologi serta elemen pembelajaran modern, pembelajaran Fikih dapat mengoptimalkan potensi siswa sekaligus meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar.

Namun, dalam praktik penerapan teknologi dalam pembelajaran sering kali terdapat kendala, terutama dalam hal adaptasi oleh guru dan siswa. Banyak guru yang belum sepenuhnya memahami cara mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, sementara siswa cenderung menggunakan teknologi untuk hiburan daripada belajar. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi, khususnya *Game Based Learning* dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Fikih.

Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fikih merupakan salah satu masalah utama yang dihadapi di dunia pendidikan, khususnya pendidikan agama islam. Mayoritas siswa menganggap Fikih sebagai salah satu pelajaran yang cenderung membosankan dikarenakan penyampaiannya yang cenderung teoritis. Hal ini berdampak juga pada rendahnya partisipasi siswa dalam aktivitas belajar, yang akhirnya mempengaruhi pemahaman dan pencapaian akademik mereka. Salah satu cara mengatasi masalah ini ialah mengubah pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat pasif menjadi pendekatan yang sifatnya lebih interaktif dan kontekstual (Yanuar & Pius, 2023).

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan indikator penting dari keberhasilan proses pendidikan. Indikasi keterlibatan siswa yang rendah terlihat pada siswa yang kurang aktif dalam belajar, mudah merasa bosan, tidak memiliki minat terhadap pelajaran, dan tidak berusaha mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari (Lathifaturrohmah et al., 2020). Namun, banyak siswa merasa bahwa pembelajaran Fikih tidak memberikan pengalaman yang menarik, sehingga mereka menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk belajar. Masalah ini semakin diperparah dengan penggunaan metode pengajaran yang konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. akibatnya, siswa cenderung kehilangan minat terhadap pelajaran dan tidak dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam dan aktivitas belajar menjadi tidak optimal. Dengan kondisi seperti ini menunjukkan bahwa terdapat suatu kesenjangan dimana terdapat harapan bahwa siswa seharusnya berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan kenyataan bahwa ternyata keterlibatan siswa dalam pembelajaran bisa dikatakan rendah.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada keterlibatan aktif siswa (Suarsi & Daud, 2023). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa menggunakan metode pembelajaran konvensional yang monoton sering kali menjadi alasan rendahnya aktivitas belajar siswa. aktivitas belajar merupakan salah satu isu terpenting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, maka tidak heran jika aktivitas belajar ini memerlukan berbagai upaya untuk meningkatkannya. Aktivitas belajar adalah bentuk interaksi siswa dengan objek belajarnya, yang mencerminkan keterlibatan nyata siswa selama proses pembelajaran, hal ini menjadi bagian penting dalam setiap tahap pembelajaran (Ananda & Hayati, 2020).

Dalam pembelajaran Fikih, pendekatan kreatif dan relevan diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa. pembelajaran Fikih membutuhkan pendekatan pengajaran yang tidak hanya teoritis tetapi juga aplikatif. Beberapa penelitian juga menyoroti potensi teknologi digital, seperti *Game Based Learning*, dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan dengan berbagai jenis permainan

untuk menyampaikan materi kepada siswa (Wulandari & Safitri, 2024). Dari penelitian terdahulu juga, *Game Based Learning* terbukti efektif dan efisien. Jika elemen-elemen yang membuat seseorang bertahan bermain *game* selama berjam-jam diterapkan dalam model pembelajaran tertentu, hal ini tentu dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik, memuaskan, dan menjadi sebuah terobosan baru dalam meningkatkan aktivitas serta pemahaman siswa (Cinta et al., 2021).

Rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Fikih disebabkan oleh kurangnya pendekatan yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran. metode konvensional cenderung tidak memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, sehingga mereka kehilangan minat dan sulit memahami materi (Susanti, Aminah, et al., 2024). Selain itu, gangguan digital seperti penggunaan teknologi yang lebih berorientasi pada hiburan daripada pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penghambat (Susanti, Pulungan, et al., 2024). Kendati *Game Based Learning* telah terbukti efektif di berbagai konteks pendidikan, penerapannya dalam mata pelajaran Fikih masih dapat dikatakan terbatas dan memerlukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan efektivitasnya.

Kurangnya bukti empiris tentang penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran Fikih menjadi celah yang perlu diisi oleh penelitian ini. Meskipun banyak penelitian telah membahas manfaat *Game Based Learning* dalam pembelajaran umum, konteks pembelajaran agama islam, khususnya Fikih, masih terbilang kurang mendapatkan perhatian. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana *Game Based Learning* dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fikih.

Pembelajaran Fikih yang lebih interaktif dan relevan tidak hanya akan membantu siswa memahami konsep-konsep penting dalam agama islam, tetapi juga akan mempersiapkan mereka untuk dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan teknologi seperti Gimkit, yang dapat mengintegrasikan elemen permainan dengan pembelajaran, guru akan dapat menciptakan suasana kelas yang dinamis serta kolaboratif. Platform ini

menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan siswa (Brilliant et al., 2024).

Dengan menggunakan model *Game Based Learning*, pembelajaran Fikih diharapkan berubah dari yang dianggap sulit dan kurang menarik menjadi proses yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini juga akan mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran agama yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Oleh karena itu, penelitian berupaya untuk membuktikan apakah dengan menggunakan model *Game Based Learning* akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada pembelajaran Fikih?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa yang menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada pembelajaran Fikih?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada pembelajaran Fikih?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada pembelajaran Fikih.
2. Mengetahui perbedaan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa yang menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada pembelajaran Fikih.

3. Mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada pembelajaran Fikih.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna, baik dari segi teoretis maupun praktis. Berikut adalah manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini :

1. Manfaat Teoretis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan asupan mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa terutama dalam mata pelajaran Fikih serta dapat dijadikan sebagai dasar ataupun landasan untuk lebih mengembangkan penelitian yang lebih luas.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru

- 1) Manfaat penelitian ini dapat dijadikan sebagai bentuk masukan tentang penggunaan Model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada pembelajaran Fikih di MAN 1 Majalengka untuk meningkatkan aktivitas belajar sehingga pembelajaran akan menjadi lebih interaktif dan efektif.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan untuk merancang model pembelajaran yang lebih menarik dengan kebutuhan siswa, khususnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan dapat berkolaborasi di kelas.

- b. Manfaat bagi siswa

- 1) Dengan adanya model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit, siswa diharapkan akan lebih aktif serta terlibat selama proses pembelajaran, supaya pemahaman siswa terhadap materi akan lebih meningkat.

- 2) Keterlibatan siswa dalam permainan edukatif yang menyenangkan dan menantang akan berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa lebih baik.
- c. Manfaat bagi peneliti
- 1) Penelitian ini dapat menambah literatur terkait pengaruh dari penggunaan model *Game Based Learning* khususnya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
 - 2) Peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana efektivitas penggunaan model *Game Based Learning* dalam aktivitas belajar siswa serta dapat menganalisis atau mengidentifikasi beberapa faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya dalam pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Fiqih, siswa diharapkan dapat memahami materi secara mendalam sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman hidup (Aseri, 2022). Namun, kendala yang terlihat di lapangan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang cenderung monoton akan seringkali menjadi penghambat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya aktivitas belajar siswa dan pemahaman materi yang kurang optimal dikarenakan siswa cenderung merasa bosan mengikuti pembelajaran di kelas (Susanti, Pulungan, et al., 2024). Peneliti meyakini bahwa dengan adanya perubahan model pembelajaran akan menjadi salah satu solusi untuk mengatasi tantangan tersebut.

Pembelajaran akan semakin efektif jika dalam prosesnya siswa terlibat secara aktif karena tentunya hal ini akan mengakibatkan banyak hal yang lebih baik (Isnada & Al Muhajir, 2023). Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif melibatkan siswa secara aktif dalam proses membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi (Maulana & Leonard, 2018).

Penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit menawarkan pendekatan yang lebih inovatif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan web Gimkit, aktivitas belajar akan meningkat karena pembelajaran akan memiliki interaksi yang dinamis, tantangan yang kompetitif, dan dipadukan dengan integrasi teknologi digital. Gimkit sendiri merupakan platform permainan yang menawarkan berbagai jenis permainan berbasis teknologi yang memungkinkan akan menumbuhkan rasa berkompetisi secara sehat sekaligus belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan (Septyana et al., 2024).

Semakin berkembangnya zaman tentunya kehidupan manusia tidak akan lepas dari teknologi (Iskandar et al., 2023). Dengan pandangan bahwa teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu alat yang dapat dijadikan sebagai pendukung pembelajaran, peneliti berpandangan bahwa Gimkit tidak hanya memiliki fungsi sebagai media pembelajaran, tetapi Gimkit dapat dijadikan sebagai suatu alat yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Model pembelajaran ini mengarah ke kompetisi yang telah diatur untuk mendorong siswa lebih aktif, kritis, dan kolaboratif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar (Rerika Landaini Putri et al., 2024).

Implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan suatu konsep yang bertujuan untuk mencapai hasil tertentu. Berikut adalah langkah-langkah implementasi *Game Based Learning* dalam kegiatan belajar (Oktavia, n.d.) :

1. Guru memilih dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Guru menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mendukung kelancaran pembelajaran.
3. Guru menyusun panduan atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan.
4. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran serta aturan permainan agar siswa memahami alur kegiatan dan tidak merasa bingung selama proses berlangsung.
5. Guru menentukan durasi permainan yang akan dilaksanakan.

6. Guru membagi siswa menjadi kelompok atau individu sesuai kebutuhan pembelajaran.
7. Selama pembelajaran, guru berperan sebagai pemimpin atau fasilitator dalam permainan.
8. Setelah waktu permainan berakhir, guru memberi instruksi kepada siswa untuk berhenti bermain dan meminta mereka melaporkan hasil permainan yang telah dicapai.
9. Guru menyimpulkan materi dan memberikan evaluasi terhadap proses pembelajaran untuk menilai keberhasilan siswa.

Jika aktivitas belajar tinggi maka hal ini akan berhubungan baik dengan pencapaian akademik yang sesuai dengan harapan. Dalam proses belajar, aktivitas memiliki peran yang sangat penting, karena tanpa adanya aktivitas, keberhasilan belajar tidak akan tercapai secara optimal (Puspita et al., 2020).

Menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2006: 101) dalam Sumianto (2021) menyatakan bahwa aktivitas belajar siswa digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, mencakup aktivitas seperti membaca, mengamati gambar, menyaksikan demonstrasi, dan melakukan percobaan.
2. *Oral activities*, meliputi menyampaikan pendapat, merumuskan gagasan, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, serta berbicara atau berargumentasi.
3. *Listening activities*, antara lain mendengarkan percakapan, diskusi, atau pidato.
4. *Writing activities*, seperti menyusun cerita, membuat karangan, menulis laporan, dan menyalin teks.
5. *Motor activities*, termasuk melakukan eksperimen, membuat konstruksi atau model, memperbaiki sesuatu, bermain, berkebun, hingga beternak.
6. *Mental activities*, misalnya merespons informasi, mengingat, menyelesaikan masalah, hingga menganalisis suatu situasi.
7. *Emotional activities*, seperti menunjukkan minat, merasa bosan, gembira, antusias, bersemangat, percaya diri, tenang, atau gugup (Sumianto, 2021).

Dengan klasifikasi di atas, indikator aktivitas belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah *visual activities*, *listening activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Hal ini dikarenakan Gimkit lebih dominan mendorong keterlibatan siswa melalui aspek visual, kognitif, dan emosional. Hal ini juga sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar secara interaktif dan menyenangkan.

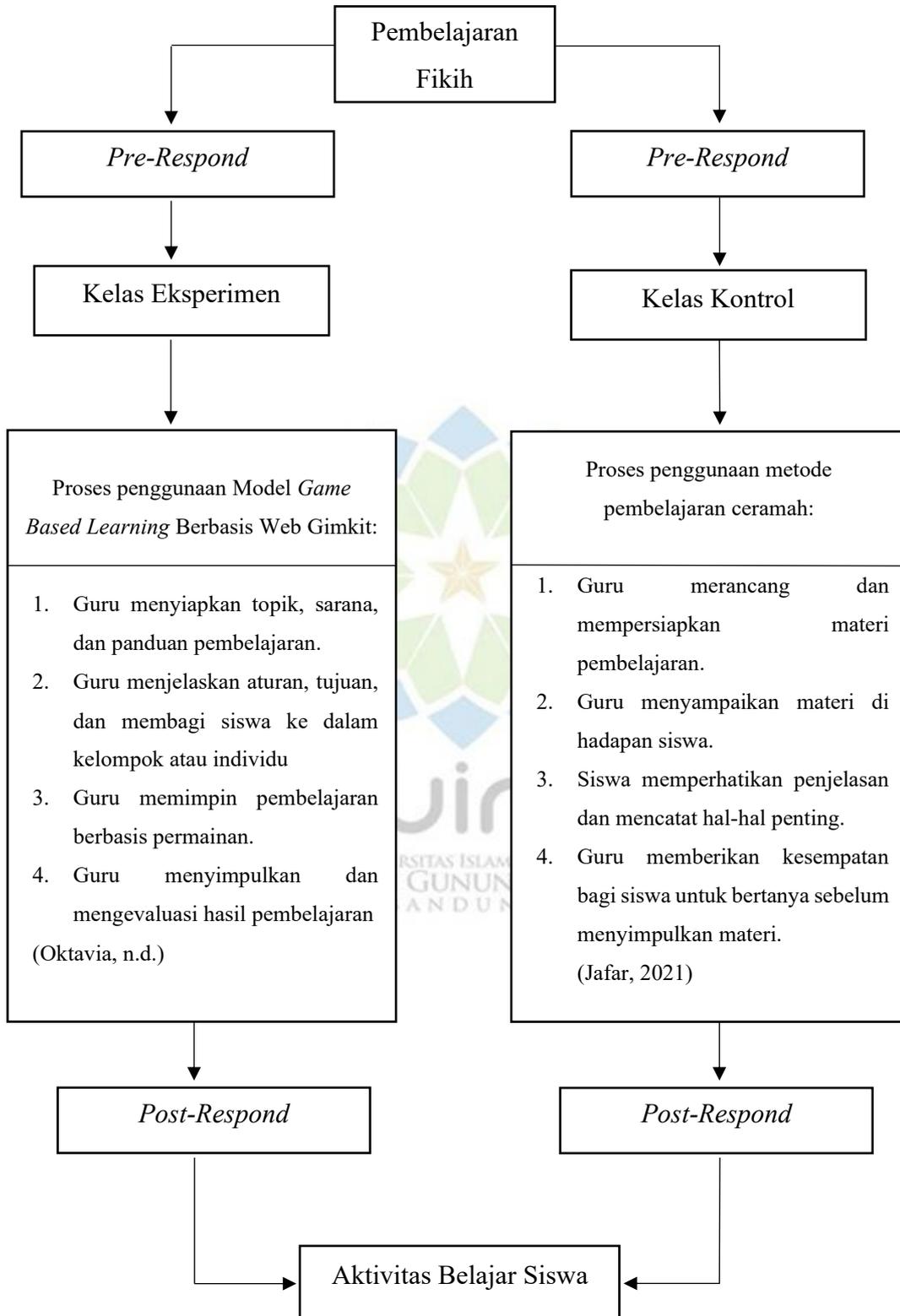
Alur penelitian ini dimulai dengan pembagian siswa ke dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. mencakup pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbasis Gimkit kepada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Pemisahan ini bertujuan untuk memungkinkan perbandingan yang jelas antara kedua pendekatan pembelajaran tersebut.

Selama proses pembelajaran, kelompok eksperimen diberikan materi pelajaran Fiqih melalui Gimkit yang dirancang untuk memadukan elemen permainan, kuis interaktif, dan kompetisi yang relevan dengan materi pelajaran. Di sisi lain, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional yang berpusat pada ceramah dan diskusi tanpa adanya elemen permainan. Aktivitas belajar siswa pada kelompok ini juga diamati dengan pendekatan yang sama, sehingga data yang diperoleh dapat dibandingkan secara valid.

Aktivitas belajar siswa pada kedua kelompok diukur dengan cara melakukan *pre-respond* serta *post-respond*. Data yang dikumpulkan mencakup indikator-indikator aktivitas belajar. Dengan cara ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas Gimkit dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Hasil dari angket ini akan dianalisis untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh penggunaan *Game Based Learning* berbasis web Gimkit terhadap aktivitas belajar siswa.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Kerangka Berpikir Penelitian *Quasi Experiment*



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara atau pernyataan awal yang bersifat tentatif atau belum pasti mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih. Oleh karena itu, hipotesis disusun dalam bentuk yang dapat diuji dan memprediksi hubungan antara variabel (Ridhahani, 2020).

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki asumsi bahwa penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) berbasis web Gimkit akan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MAN 1 Majalengka. Hipotesis ini dirumuskan pada kajian literatur bahwa *Game Based Learning* memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa sekaligus membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Putri et al., 2024). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini ialah untuk menguji kebenaran terkait penggunaan *Game Based Learning* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment*.

Untuk menguji kebenarannya digunakan rumus: jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak (H_a diterima), dan jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ berarti hipotesis nol (H_0) diterima (H_a ditolak). Maka dari itu, hipotesis statistik dalam penelitian ini ialah :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MAN 1 Majalengka.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MAN 1 Majalengka.

G. Penelitian Terdahulu

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel bebasnya, yaitu penggunaan model *Game Based Learning* sebagai pendekatan pembelajaran. Adapun perbedaannya terdapat pada variabel terikatnya, yaitu penelitian ini berfokus pada aktivitas siswa sebagai variabel terikat, sementara penelitian terdahulunya menggunakan pemahaman siswa, hasil belajar siswa atau

aspek lainnya. Selain itu, perbedaan juga terletak pada lokus penelitian, di mana penelitian ini dilakukan di MAN 1 Majalengka, sedangkan penelitian terdahulunya dilakukan di lokasi yang berbeda. Adapun hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya yang menjadi dasar penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dari Nawalin Najiah tahun 2024 yang berjudul “Penggunaan Model *Game Based Learning* dan Media Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI” (Skripsi Universitas Islam Negeri Bandung). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model *Game Based Learning* menggunakan media Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, di mana kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 58,67 menjadi 87,33, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 55,67 menjadi 75,07. Uji statistik juga mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas, dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Peningkatan pemahaman ini didukung oleh metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi materi siswa. Berdasarkan hasil ini, Model *Game Based Learning* dan media Wordwall terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Cileunyi (Najiah, 2024).
2. Hasil penelitian dari Galuh Wilujeng Nugraehi tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Pendekatan *Game Based Learning* Menggunakan Media Maze Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik” (Skripsi Universitas Islam Negeri Jakarta). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata kelas adalah 51,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 40%. Setelah penerapan pendekatan *Game Based Learning* menggunakan media Maze Game, pada siklus pertama nilai rata-rata meningkat menjadi 68,3 dengan ketuntasan klasikal 65,2%,

dan pada siklus kedua meningkat lagi menjadi 78,3 dengan ketuntasan klasikal 82,6%. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan pendekatan *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya di tingkat pendidikan dasar (Nugraheni, 2022).

3. Hasil penelitian dari Nur Fathin Muhtadillah tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Model *Game Based Learning* pada Pelajaran PAI sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Ponogoro). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tes pra-siklus, nilai rata-rata siswa adalah 48,96 (kategori sangat kurang), kemudian meningkat menjadi 74,13 (kategori baik) pada siklus pertama, dan mencapai 93,79 (kategori istimewa) pada siklus kedua. Penelitian ini membuktikan bahwa Model *Game Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan konsentrasi siswa, dan mendorong hasil belajar yang lebih optimal dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Muhtadilah, 2022).
4. Hasil penelitian dari Sumartono tahun 2024 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam” (Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Game Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji pretest dan posttest, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penerapan metode pembelajaran tersebut. Pada pretest, rata-rata nilai siswa adalah 74,83 dengan 46,6% siswa berada pada kategori nilai rendah. Setelah menggunakan metode *Game Based Learning*, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 88,50, dengan 90% siswa mencapai nilai di atas batas ketuntasan minimal. Hasil uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 8,897 dengan signifikansi 0,000, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Penelitian ini

membuktikan bahwa penerapan *Game Based Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Model pembelajaran ini sangat cocok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Sumartono, 2024).

5. Hasil penelitian dari Farid Hatul Hasanah tahun 2023 yang berjudul "Penerapan Model *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIII B MTS Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023" (Skripsi Universitas Islam Negeri Kai Haji Achmad Siddiq Jember). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model *Game Based Learning* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, terdapat peningkatan rata-rata motivasi siswa dari 70% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Model ini cocok diterapkan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa di kelas VIII B MTS Lombok Kulon Bondowoso (Hasanah, 2023).

Berikut ini adalah rincian mengenai persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti teliti, yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Nawalin Najiah tahun 2024 yang berjudul “Penggunaan Model <i>Game Based Learning</i> dan Media Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI”	Menggunakan variabel bebas Model <i>Game Based Learning</i>	Perbedaan penelitian terletak pada variable terikat, kelas, dan lokasi.
2	Galuh Wilujeng Nugraehi tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Pendekatan <i>Game Based Learning</i> Menggunakan Media Maze Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik”	Menggunakan variabel bebas Model <i>Game Based Learning</i>	Perbedaan penelitian terletak pada variable terikat, kelas, dan lokasi.
3	dari Nur Fathin Muhtadillah tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> pada Pelajaran PAI sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”	Menggunakan variabel bebas Model <i>Game Based Learning</i>	Perbedaan penelitian terletak pada variable terikat, kelas, dan lokasi.

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4	Sumartono tahun 2024 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam”	Menggunakan variabel bebas Model <i>Game Based Learning</i>	Perbedaan penelitian terletak pada variable terikat, kelas, dan lokasi.
5	Farid Hatul Hasanah tahun 2023 yang berjudul “Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIII B MTS Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023”	Menggunakan variabel bebas Model <i>Game Based Learning</i>	Perbedaan penelitian terletak pada variable terikat, kelas, dan lokasi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. *Model Game Based Learning*

1. Pengertian Model *Game Based Learning*

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka kerja yang berisi perencanaan pembelajaran secara terstruktur dan sistematis. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar lebih efektif. Dengan adanya model pembelajaran, guru dapat lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rerika Landaini Putri et al., 2024).

Model pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran. Secara umum, model pembelajaran adalah suatu metode atau pendekatan yang digunakan untuk berinteraksi dengan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Model ini berfungsi sebagai panduan dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan terarah (Nurhasanah, 2019). Metode yang diterapkan harus efektif dan efisien, karena hal ini berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan serta menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan (Ulum & Sugiarto, 2017).

Game Based Learning merupakan metode pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran ini disesuaikan dengan materi ajar dan didukung oleh teknologi, serta menampilkan berbagai pencapaian setelah menyelesaikan kuis. Metode ini menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk mendukung dan mempermudah proses pembelajaran (Cinta et al., 2021).

Model *Game Based Learning* berlandaskan pada teori konstruktivisme, yaitu teori belajar yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut teori konstruktivisme, siswa bukanlah objek pasif yang hanya menerima informasi dari guru, melainkan subjek aktif yang membangun sendiri pemahaman mereka atas materi pembelajaran (Nur Muzakka et al., 2025). Piaget mengemukakan bahwa belajar merupakan proses aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya yang baru berdasarkan konsep awal yang mereka miliki saat itu (Nurasyafitriani et al., n.d.). Dalam pembelajaran konstruktivis, peran guru adalah sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa mengeksplorasi, menemukan, dan mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendekatan *Game Based Learning*, di mana siswa diajak untuk terlibat aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar. Melalui tantangan, pemecahan masalah, dan interaksi sosial yang ada dalam permainan, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami proses belajar yang bermakna dan kontekstual. Oleh karena itu, *Game Based Learning* dianggap sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme karena mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Game Based Learning menggabungkan elemen permainan yang menarik dengan materi pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan. Penggunaan *game* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga metode ini lebih efisien dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Di era modern saat ini, siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran berbasis *game* karena dianggap lebih menarik dan tidak membosankan (Kusuma et al., 2022).

Game Based Learning menggabungkan prinsip-prinsip permainan, contohnya seperti Aturan, tantangan, skor, dan interaksi berbasis permainan digunakan untuk mengajarkan konsep, keterampilan, atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik (Wulandari & Safitri, 2024). Dengan adanya prinsip seperti ini akan memberikan pengalaman belajar yang beragam dan mendukung pemahaman materi secara mendalam. Dengan menggunakan

permainan dalam pembelajaran, model ini akan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Model *Game Based Learning* juga bersifat kolaboratif dan kompetitif (Mayanti & Putra, 2023). Elemen kompetisi dalam model ini akan meningkatkan semangat belajar siswa, sedangkan aspek kolaborasi memungkinkan siswa untuk dapat bekerja sama. Dengan begitu, model *Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar.

Game Based Learning juga didukung dengan perkembangan teknologi digital, contohnya seperti gim berbasis web, aplikasi pendidikan, dan platform interaktif lainnya. Perlu dipahami bahwa *Game Based Learning* tidak hanya tersedia dalam bentuk digital, tetapi juga dalam bentuk non-digital serta gamifikasi (Bashir & Bramastia, 2023). Implementasi teknologi dalam *Game Based Learning* dapat dilakukan dengan cara yang lebih inovatif, seperti melalui simulasi, pemecahan masalah, atau gim adaptif yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Dengan demikian, model ini tidak hanya mendukung pembelajaran tradisional tetapi juga menawarkan fleksibilitas dalam pengajaran.

Secara keseluruhan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa Model *Game Based Learning* merupakan pendekatan yang relevan di era digital sekarang, di mana pembelajaran harus dapat beradaptasi dengan gaya belajar siswa yang semakin beragam dikarenakan dengan adanya teknologi. Dengan memanfaatkan elemen pada permainan, model *Game Based Learning* tidak hanya akan membuat proses belajar lebih menarik tetapi juga memberikan hasil belajar yang lebih baik.

2. Tujuan Model *Game Based Learning*

Untuk mencapai berbagai tujuan yang diharapkan, peneliti melakukan analisis terhadap model pembelajaran berbasis permainan dengan tujuan mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses belajar. Berikut beberapa tujuan utama Model *Game Based Learning*:

a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Salah satu tujuan utama dari *Game Based Learning* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Prananda et al., 2025). Elemen permainan seperti penghargaan, tantangan dan alur cerita yang menarik membuat siswa akan lebih fokus saat belajar dibandingkan dengan metode tradisional. Integrasi elemen permainan ini akan membuat suasana dan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa akan merasa termotivasi untuk terus belajar

Game Based Learning merupakan konsep yang mengadaptasi prinsip-prinsip dalam permainan tertentu dan mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata untuk meningkatkan keterlibatan pengguna (Wahyuning, 2022). Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya sebatas mendengarkan atau menerima materi dari guru, akan tetapi siswa perlu untuk berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan *Game Based Learning*, siswa akan mengalami pembelajaran yang prosesnya lebih interaktif serta menyenangkan, sehingga siswa akan mempunyai keinginan lebih untuk belajar.

b. Mendorong Partisipasi Aktif Siswa

Model *Game Based Learning* membuat siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat dalam pembelajaran (Prananda et al., 2025). Elemen permainan seperti kompetisi dan eksplorasi dalam permainan membantu siswa untuk lebih banyak bertindak daripada hanya mengamati. Aktivitas belajar yang mencakup diskusi, pemecahan masalah, dan kolaborasi sering kali menjadi bagian integral dari desain *Game Based Learning*.

Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* cenderung lebih fokus, berpartisipasi secara aktif, serta memperoleh hasil belajar yang lebih optimal (Syahada & Sundi, 2024). Jika siswa dapat berpartisipasi aktif di kelas, maka akan membantu mereka untuk dapat mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan berpikir kritis. Dengan menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam

permainan, siswa juga akan belajar bagaimana mengambil keputusan dengan cepat dan efektif, keterampilan yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

c. Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Kondusif

Game Based Learning bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa (Prananda et al., 2025). Permainan yang dirancang dengan baik akan memberikan hiburan akan tetapi tetap menyampaikan materi pembelajaran. Suasana positif seperti ini akan meningkatkan kenyamanan siswa, sehingga mereka akan merasa lebih bebas untuk berpartisipasi tanpa takut melakukan kesalahan.

Selain efektif dan efisien, pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* dapat membuat peserta didik merasa bahagia, karena mereka secara tidak langsung terhibur melalui permainan pembelajaran yang disediakan oleh pendidik (Kusuma et al., 2022). Aktivitas belajar yang menyenangkan juga akan dapat mengurangi stres siswa terhadap pembelajaran, khususnya pada materi yang relatif susah. Dengan menggunakan model *Game Based Learning*, siswa akan merasa lebih rileks, sehingga mereka akan lebih fokus dalam pembelajaran dan terus meningkatkan performa dalam menyerap materi.

d. Meningkatkan Kualitas dan Frekuensi Aktivitas Belajar

Dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, *Game Based Learning* dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas dan frekuensi aktivitas belajar siswa. Ketika siswa dapat terlibat dalam permainan yang menyenangkan dan relevan dengan materi pelajaran, mereka akan cenderung lebih aktif untuk berpartisipasi dan menunjukkan hasil belajar yang baik. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga edukatif serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Prananda et al., 2025).

Permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran,

merangsang motivasi, dan meningkatkan prestasi belajar siswa (Putri et al., 2024). Selain itu, *Game Based Learning* dapat dirancang untuk pembelajaran secara individu maupun berkelompok, memberikan fleksibilitas dalam proses belajar sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa yang beragam. Dengan demikian, *Game Based Learning* mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif.

e. Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21

Penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran dapat melatih berbagai keterampilan abad ke-21. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti memecahkan masalah, bekerja sama dengan teman, berpikir kritis, serta membangun komunikasi yang baik, baik dengan rekan maupun lawan dalam permainan (Wahyuning, 2022).

Memasuki abad ke-21, model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran modern yang menuntut penguasaan keterampilan 4C, yaitu *communication skill*, *critical thinking skill*, *collaboration skill*, serta *creative and innovative skill* (Kusuma et al., 2022). *Game Based Learning* mendukung pengembangan keterampilan tersebut dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, di mana siswa dapat berkomunikasi, berpikir kritis, bekerja sama, serta menumbuhkan kreativitas dan inovasi melalui berbagai tantangan dalam permainan.

3. Langkah-langkah Model *Game Based Learning*

Terdapat beberapa langkah-langkah dalam mendesain *Game Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut (Oktavia, n.d.):

a. Menentukan Topik atau Materi Pembelajaran

Guru perlu memilih materi yang relevan dan sesuai dengan elemen permainan yang akan dirancang. Pemilihan topik atau materi akan sangat penting dikarenakan tidak semua konsep pembelajaran cocok untuk

diterapkan melalui *game*. Guru juga perlu memastikan bahwa materi yang dipilih telah disesuaikan dan mendukung capaian tujuan pembelajaran.

b. Menyiapkan Sarana Pendukung untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran

Guru perlu untuk menyiapkan sarana pendukung dalam pembelajaran, seperti perangkat teknologi, *software game*, atau media lainnya. Perlu diperhatikan bahwa sarana yang akan digunakan mendukung tujuan pembelajaran dan dapat diakses oleh seluruh siswa. Keberhasilan *Game Based Learning* sangat bergantung pada ketersediaan fasilitas yang memadai, contohnya seperti koneksi internet yang stabil serta perangkat yang kompatibel. Persiapan sarana juga mencakup pelatihan awal untuk siswa supaya dapat dipastikan mereka memahami cara atau penggunaan alat serta aplikasi yang digunakan.

c. Menjelaskan Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Berbasis *Game*

Sebelum pembelajaran dimulai, guru perlu untuk menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berbasis *game* secara jelas dan detail. Adapun yang dijelaskan mencakup alur permainan, tujuan yang ingin dicapai, dan hubungan antara permainan dan materi pembelajaran. Permainan siswa terhadap alur permainan sangat penting supaya mereka dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Guru juga perlu memastikan bahwa setiap siswa memahami semua langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Menjelaskan Aturan Main dan Lamanya Waktu dalam Proses Pembelajaran

Guru perlu menjelaskan aturan main dalam *game* supaya siswa dapat mengikuti permainan secara adil dan terstruktur. Guru harus memberikan penjelasan tentang alur permainan yang akan berlangsung, asal pendapatan poin, serta batasan waktu yang diberikan. Aturan main yang jelas akan membantu mencegah kebingungan dan masalah selama proses

pembelajaran berlangsung. Selain itu, batas waktu yang ditentukan memungkinkan pembelajaran berlangsung secara efisien dan terfokus.

e. Membagi Siswa Secara Individu atau Kelompok

Pembagian siswa menjadi individu atau kelompok perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta jenis *game* yang akan digunakan. Kerja kelompok dalam *game* membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama tim serta kepemimpinan. Namun, untuk tujuan pembelajaran tertentu, pembelajaran individu juga dapat digunakan supaya siswa dapat fokus pada pencapaian pribadi.

f. Memimpin Kegiatan Pembelajaran Selama Permainan Berlangsung

Guru berperan besar sebagai fasilitator dan pemimpin selama kegiatan pembelajaran berbasis *game* berlangsung. Guru perlu memastikan bahwa semua siswa mengikuti aturan permainan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga harus mampu memotivasi siswa yang kurang aktif atau mengalami kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru perlu menjaga suasana kelas tetap kondusif dan dapat mengarahkan siswa untuk tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

g. Memberikan Evaluasi Hasil Belajar Siswa

Evaluasi merupakan salah satu langkah penting dalam *Game Based Learning* untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru. Guru akan dapat memberikan umpan balik secara langsung berdasarkan hasil permainan yang telah dilakukan oleh siswa. Evaluasi berbasis permainan memberikan informasi yang akurat tentang kemampuan siswa, karena mereka akan dapat belajar melalui pengalaman yang nyata. Dengan umpan balik ini juga siswa akan terbantu untuk mengetahui kekuatan serta kelemahan mereka dalam pembelajaran.

h. Mengumumkan Siswa dengan Peringkat Tertentu untuk Memotivasi

Dengan adanya pengumuman siswa yang mencapai peringkat tertentu dalam permainan yang telah dilakukan akan dapat menjadi

motivasi tambahan bagi siswa yang lain. Guru dapat memberikan penghargaan kecil kepada siswa yang menunjukkan performa terbaik. Elemen kompetisi yang sehat dalam *game* akan dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta mendorong mereka untuk lebih rajin mencapai hasil yang lebih baik di waktu selanjutnya.

i. Memberikan Evaluasi terhadap Kegiatan Pembelajaran

Guru perlu mengevaluasi kegiatan pembelajaran secara keseluruhan dengan cara mengidentifikasi aspek-aspek yang berhasil serta area yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran selanjutnya. Evaluasi ini mencakup efektivitas *game*, tingkat keterlibatan siswa, dan kesesuaian metode dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi reflektif ini akan membantu guru untuk dapat menyempurnakan pendekatan mereka dan memastikan bahwa *Game Based Learning* tetap relevan dan efektif.

4. Kelebihan dan Kelemahan Model *Game Based Learning*

Setiap model pembelajaran tentu memiliki perbedaan dengan yang lainnya. Tentunya setiap model memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, sama halnya dengan model *Game Based Learning*. Dengan memahami kelebihan dan kelemahan *Game Based Learning*, guru akan dapat mempertimbangkan penerapan model ini secara bijak, tentunya harus menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan sumber daya yang tersedia. Adapun kelebihan dan kelemahan dari model *Game Based Learning* ialah :

a. Kelebihan Model *Game Based Learning*

1) Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa

Salah satu keunggulan dari model *Game Based Learning* ialah kemampuannya yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis game memungkinkan proses belajar yang aktif, meningkatkan minat serta keterlibatan siswa, sekaligus memberikan umpan balik secara cepat (Wahyuning, 2022). Interaktivitas seperti ini akan membantu siswa untuk saling membangun kolaborasi yang efektif, sehingga mereka akan dapat belajar secara lebih mendalam. Elemen gamifikasi

menciptakan suasana yang lebih kompetitif, karena siswa merasa tertantang untuk memperoleh penghargaan dalam proses pembelajaran berbasis permainan ini (Mayanti & Putra, 2023).

2) Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Kognitif

Model *Game Based Learning* dapat membantu siswa untuk berpikir kreatif, dikarenakan model *Game Based Learning* dapat mendorong perkembangan siswa dari segi kognitif (Mayanti & Putra, 2023). Hal ini tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir logis, tetapi juga membantu siswa mengasah kreativitas dalam menyelesaikan berbagai tugas yang diberikan. Metode *Game Based Learning* juga berperan penting dalam perkembangan kognitif, termasuk peningkatan prestasi belajar siswa (Oktavia, n.d.). Model *Game Based Learning* juga dapat meningkatkan pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, menjadikannya pendekatan pembelajaran yang bersifat holistik.

3) Motivasi Belajar yang Tinggi

Game Based Learning memiliki daya tarik yang menjadi salah satu faktor utama yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kehadiran elemen gamifikasi, seperti pencapaian dan motivasi dalam proses pembelajaran, mendorong siswa untuk berusaha menjadi pemenang (Mayanti & Putra, 2023). *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar serta memotivasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif (Wulandari & Safitri, 2024). Penerapan model *Game Based Learning* berpotensi besar dalam meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dengan semangat (Syahada & Sundi, 2024).

4) Evaluasi yang Mudah

Game Based Learning menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat memberikan evaluasi atau umpan balik yang bermanfaat serta memuaskan bagi siswa

(Syahada & Sundi, 2024). Dengan menggunakan model *Game Based Learning*, guru diberikan kemudahan dalam evaluasi pembelajaran. hal ini dapat dilakukan dengan langsung memberikan umpan balik berdasarkan hasil permainan, sehingga siswa akan dapat mengetahui kesalahan secara langsung dan memperbaikinya. *Game Based Learning* memungkinkan proses pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat serta keterlibatan siswa, dan memberikan umpan balik secara cepat (Wahyuning, 2022). Dengan proses evaluasi yang cepat dan praktis ini, siswa akan merasa lebih terarah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

b. Kelemahan Model *Game Based Learning*

1) Waktu Pembelajaran yang Lebih Lama

Waktu pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* cenderung lebih lama dibandingkan dengan metode tradisional (Syahada & Sundi, 2024). Tidak semua siswa akan dapat dengan cepat memahami cara mengoperasikan permainan atau mengikuti alur permainan dengan baik. Hal ini akan menjadi salah satu faktor yang memperlambat proses pembelajaran, terutama untuk siswa yang tidak terbiasa dengan teknologi atau permainan yang bersifat digital. *Game Based Learning* memerlukan waktu pembelajaran yang relatif lebih banyak (Oktavia, n.d.), karena melibatkan proses interaktif yang mendalam untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

2) Kondisi Kelas yang Sulit

Model *Game Based Learning* memiliki potensi menciptakan kondisi kelas yang sulit untuk dikendalikan, terutama jika guru kurang mampu untuk mengatur suasana kelas. Penerapan *Game Based Learning* dapat menyebabkan suasana kelas menjadi ricuh. (Mayanti & Putra, 2023). Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan manajemen kelas yang baik untuk menjaga keteraturan

selama pembelajaran. Aktivitas permainan sering kali membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Akan tetapi tanpa adanya manajemen kelas yang baik, suasana dikelas dapat saja berubah menjadi gaduh dan mengganggu konsentrasi siswa yang lain. Jika situasi kelas tidak terkendali, dapat menimbulkan kegaduhan, sehingga guru perlu bekerja lebih ekstra dalam mengelola siswa agar suasana kelas tetap kondusif (Syahada & Sundi, 2024).

3) Memerlukan Alat dan Media Tambahan

Game Based Learning membutuhkan berbagai alat dan instrumen pendukung agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal (Wahyuning, 2022). Perangkat seperti komputer, tablet, proyektor, serta akses internet sering kali diperlukan untuk menjalankan permainan edukatif. Selain itu, ketersediaan dan kesiapan perangkat menjadi faktor penting, karena tidak semua sekolah atau siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi. Oleh karena itu, penerapan metode ini memerlukan perencanaan serta infrastruktur yang memadai agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Dengan demikian, *Game Based Learning* membutuhkan alat dan media tambahan untuk memastikan kelancaran dan efektivitas pembelajaran (Oktavia, n.d.).

B. Web Gimkit

1. Pengertian Gimkit

Gimkit merupakan platform permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Game ini menggabungkan unsur permainan dengan proses belajar, sehingga menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Brilliant et al., 2024). Gimkit memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, sehingga cocok untuk mendukung pembelajaran di dalam kelas.

Penerapan Gimkit efektif dalam memberikan wadah bagi minat dan potensi peserta didik yang tinggi dalam bermain *game online* serta mendukung pembelajaran berbasis teknologi (Septyana et al., 2024). . Guru dapat menggugah soal secara manual ataupun mengimpor dari platform lain. Dengan fitur-fiturnya, Gimkit memungkinkan guru memberikan latihan soal secara mandiri di rumah maupun secara langsung di kelas. Aplikasi ini menyediakan fitur Kit, yang berfungsi untuk menambahkan kumpulan soal. Dengan menyusun Kit sesuai dengan materi pembelajaran yang ingin dicapai, guru dapat memilih berbagai jenis permainan untuk menyajikan soal-soal tersebut (Citra Pratiwi et al., 2024).

Sebagai salah satu alat pembelajaran digital, Gimkit mengintegrasikan elemen permainan yang dapat dimanfaatkan siswa untuk meningkatkan skor mereka. Hal ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam menjawab soal dan menyelesaikan tantangan. Gim ini dirancang untuk dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran berbasis kompetisi sekaligus kolaborasi, sehingga dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis (Septyana et al., 2024).

Gimkit adalah media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan untuk asesmen dalam bentuk permainan kuis digital, sekaligus berfungsi sebagai sarana interaktif yang membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Platform ini menyediakan berbagai fitur permainan interaktif, seperti asesmen pilihan ganda, asesmen esai, Trust No One (mirip permainan detektif), Human Vs Zombies, Floor Is Lava, Snowball, Fishtopia, Capture the Flag (serupa dengan permainan benteng), Farmchain, dan Tag Domination (Sonny Rohimat et al., 2023).

Dengan berkembangnya teknologi pendidikan, Gimkit menjadi salah satu solusi pembelajaran yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan web seperti Gimkit akan membantu guru untuk mengintegrasikan teknologi yang akan digunakan dalam kelas secara efektif, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar (Septyana et al., 2024). Sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi, Gimkit berkontribusi

pada pengembangan keterampilan, seperti berpikir kritis, kolaborasi, serta komunikasi.

Dari pemaparan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan mempertimbangkan berbagai fitur dan manfaat yang ditawarkan, Gimkit dapat menjadi salah satu inovasi yang mendukung pembelajaran digital secara efektif. Kombinasi antara permainan dan edukasi menciptakan lingkungan belajar yang menarik serta mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, dengan pendekatan berbasis kompetisi dan kolaborasi, Gimkit tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga mengasah keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kerja sama tim. Namun, efektivitas penggunaannya tetap bergantung pada strategi yang diterapkan oleh guru dalam mengintegrasikan Gimkit ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang aktivitas yang seimbang antara aspek permainan dan tujuan akademik agar pembelajaran tetap bermakna dan tidak hanya berfokus pada elemen kompetitif semata.

2. Fungsi Gimkit

Sebagai platform pembelajaran permainan, Gimkit tentunya memiliki berbagai fungsi. Adapun beberapa fungsi Gimkit sebagai website pembelajaran, antara lain:

a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Gimkit dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif melalui pendekatan berbasis permainan. Siswa dapat berpartisipasi dalam kuis interaktif yang dikemas dengan elemen permainan yang ada dalam Gimkit (Septyana et al., 2024). Beberapa penelitian empiris telah mendukung kesesuaian karakteristik aplikasi Gimkit dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam meningkatkan keterlibatan (engagement) peserta didik (Citra Pratiwi et al., 2024).

b. Memberikan Umpan Balik Secara Langsung

Gimkit memiliki salah satu keunggulan berupa pemberian langsung umpan balik kepada siswa (Brilliant et al., 2024). Setiap soal yang dijawab akan diikuti oleh penilaian, sehingga siswa dapat mengetahui jawaban yang diberikan benar atau salah. Selain itu, guru juga dapat memantau secara langsung kemajuan siswa melalui laporan yang tersedia dan akan membantu guru untuk mengidentifikasi kesulitan belajar siswa dan memberikan bimbingan yang sesuai. Gimkit telah terbukti efektif dalam mengatasi tantangan penilaian pembelajaran serta kesenjangan pemahaman dengan menyediakan data penilaian secara real-time dan memberikan umpan balik langsung kepada pendidik maupun peserta didik (Septyana et al., 2024).

c. Mendukung Pembelajaran Kolaboratif dan Kompetitif

Gimkit menyediakan berbagai mode permainan yang dapat digunakan. Dengan berbagai mode permainan, memungkinkan pembelajaran yang kolaboratif dan kompetitif (Septyana et al., 2024). Dengan mode permainan seperti *team mode*, siswa dapat bekerja sama untuk mencapai skor tertinggi, sementara mode kompetitif seperti *classic* akan memotivasi siswa untuk bersaing satu sama lain. Permainan yang tersedia di Gimkit mendorong semangat kompetitif peserta didik, memotivasi mereka untuk berusaha lebih giat dalam mengumpulkan poin sebanyak mungkin, sehingga dapat digunakan untuk bermain *game* tanpa batas (Amelia, 2024). Kombinasi antara kolaborasi dan kompetisi ini akan membantu siswa mengembangkan ketrampilan interpersonal serta meningkatkan motivasi belajar.

d. Meningkatkan Fleksibilitas Guru dalam Mendesain Pembelajaran

Gimkit memberikan kebebasan kepada guru untuk membuat kuis sesuai dengan kebutuhan pelajaran. Soal dapat diunggah secara manual, diimpor dari platform lain, atau diadaptasi dari bank soal yang tersedia. Selain itu Gimkit mendukung berbagai jenis mata pelajaran sehingga

sifatnya akan fleksibel digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran (Agustina et al., 2024).

e. Mengintegrasikan Teknologi untuk Mendukung Keterampilan Abad Ke-21

Sebagai platform berbasis web, Gimkit memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Integrasi teknologi dalam asesmen melalui platform digital dapat menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif (Septyana et al., 2024). Dengan menggunakan Gimkit, siswa akan dapat belajar memecahkan masalah, bekerja sama dengan tim, dan menggunakan teknologi secara efektif untuk mendukung pembelajaran mereka (Agustina et al., 2024). Hal ini tentunya sejalan dengan kebutuhan dunia pendidikan di era digital.

3. Langkah-langkah dan Contoh Mengakses Gimkit

Untuk menggunakan Gimkit, baik guru maupun siswa perlu mengikuti beberapa langkah tertentu agar dapat mengakses dan menggunakan macam-macam fiturnya secara optimal. Berikut langkah-langkah yang dapat digunakan untuk menggunakan Gimkit, antara lain (Sonny Rohimat et al., 2023):

a. Membuka Situs Gimkit

Pengguna dapat mengakses Gimkit melalui web dengan mengunjungi situs resmi www.Gimkit.com. Platform ini tidak memerlukan instalasi aplikasi tambahan karena berbasis web, sehingga dapat digunakan langsung melalui perangkat seperti komputer, laptop atau, ponsel pintar.

b. Membuat Akun atau Masuk ke Akun yang Sudah Ada

Guru atau siswa perlu memiliki akun Gimkit untuk menggunakan web ini. Pendaftaran akun dapat dilakukan dengan menggunakan akun email atau *login* menggunakan google. Setekah berhasil masuk, pengguna diarahkan ke *dashboard* utama Gimkit.

c. Membuat atau Memilih Kuis

Guru dapat membuat kuis baru dengan memilih opsi “*Create*” di *dashboard*. Beragam format soal, seperti pilihan ganda dan isian singkat dapat digunakan untuk membuat kuis lebih bervariasi.

d. Memilih Mode Permainan

Gimkit menyediakan beberapa metode permainan baik itu permainan individu atau berupa permainan tim. Guru dapat memilih mode sesuai dengan tujuan pembelajaran, misalnya mode kompetitif untuk meningkatkan motivasi atau mode kolaboratif untuk kerja sama tim.

e. Mengundang Siswa dan Memulai Permainan

Setelah kuis siap, Gimkit akan memberikan sebuah kode akses. Siswa akan dapat bergabung dengan menggunakan kode tersebut di halaman www.Gimkit.com/join. Setelah semua siswa masuk, guru dapat memulai permainan dan memantau progres mereka secara langsung.

4. Kelebihan dan Kekurangan Gimkit

Gimkit sebagai platform pembelajaran berbasis *game* menawarkan berbagai keunggulan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memiliki keterbatasan yang perlu di perhatikan. Adapun kelebihan dan kekurangan Gimkit, antara lain:

a. Kelebihan Gimkit

1) Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Gimkit meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan menyediakan permainan yang menarik perhatian mereka, sehingga mereka terus ingin mengerjakan kuis yang disediakan (Amelia, 2024). Dengan berbagai elemen permainan yang terdapat dalam Gimkit, akan membuat proses belajar lebih menarik dan kompetitif. Dengan begitu, motivasi serta keterlibatan anak di kelas akan meningkat dan membuat aktivitas belajar menjadi lebih efektif. Penggunaan Gimkit mampu meningkatkan partisipasi siswa secara

signifikan karena siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi melalui elemen *game* (Agustina et al., 2024).

2) Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Gimkit menawarkan banyak manfaat dengan penggunaan yang fleksibel dan mudah bagi guru maupun siswa. Selain itu, platform ini menambah variasi metode pengajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran (Agustina et al., 2024). Guru dapat menyesuaikan soal dan mode permainan sesuai dengan kebutuhan kelas, sehingga lebih fleksibel dibandingkan dengan metode kuis konvensional. Guru dapat memanfaatkan Gimkit untuk memberikan latihan soal yang dapat dikerjakan siswa secara mandiri di rumah maupun secara langsung saat pembelajaran di kelas (Citra Pratiwi et al., 2024). Selain itu, Gimkit mendukung berbagai mata pelajaran, mulai dari sains, matematika, hingga bahasa, sehingga dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran.

3) Menyediakan Umpan Balik Langsung

Saat siswa menjawab pertanyaan, mereka langsung mendapatkan umpan balik tentang jawaban mereka, sehingga siswa akan dapat langsung mengetahui kesalahan dan memperbaikinya (Agustina et al., 2024). Selain menyediakan umpan balik secara langsung, Gimkit juga mendukung evaluasi berkelanjutan yang memungkinkan siswa memantau kemajuan atau perkembangan belajar mereka secara lebih efektif (Brilliant et al., 2024). Selain itu, guru juga dapat memantau kemajuan siswa secara langsung melalui fitur laporan yang disediakan oleh Gimkit. Dengan adanya data ini, guru dapat mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami siswa dan menyesuaikan strategi pengajaran mereka untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4) Mudah digunakan dan diakses

Sebagai platform berbasis web, Gimkit tidak memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan serta dapat dengan mudah

diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau *smartphone*. Cukup dengan membuka situs www.Gimkit.com, pengguna dapat langsung masuk ke platform ini dan mulai menggunakan fitur-fiturnya. Gimkit juga kompatibel dengan berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, dan *smartphone*, sehingga siswa dan guru dapat menggunakannya dengan fleksibel (Agustina et al., 2024). Penggunaan Gimkit juga akan memungkinkan siswa untuk dapat mengakses dan mengerjakan soal kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka (Amelia, 2024). Selain itu, antarmuka Gimkit yang intuitif membuatnya mudah digunakan, bahkan bagi guru dan siswa yang belum terbiasa dengan teknologi digital dalam pembelajaran. Dengan desain yang sederhana namun fungsional, Gimkit memungkinkan pengguna untuk fokus pada pembelajaran tanpa harus mengalami kesulitan teknis.

b. Kekurangan Gimkit

1) Memerlukan Koneksi Internet Stabil

Pada dasarnya Gimkit merupakan platform berbasis *online*, dimana pengguna memerlukan koneksi internet yang stabil untuk dapat mengaksesnya ketika akan menjalankan kuis (Amelia, 2024). Di beberapa daerah yang terbelang masih memiliki keterbatasan internet, akan menjadi sebuah tantangan jika pembelajaran menggunakan platform Gimkit. Selain itu, jika terdapat gangguan koneksi selama permainan berlangsung, siswa bisa kehilangan kemajuan mereka dalam permainan, yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Gimkit lebih optimal dalam lingkungan yang memiliki akses internet yang baik.

2) Fitur Premium Berbayar

Meskipun Gimkit dapat digunakan secara gratis, beberapa fitur lanjutan hanya tersedia dalam versi berbayar. Bagi sekolah atau guru yang memiliki keterbatasan anggaran, penggunaan Gimkit versi

gratis mungkin kurang optimal, terutama jika mereka ingin memanfaatkan fitur-fitur yang lebih canggih untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

3) Terbatas pada Jenis Soal Tertentu

Gimkit lebih cocok digunakan untuk soal pilihan ganda atau isian singkat, sementara untuk materi yang membutuhkan analisis mendalam atau jawaban esai, platform ini kurang efektif. Dalam pembelajaran yang menuntut pemikiran kritis dan analisis yang lebih kompleks, metode lain seperti diskusi atau penugasan tertulis mungkin lebih sesuai dibandingkan Gimkit.

4) Kurangnya Integrasi dengan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS)

Saat ini, Gimkit belum memiliki integrasi penuh dengan *Learning Management Systems* (LMS) seperti Google Classroom atau Moodle. Hal ini berarti bahwa guru perlu memasukkan hasil kuis secara manual ke dalam sistem penilaian mereka, yang dapat menambah beban administratif. Jika Gimkit dapat terintegrasi dengan LMS, guru akan lebih mudah dalam melacak kemajuan siswa dan mengelola hasil pembelajaran secara lebih efisien.

C. Aktivitas Belajar Siswa

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Menurut Sardiman (2018), aktivitas belajar mencakup keterlibatan aktif siswa baik dalam bentuk mendengarkan, mencatat, bertanya, berdiskusi, maupun dalam kegiatan praktik. Aktivitas ini menjadi indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena menunjukkan sejauh mana siswa terlibat dalam pembelajaran (Sumianto, 2021).

Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, yang melibatkan tindakan dalam menemukan ilmu (Sumianto, 2021). Aktivitas belajar yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dalam mengolah dan menanggapi

berbagai informasi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran (Aprilia et al., 2022).

Aktivitas belajar tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif berkaitan dengan proses berpikir, seperti memahami konsep, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah. Aspek afektif mencerminkan keterlibatan emosional dan motivasi siswa dalam belajar, sedangkan aspek psikomotorik mencakup keterampilan fisik yang dikembangkan melalui latihan dan praktik (Puspita et al., 2020). Oleh karena itu, aktivitas belajar yang efektif harus mampu menyeimbangkan ketiga aspek ini agar menghasilkan pembelajaran yang optimal dan berkelanjutan.

Pembelajaran yang efektif tidak hanya sekadar berlangsung dengan baik, tetapi juga melibatkan berbagai unsur yang saling berhubungan (Ritonga et al., 2023). Aktivitas belajar yang efektif memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu tujuan yang jelas, keterlibatan aktif siswa, ketersediaan sumber belajar yang beragam, umpan balik yang konstruktif, dan penerapan dalam konteks nyata. Setiap aktivitas belajar harus memiliki tujuan yang spesifik dan terukur. Tanpa tujuan yang jelas dan spesifik, proses pembelajaran dapat kehilangan arah, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada hasil kinerja (Albina & Pratama, 2025).

Aktivitas belajar yang efektif juga akan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Proses belajar yang optimal memerlukan berbagai sumber belajar, baik dalam bentuk buku, artikel ilmiah, video edukatif, hingga platform pembelajaran digital yang mendukung interaksi dan eksplorasi lebih mendalam. Pembelajaran yang berbasis pada sumber belajar dapat memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik (Supriadi, 2015).

Selain itu, umpan balik yang diberikan oleh guru atau rekan sebaya sangat penting dalam membantu siswa memahami kelebihan dan kekurangan mereka dalam belajar. Umpan balik yang baik tidak hanya bersifat evaluatif, tetapi juga memberikan arahan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi yang dipelajari. Tujuan dari pemberian umpan balik adalah untuk meningkatkan motivasi siswa serta membantu mereka dalam mengoreksi kesalahan, baik dalam hasil maupun proses pembelajaran (Nainggolan & Listiani, 2024). Aktivitas belajar yang efektif memungkinkan siswa untuk menghubungkan teori dengan praktik dalam kehidupan nyata.

Dalam perkembangan terbaru, aktivitas belajar tidak lagi terbatas pada pembelajaran konvensional di dalam kelas, tetapi telah berkembang ke dalam berbagai bentuk pembelajaran inovatif. Metode pembelajaran inovatif yang diterapkan oleh guru merupakan upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan guna menciptakan peserta didik yang kreatif dan siap menghadapi tantangan di masa depan (Hasriadi, 2022).

Meskipun aktivitas belajar dapat bervariasi tergantung pada lingkungan dan metode yang digunakan, tujuan akhirnya tetap sama, yaitu untuk membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Dengan pendekatan yang tepat dan penggunaan teknologi yang mendukung, aktivitas belajar dapat menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan zaman sehingga mendukung proses pembelajaran agar lebih optimal (Adawiyah et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas belajar adalah bagian esensial dari proses pendidikan yang melibatkan berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Agar aktivitas belajar menjadi efektif, diperlukan keterlibatan aktif siswa, umpan balik yang konstruktif, serta penerapan dalam konteks nyata. Seiring dengan perkembangan teknologi, metode pembelajaran inovatif semakin mendukung keberagaman aktivitas belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pemahaman yang baik tentang aktivitas belajar dapat membantu guru dan institusi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar tidak terjadi secara terisolasi, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat mendukung atau menghambat proses pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok utama, yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (yang berasal dari lingkungan sekitar). Pemahaman terhadap faktor-faktor ini sangat penting bagi pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

a. Faktor Internal

1) Motivasi Belajar

Motivasi merupakan faktor utama yang menentukan sejauh mana siswa terlibat dalam aktivitas belajar. Motivasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik (dorongan dari dalam diri, seperti rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi) dan motivasi ekstrinsik (dorongan dari luar, seperti penghargaan atau hukuman) (Trinoval et al., 2018). Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam belajar dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi.

2) Minat dan Bakat

Minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar (Yanti & Puspari, 2024). Misalnya, siswa yang memiliki ketertarikan pada matematika akan lebih antusias dalam menyelesaikan soal-soal matematika dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki minat. Selain itu, bakat atau potensi alami juga berperan dalam menentukan kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran tertentu.

3) Kesehatan Fisik dan Mental

Kondisi fisik yang baik memungkinkan siswa untuk lebih fokus dalam belajar. Sebaliknya, kelelahan, kurang tidur, atau masalah kesehatan lainnya dapat menghambat daya konsentrasi dan

pemahaman siswa. Selain itu, kesehatan mental seperti tingkat stres dan kecemasan juga mempengaruhi efektivitas aktivitas belajar. Siswa yang mengalami stres akademik yang tinggi cenderung mengalami penurunan motivasi dan daya ingat, yang berdampak pada hasil belajar mereka (Adhi Mulya et al., 2016).

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Faktor utama yang berasal dari orang tua adalah metode atau cara mereka dalam mendidik anak. Cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, dan latar belakang kebudayaan dapat memengaruhi aktivitas belajar. Misalnya, dukungan dan perhatian orang tua dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nur'aini & Yushita, 2023).

2) Lingkungan Sekolah

Sekolah sebagai institusi pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk aktivitas belajar siswa. Faktor yang berasal dari sekolah dapat meliputi peran guru, mata pelajaran yang diajarkan, serta metode pembelajaran yang diterapkan (Nursyaidah, 2014). Kualitas guru yang memiliki kompetensi tinggi akan cenderung mampu mengajar dengan metode yang menarik dan interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, fasilitas dan sumber belajar juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar.

3) Lingkungan Sosial

Aspek ini mencakup interaksi anak dengan lingkungannya, termasuk dengan siapa ia berteman dan bergaul. Dalam banyak kasus, lingkungan pergaulan dapat memiliki pengaruh yang lebih

besar dibandingkan keluarga dalam mendorong anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Apriani & Sunarya, 2023).

3. Indikator Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar mencerminkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat melalui berbagai indikator. Menurut Sardiman (2016), terdapat beberapa kategori utama yang menggambarkan bagaimana siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Indikator-indikator ini meliputi aktivitas visual, oral, mendengarkan, menulis, menggambar, motorik, mental, dan emosional (Sumianto, 2021). Pemahaman terhadap berbagai indikator ini dapat membantu pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

a. Aktivitas Visual (*Visual Activities*)

Aktivitas visual berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam mengamati dan memahami informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, grafik, diagram, atau video edukatif. Siswa yang aktif secara visual cenderung memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menginterpretasikan dan menghubungkan konsep yang ditampilkan secara grafis. Selain itu, membaca buku, jurnal, atau materi pembelajaran lainnya juga termasuk dalam aktivitas visual yang dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap suatu materi.

b. Aktivitas Lisan (*Oral Activities*)

Aktivitas ini mencerminkan keterlibatan siswa dalam komunikasi verbal, seperti mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan menyampaikan ide dalam presentasi. Aktivitas lisan sangat penting dalam pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan kepercayaan diri, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam melalui interaksi dengan teman sebaya dan guru.

c. *Aktivitas Mendengarkan (Listening Activities)*

Keterampilan mendengarkan adalah aspek penting dalam aktivitas belajar yang mencakup mendengarkan penjelasan guru, diskusi kelas, wawancara, serta rekaman audio pembelajaran. Mendengarkan secara aktif memungkinkan siswa untuk menangkap informasi dengan lebih baik, memahami perspektif yang berbeda, serta mengembangkan kemampuan analisis terhadap materi yang disampaikan.

d. *Aktivitas Menulis (Writing Activities)*

Aktivitas menulis merupakan bentuk ekspresi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Ini mencakup penyusunan laporan, esai, catatan pelajaran, serta tugas akademik lainnya. Dengan menulis, siswa dapat mengorganisasi ide-ide mereka dengan lebih sistematis dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta reflektif.

e. *Aktivitas Menggambar (Drawing Activities)*

Menggambar atau membuat ilustrasi merupakan aktivitas yang sering digunakan untuk memvisualisasikan konsep yang kompleks, seperti dalam pembuatan peta, sketsa, diagram, dan grafik. Aktivitas ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga meningkatkan daya kreativitas dan kemampuan berpikir spasial mereka.

f. *Aktivitas Motorik (Motor Activities)*

Aktivitas motorik berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam eksperimen, praktik laboratorium, pembuatan model, atau kegiatan lain yang melibatkan gerakan fisik. Aktivitas ini sering digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran berbasis eksperimen, di mana siswa dapat mengembangkan keterampilan praktis dan menerapkan teori ke dalam praktik nyata.

g. *Aktivitas Mental (Mental Activities)*

Aktivitas mental mengacu pada keterlibatan siswa dalam berpikir secara mendalam, termasuk analisis, pemecahan masalah, dan refleksi kritis. Aktivitas ini melibatkan proses kognitif seperti mengingat, menghubungkan konsep, serta menyusun strategi dalam menyelesaikan

tugas akademik. Pembelajaran berbasis proyek, studi kasus, dan diskusi berbasis masalah sering digunakan untuk mengasah keterampilan berpikir kritis siswa.

h. Aktivitas Emosional (*Emotional Activities*)

Aspek emosional dalam pembelajaran memainkan peran penting dalam menentukan sejauh mana siswa dapat terlibat dalam aktivitas belajar. Faktor-faktor seperti rasa ingin tahu, motivasi, kebosanan, stres, atau antusiasme dapat mempengaruhi efektivitas belajar seseorang. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, memberikan penghargaan terhadap usaha siswa, serta memotivasi mereka agar tetap bersemangat dalam belajar.

D. Fikih

1. Pengertian Mata Pelajaran Fikih

Mata pelajaran Fikih merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari tentang Fikih ibadah, khususnya mengenai pengenalan dan pemahaman (Gafrawi & Mardianto, 2023). Mata pelajaran Fikih bertujuan membekali peserta didik dengan pemahaman yang mendalam mengenai hukum-hukum Islam serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kurikulum Fikih dirancang agar siswa tidak hanya memahami ketentuan syariat, tetapi juga mampu menghayati serta mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam keseharian mereka (Trianita et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Fikih tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga memiliki dimensi afektif dan psikomotorik, yang menjadikannya lebih komprehensif dalam membentuk karakter peserta didik.

Pembelajaran Fikih tidak sekadar berorientasi pada kemampuan peserta didik dalam memahami konsep hukum Islam, tetapi juga berusaha menanamkan nilai-nilai keagamaan yang menjadi pedoman hidup mereka (Izali, 2022). Dalam proses pembelajaran, metode yang digunakan tidak hanya bersifat ceramah atau penyampaian materi oleh guru, melainkan juga mencakup berbagai pendekatan aktif seperti diskusi, praktik langsung, dan

habituaasi (Hadi & Raharjo, 2024). Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga terampil dalam mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini selaras dengan konsep pendidikan berbasis pengalaman (*experiential learning*), yang menekankan pentingnya interaksi langsung dengan materi pembelajaran agar lebih efektif dan aplikatif.

Secara umum, Fikih merupakan ilmu yang membahas hukum-hukum syariat Islam yang bersifat praktis dan berlandaskan dalil-dalil yang rinci (Gafrawi & Mardianto, 2023). Ilmu ini diperoleh melalui penalaran dan metode istidlal (pengambilan hukum) yang dilakukan oleh para ulama dan mujtahid. Dalam kajian Islam, Fikih menjadi bagian dari disiplin ilmu syariah yang bertujuan untuk mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam ranah ibadah, muamalah, jinayah, munakahat, maupun siyasah (Khoirotul Ummah et al., 2024). Oleh karena itu, mempelajari Fikih tidak hanya berorientasi pada ritual keagamaan, tetapi juga pada aspek sosial dan interaksi dalam masyarakat yang berlandaskan prinsip-prinsip Islam. Hal ini memperlihatkan bahwa Fikih memiliki relevansi yang luas dalam kehidupan modern, terutama dalam konteks hukum Islam kontemporer yang terus berkembang.

Secara etimologis, kata "Fikih" berasal dari bahasa Arab "fahmu," yang memiliki arti faham atau mengerti (Mahmudi et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa ilmu Fikih bukan sekadar kumpulan aturan hukum Islam, tetapi juga memerlukan daya analisis, pemahaman mendalam, serta kemampuan berpikir kritis untuk menerapkannya sesuai dengan perkembangan zaman. Definisi terminologis Fikih terus berkembang seiring dengan dinamika sosial dan kebutuhan umat Islam, Fikih dapat dipahami sebagai pengetahuan mengenai hukum-hukum syariat yang bersifat *furu'* (cabang), yang diperoleh secara langsung dari dalil-dalil syar'i yang terperinci. Selain itu, Fikih juga dapat diartikan sebagai pemeliharaan terhadap hukum-hukum *furu'* secara umum, baik yang langsung bersumber dari dalil-dalil syar'i maupun yang tidak (Karmawan et al., 2021). Dengan

demikian, pemahaman terhadap Fikih menuntut keterampilan analisis yang mendalam agar dapat diaplikasikan secara kontekstual dalam kehidupan umat Islam.

Mata pelajaran Fikih dalam kurikulum merupakan salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang bertujuan membekali peserta didik dengan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan hukum Islam. Pembelajaran ini dirancang agar hukum Islam dapat menjadi dasar dalam pandangan hidup mereka (*way of life*) melalui proses bimbingan, pengajaran, latihan, penerapan, serta pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari (Gafrawi & Mardianto, 2023). Dengan kata lain, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami konsep-konsep hukum Islam, tetapi juga didorong untuk membangun kesadaran religius yang diwujudkan dalam sikap dan tindakan mereka. Hal ini sesuai dengan tujuan utama pendidikan Islam, yaitu membentuk insan yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian yang islami dan berakhlakul karimah.

Sebagai bagian dari sistem pendidikan agama Islam, mata pelajaran Fikih memiliki kedudukan yang penting dalam kurikulum madrasah dan sekolah berbasis Islam. Melalui pendekatan pembelajaran yang variatif, seperti diskusi kelompok, simulasi, dan pemecahan masalah berbasis kasus, guru dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami dan mengaplikasikan ilmu Fikih dalam kehidupan nyata. Mempelajari Fikih bertujuan untuk diamalkan. Jika berisi perintah, maka harus dilaksanakan, sedangkan jika berisi larangan, harus dihindari atau ditinggalkan. Oleh karena itu, Fikih tidak hanya sekadar untuk dipahami, tetapi juga untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Maimunah, 2019). Implikasi dari pendekatan ini adalah bahwa pembelajaran Fikih harus dirancang sedemikian rupa agar mampu membangun kebiasaan positif yang berkelanjutan dalam kehidupan peserta didik, sehingga mereka dapat menjadi individu yang memiliki kesadaran hukum Islam yang kuat dan mampu menerapkannya dengan bijak dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

Dari pemaparan peneliti menarik kesimpulan bahwa Mata pelajaran Fikih adalah salah satu pilar utama dalam Pendidikan Agama Islam yang berfungsi untuk membentuk pemahaman, pengalaman, serta pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Fikih tidak hanya berfokus pada aspek hukum-hukum Islam, tetapi juga menanamkan nilai-nilai etika, moral, dan spiritual dalam diri peserta didik. Dengan pendekatan pembelajaran yang aktif dan kontekstual, peserta didik dapat lebih mudah memahami, menginternalisasi, dan menerapkan ajaran Islam dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga mereka dapat menjadi individu yang berakhlak mulia dan mampu menjalankan nilai-nilai Islam secara menyeluruh.

2. Tujuan Mata Pelajaran Fikih Madrasah Aliyah

Tanpa adanya tujuan yang jelas, pendidikan dapat kehilangan arah, menyebabkan proses pembelajaran tidak mencapai hasil yang optimal. Dengan adanya tujuan yang terdefinisi, pemanfaatan berbagai komponen lain seperti materi, metode, media, dan evaluasi dalam pembelajaran menjadi lebih terarah. Seluruh elemen tersebut disusun dan diterapkan guna mendukung pencapaian tujuan yang telah ditetapkan (Gafrawi & Mardianto, 2023). Mata pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan dari materi Fikih yang telah dipelajari di Madrasah Tsanawiyah. Pengembangan ini dilakukan melalui pendalaman dan perluasan kajian Fikih, baik dalam aspek ibadah maupun muamalah, dengan berlandaskan prinsip-prinsip serta kaidah-kaidah usul Fikih. Selain itu, pembelajaran Fikih juga menggali tujuan dan hikmah di baliknya sebagai bekal bagi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta beradaptasi dalam kehidupan bermasyarakat (Aslan, 2018).

Tujuan utama dari pembelajaran Fikih meliputi beberapa aspek penting, yaitu:

a. Pemahaman Prinsip dan Kaidah Hukum Islam

Pembelajaran Fikih bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada peserta didik mengenai prinsip-prinsip dan kaidah

hukum Islam, baik dalam aspek ibadah maupun muamalah (Gafrawi & Mardianto, 2023). Dengan pemahaman ini, siswa dapat menjadikan hukum Islam sebagai pedoman dalam kehidupan sosial mereka. Selain itu, mereka juga didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menganalisis dan mengelaborasi ketentuan Fikih sesuai dengan konteks kehidupan modern yang terus berkembang.

b. Implementasi Nilai-nilai Islam dalam Kehidupan Sehari-hari

Salah satu tujuan penting dari mata pelajaran Fikih adalah membimbing peserta didik agar mampu menjalankan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik dalam kehidupan sehari-hari (Gafrawi & Mardianto, 2023). Hal ini mencakup aspek ibadah personal, interaksi sosial, serta etika dalam berhubungan dengan makhluk lain dan lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran Fikih tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, sehingga siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam tindakan nyata.

c. Penguatan Iman, Taqwa, dan Akhlak

Fikih berperan dalam membentuk individu yang memiliki keimanan kuat, ketaqwaan yang tinggi, serta akhlak yang mulia. Pembelajaran Fikih di Madrasah bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan keimanan peserta didik melalui pemberian pengetahuan, penghayatan, dan pengalaman dalam ajaran Islam. Dengan demikian, peserta didik diharapkan menjadi muslim yang terus berkembang dalam keimanan dan ketakwaan, memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara, serta siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Khopipah & Hasanah, 2024).

d. Mempersiapkan Peserta Didik untuk Menghadapi Tantangan Global

Dalam era globalisasi yang penuh dengan perubahan dan tantangan, pembelajaran Fikih memiliki peran penting dalam membekali peserta didik dengan nilai-nilai Islam yang dapat dijadikan pegangan dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan (Sarbani, 2020). Fikih memberikan landasan moral dan etika yang kuat, sehingga peserta didik

dapat menjadi individu yang berprinsip, berintegritas, dan mampu beradaptasi dengan berbagai kondisi sosial yang terus berubah, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

e. Peningkatan Kedisiplinan dan Tanggung Jawab Sosial

Selain memahami dan mengamalkan hukum Islam, peserta didik juga diharapkan mampu menumbuhkan sikap disiplin dan rasa tanggung jawab sosial yang tinggi (Sarbani, 2020). Pembelajaran Fiqih mendorong siswa untuk menjadi individu yang taat pada aturan agama, serta memiliki kepedulian terhadap masyarakat. Dengan pemahaman yang baik tentang hukum Islam, peserta didik dapat berperan aktif dalam membangun peradaban yang berlandaskan nilai-nilai keislaman, serta menjaga keseimbangan dalam kehidupan bermasyarakat.

Secara keseluruhan, pembelajaran Fiqih memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan Islam, yaitu membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami hukum Islam, tetapi juga memiliki karakter religius, berakhlak mulia, dan kesadaran sosial yang tinggi. Dalam konteks ini, tujuan pembelajaran Fiqih selaras dengan upaya menciptakan generasi Muslim yang berilmu dan bertakwa. Oleh karena itu, peran guru menjadi krusial dalam menyampaikan materi dengan metode yang menarik dan kontekstual agar peserta didik dapat memahami serta mengaplikasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran Fiqih dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kuat dalam nilai-nilai keislaman dan kebangsaan.

3. Ruang Lingkup Mata pelajaran Fiqih Madrasah Aliyah

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah memiliki cakupan yang luas dan mendalam, mencakup berbagai aspek hukum Islam yang berkaitan dengan kehidupan individu dan sosial. Ruang lingkup pembelajaran Fiqih tidak hanya berfokus pada pemahaman dasar tentang hukum Islam, tetapi juga mengajarkan bagaimana prinsip-prinsip tersebut diterapkan dalam

kehidupan sehari-hari. Ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah meliputi (Kementrian Agama, 2014):

a. Prinsip-prinsip Ibadah dan Syariat Islam

Mata pelajaran Fiqih membahas dasar-dasar ibadah dan ketentuan syariat Islam, termasuk tata cara pelaksanaan ibadah seperti shalat, puasa, zakat, dan haji. Dalam pembahasan ini, peserta didik tidak hanya diajarkan aspek teknis dari pelaksanaan ibadah, tetapi juga makna dan hikmah yang terkandung di dalamnya, sehingga mereka dapat menjalankan ibadah dengan penuh kesadaran dan keikhlasan.

b. Hukum Islam tentang Zakat dan Haji

Ruang lingkup Fiqih mencakup kajian tentang zakat dan haji, baik dari segi hukum, perundang-undangan, maupun tata cara pelaksanaannya. Pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai pentingnya zakat sebagai instrumen pemerataan ekonomi dan haji sebagai salah satu rukun Islam. Selain itu, materi ini juga mencakup hikmah dan cara pengelolaan zakat agar dapat memberikan manfaat yang optimal bagi umat Islam.

c. Hikmah Kurban dan Akikah

Pembelajaran Fiqih juga meliputi kajian tentang kurban dan akikah, yang merupakan bagian dari syariat Islam yang memiliki nilai ibadah dan sosial. Siswa diajarkan tentang ketentuan hukum, tata cara pelaksanaan, serta hikmah di balik penyembelihan hewan kurban dan akikah sebagai bentuk ketaatan kepada Allah Swt dan kepedulian terhadap sesama.

d. Hukum Islam tentang Pengurusan Jenazah

Salah satu aspek penting dalam Fiqih adalah tata cara pengurusan jenazah, yang mencakup proses memandikan, mengkafani, menshalatkan, dan menguburkan jenazah sesuai dengan ketentuan syariat Islam. Pemahaman ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dasar dalam mengurus jenazah sebagai bagian dari tanggung jawab sosial dan keagamaan.

e. Hukum Islam tentang Kepemilikan

Mata pelajaran Fikih juga mencakup pembahasan tentang hukum kepemilikan dalam Islam, yang meliputi berbagai konsep seperti hak milik, kepemilikan bersama, dan batasan-batasan dalam transaksi ekonomi.

f. Konsep Perekonomian dan hikmahnya

Peserta didik juga diajarkan konsep perekonomian dalam Islam, termasuk sistem keuangan yang berlandaskan prinsip syariah dan bagaimana Islam mengatur keseimbangan ekonomi untuk menciptakan keadilan sosial

g. Hukum Islam tentang Pelepasan dan Perubahan Harta

Ruang lingkup Fikih juga mencakup pembahasan mengenai berbagai bentuk pelepasan dan perubahan harta dalam hukum Islam. Konsep ini meliputi hibah, wasiat, dan waqaf, serta hikmah dari praktik tersebut dalam menjaga keseimbangan ekonomi dan kesejahteraan umat Islam.

h. Hukum Islam tentang Wakaalah dan Sulhu

Pembelajaran Fikih juga membahas konsep wakaalah (perwakilan) dan sulhu (perdamaian), yang berperan penting dalam kehidupan sosial dan transaksi ekonomi. Pemahaman tentang hukum ini bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar dapat menyelesaikan permasalahan secara adil dan harmonis sesuai dengan ajaran Islam.

i. Hukum Islam tentang Daman dan Kafaalah

Konsep daman (jaminan) dan kafaalah (penjaminan) dalam Islam juga menjadi bagian dari materi Fikih. Pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada siswa mengenai prinsip-prinsip jaminan dalam Islam, yang diterapkan dalam berbagai transaksi ekonomi dan kehidupan sosial.

j. Riba, Bank, dan Asuransi dalam Islam

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran Fikih adalah kajian tentang sistem keuangan Islam, termasuk riba, bank syariah, dan asuransi

berbasis syariah. Peserta didik diajarkan bagaimana Islam mengatur transaksi keuangan agar tetap sesuai dengan prinsip keadilan dan tidak mengandung unsur riba yang dilarang dalam Islam.

k. Hukum Islam tentang Jinayah dan Hudud

Ruang lingkup Fikih juga mencakup pembahasan mengenai hukum jinayah (pidana Islam) dan hudud (hukuman dalam Islam). Dalam pembelajaran ini, siswa diajarkan tentang ketentuan Islam terkait pelanggaran hukum dan sanksi yang diberlakukan berdasarkan syariat Islam, serta hikmah dari penerapan hukum tersebut dalam menjaga ketertiban masyarakat.

l. Hukum Islam tentang Peradilan

Fikih juga membahas sistem peradilan Islam, termasuk prinsip-prinsip hukum yang diterapkan dalam penyelesaian sengketa, pengangkatan hakim, serta tata cara pengadilan dalam Islam. Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang keadilan dalam hukum Islam serta bagaimana sistem peradilan syariah berfungsi dalam menegakkan hukum secara adil.

m. Hukum Islam tentang Keluarga dan Waris

Kajian Fikih juga meliputi hukum keluarga, seperti pernikahan, perceraian, dan hak-hak suami istri dalam Islam. Selain itu, hukum waris Islam juga menjadi bagian penting dari materi pembelajaran, yang mencakup tata cara pembagian harta warisan sesuai dengan ketentuan syariat.

n. Ketentuan Islam tentang Siyasah Syar'iyah

Ruang lingkup Fikih juga mencakup pembahasan mengenai siyasah syar'iyah (politik Islam), yang membahas prinsip-prinsip pemerintahan Islam, konsep kepemimpinan, serta hubungan antara negara dan masyarakat dalam Islam.

o. Sumber Hukum Islam dan Hukum Taklifi

Salah satu materi penting dalam Fikih adalah kajian mengenai sumber hukum Islam, yaitu Al-Qur'an, Hadis, Ijma', dan Qiyas. Selain

itu, siswa juga diajarkan tentang hukum taklifi, yang mencakup berbagai jenis hukum dalam Islam seperti wajib, sunnah, mubah, makruh, dan haram.

p. Dasar-Dasar Istinbath

Pembelajaran Fikih juga mencakup metode istinbath (penggalian hukum) dalam Islam serta kaidah-kaidah usul Fikih yang digunakan oleh para ulama dalam merumuskan hukum Islam. Pemahaman ini bertujuan untuk memberikan landasan berpikir yang sistematis dalam memahami dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan nyata.

q. Kaidah-kaidah Usul Fikih dan Penerapannya

Dalam pembelajaran Fikih juga dijelaskan mengenai kaidah-kaidah usul Fikih serta bagaimana penerapannya dalam kehidupan



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan pendekatan ilmiah yang fokus utamanya terletak pada pengumpulan data dalam bentuk angka atau data yang bersifat kuantitatif (Zulfikar et al., 2024). Sebab tujuan dari dipilihnya pendekatan ini ialah untuk mengukur pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Peneliti akan mengumpulkan data numerik yang nantinya akan dianalisis secara statistik supaya dapat memberikan gambaran terkait hubungan dua variabel yang akan diteliti. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti akan dapat menguji hipotesis yang sebelumnya telah dirumuskan dan menarik inti dari penggunaan model pembelajaran ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode *quasi experiment*. Desain *quasi experiment*, atau sering disebut eksperimen semu, merupakan jenis penelitian eksperimental yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab akibat melalui pemberian perlakuan pada kelompok intervensi (Zulfikar et al., 2024). Peneliti memilih metode ini dikarenakan akan membandingkan pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dengan penggunaan model konvensional pada dua kelas siswa: kelas eksperimen (yang menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit) dan kelas kontrol (yang tidak menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit)

Desain penelitian yang digunakan berupa Non-Equivalent Control Group Design. Design ini akan menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Kedua kelas tersebut diberikan pre-respond sebelum kegiatan pembelajaran dan post-respond setelah kegiatan pembelajaran. Hal ini mencakup tidak hanya tes, tetapi juga instrumen non-tes seperti angket (Isnawan, 2020). Tujuan dari desain penelitian ini untuk melihat perbedaan signifikan pada aktivitas belajar siswa setelah menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web

Gimkit. Gambaran teknis desain penelitian dengan Non-Equivalent Control Group Design dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1 *Quasi Experiment Non-Equivalent Control-Group Design*

Kelas	<i>Pretest/Prerespond</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest/Postrespond</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ dan O₃ : *Pre-respond* pada kelas eksperimen dan kontrol

O₁ dan O₃ : *Post-respond* pada kelas eksperimen dan kontrol

X : *Perlakuan/treatment*

B. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang dikumpulkan dalam bentuk angka, untuk ialah satu untuk mendapatkan data tersebut analisis statistik harus dilakukan (Zulfikar et al., 2024). Jenis data ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena peneliti akan mengukur penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang telah disusun dan hasil observasi yang akan dilakukan selama pembelajaran untuk mengukur aktivitas belajar setelah menggunakan *Game Based Learning* berbasis web Gimkit.

2. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber utama melalui berbagai metode seperti wawancara, survei, eksperimen, dan lainnya (Yani Balaka & Abyan, 2022). Dalam penelitian ini, data primer yang digunakan berupa hasil angket yang akan di isi oleh siswa dan hasil observasi yang akan dilakukan untuk mengukur aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Game Based*

Learning berbasis web Gimkit dalam pembelajaran Fikih. Angket akan disusun untuk mengukur keterlibatan siswa dalam pembelajaran. sementara itu, peneliti akan melakukan observasi langsung untuk melihat proses pembelajaran siswa di kelas.

1) Populasi

Populasi merujuk pada keseluruhan elemen atau subjek dengan karakteristik tertentu yang menjadi fokus penelitian dalam suatu wilayah, area, institusi, atau lokasi tertentu (Ridhahani, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di MAN 1 Majalengka pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 400 siswa. Di MAN 1 Majalengka, tidak terdapat jurusan IPA atau IPS yang secara resmi dibedakan, hal ini dikarenakan adanya penyesuaian kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah. Meskipun demikian, untuk memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kemampuan siswa, sekolah ini melakukan pengelompokan kelas. Kelas XI-1 hingga XI-5 dikelompokkan sebagai kelas dengan fokus IPA, sedangkan kelas XI-6 hingga XI-12 digolongkan sebagai kelas dengan fokus IPS. Pengelompokan ini bertujuan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan akademik siswa sesuai dengan minat dan kecenderungan jurusan yang lebih spesifik,

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah
XI-1	34
XI-2	33
XI-3	35
XI-4	35
XI-5	33
XI-6	32
XI-7	30
XI-8	34

Kelas	Jumlah
XI-9	35
XI-10	33
XI-11	33
XI-12	33
Keseluruhan	400 Siswa

2) Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk dijadikan contoh dan dianggap mampu mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan (Ridhahani, 2020).

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik purposive sampling untuk memilih sampel. Teknik ini digunakan ketika peneliti memiliki pertimbangan tertentu dalam menentukan sampel (Ridhahani, 2020). Pertimbangan tersebut didasarkan pada masukan dari guru kelas serta memperhatikan kesetaraan dalam aktivitas belajar. Sampel yang diambil ialah dua kelas dari populasi yang sebelumnya telah ditentukan, yaitu kelas XI-3 dan XI-1. Kelas XI-1 akan menjadi kelas kontrol, sedangkan kelas XI-3 akan menjadi kelas eksperimen yang menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Kelas	Kelas	Jumlah
Kontrol	XI-1	34
Eksperimen	XI-3	35

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang diperoleh dari sumber-sumber yang sudah tersedia sebelumnya (Yani Balaka, 2022). Dalam penelitian ini, data sekunder akan diperoleh dari literatur yang membahas model *Game Based Learning*, artikel atau jurnal, serta

penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang akan diteliti. Data ini akan digunakan untuk mendukung analisis dan memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai penggunaan *Game Based Learning* dalam aktivitas belajar, khususnya dalam mata pelajaran Fikih.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif melibatkan berbagai metode untuk memperoleh informasi yang dapat diukur secara angka (Zulfikar et al., 2024). Peneliti akan menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan *Game Based Learning* berbasis web Gimkit terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Metode yang akan digunakan meliputi angket atau kuesioner, observasi, tes dan dokumentasi. Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai masing-masing metode ialah:

1. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan sekumpulan pertanyaan yang disusun sebagai alat ukur untuk mengukur variabel dalam penelitian (Hafni Sahir, 2022). Angket atau kuesioner akan disebarkan kepada siswa yang terlibat dalam pembelajaran Fikih yang menggunakan model *Game Based Learning* berbasis Gimkit dan siswa yang terlibat dalam pembelajaran fikih yang menggunakan model konvensional. Angket ini akan mencakup beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan sejauh mana aktivitas belajar yang disesuaikan dengan indikator-indikator aktivitas belajar. Kuesioner akan dibuat dengan skala likert untuk memudahkan analisis data. Pengumpulan angket ini akan dilakukan secara daring serta luring, tergantung dengan akseibilitas siswa. Angket yang digunakan dalam penelitian ini bersifat tertutup yang artinya sudah disediakan jawabannya, sehingga responden akan dapat langsung memilih atau menjawab opsi yang ada secara langsung.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati fenomena yang sedang diteliti. Setelah

itu, peneliti dapat menggambarkan permasalahan yang terjadi dan menghubungkannya dengan teknik pengumpulan data lain, seperti kuesioner atau wawancara, serta membandingkan hasil yang diperoleh dengan teori dan penelitian sebelumnya (Hafni Sahir, 2022).

Pada penelitian ini, Observasi akan mencakup penggunaan model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru serta aktivitas siswa selama pembelajaran. Data yang diperoleh dari lembar observasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas pembelajaran dengan model *Game Based Learning*, sehingga dapat menjadi data pendukung yang relevan dalam menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan atau memperoleh data dengan cara mempelajari berbagai dokumen yang berkaitan dengan data-data untuk kepentingan penelitian. Pada penelitian ini, dokumentasi yang dikumpulkan berupa data hasil observasi, proses pembelajaran, serta dokumen sekolah yang memuat berbagai informasi mengenai MAN 1 Majalengka.

D. Teknik Analisis Data

Salah satu tahapan penting dalam penelitian ialah analisis data. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data adalah tahap penting yang melibatkan interpretasi dan pengolahan data untuk menghasilkan temuan atau informasi yang dapat menjawab pertanyaan penelitian (Zulfikar et al., 2024).

Setelah tahapan yang dilakukan dan data terkumpul, langkah selanjutnya ialah menganalisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis yang sebelumnya telah dirumuskan. Sebelum melakukan uji hipotesis, analisis data memerlukan pengujian asumsi atau uji prasyarat. Uji asumsi adalah proses untuk memastikan apakah data yang dikumpulkan memenuhi uji normalitas dan uji homogenitas, sehingga teknik analisis data parametrik dapat diterapkan pada data tersebut (Isnawan, 2020). Selain itu, untuk menilai perbedaan aktivitas belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat menggunakan teknik

normalized gain (n-gain). Penggunaan teknik ini memiliki tujuan untuk mengukur sejauh mana perbedaan aktivitas belajar dari kedua kelas ini. Untuk analisisnya sebagai berikut:

1. Uji Validitas dan Reliabilitas (Pengujian Instrumen)

Setiap penelitian yang menggunakan kuesioner harus melalui proses uji validitas untuk memastikan instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data melalui sampel atau responden memiliki tingkat validitas yang memadai. Dalam penelitian ini, validitas angket diuji menggunakan perangkat lunak SPSS 27. Setiap item atau skor pertanyaan dianalisis dengan membandingkannya terhadap skor keseluruhan yang diperoleh dari respons kuesioner responden. Salah satu metode statistik yang digunakan dalam uji validitas adalah korelasi *Product Moment* Pearson, yang menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini diinterpretasikan melalui kriteria berikut:

- a. Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item pertanyaan kuesioner dianggap valid.
- b. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item pertanyaan kuesioner dianggap tidak valid.

Setelah instrumen penelitian dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah memastikan bahwa instrumen tersebut memenuhi standar konsistensi atau reliabilitas. Konsistensi sering dikaitkan dengan kehandalan atau tingkat kepercayaan suatu instrumen. Uji reliabilitas dalam analisis statistik digunakan untuk menilai sejauh mana kuesioner yang digunakan oleh peneliti dapat menghasilkan pengukuran variabel yang konsisten, meskipun digunakan secara berulang dalam berbagai penelitian. Selain itu, reliabilitas juga mengukur tingkat kesesuaian hasil pengukuran suatu subjek ketika menggunakan instrumen yang sama atau alat serupa dalam berbagai kondisi.

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan nilai Cronbach's Alpha dengan bantuan perangkat lunak SPSS 27. Semua komponen atau bagian dari angket penelitian dapat diuji secara keseluruhan

untuk menilai tingkat reliabilitasnya. Hasil uji reliabilitas dapat ditafsirkan berdasarkan kriteria berikut:

- a. Jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60, maka kuesioner dianggap memiliki tingkat kepercayaan dan konsistensi yang memadai.
- b. Sebaliknya, jika nilai Cronbach's Alpha kurang dari 0,60, maka kuesioner dianggap tidak dapat diandalkan atau kurang konsisten.

2. Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan serangkaian langkah untuk menyiapkan data dari setiap variabel penelitian agar dapat dianalisis dengan baik (Nur & Saihu, 2024). Sebelum melakukan analisis data, penting untuk melakukan beberapa tahapan guna memastikan kualitas data yang diperoleh. Proses ini mencakup beberapa langkah berikut:

- a. *Editing*, yaitu tahap pengumpulan data dan pemeriksaan kuesioner yang telah diisi oleh responden untuk memastikan data yang diperoleh akurat dan lengkap.
- b. *Scoring* (penilaian), yaitu proses pemberian nilai numerik pada setiap jawaban berdasarkan skala likert. Sistem penilaian untuk komentar positif adalah sebagai berikut: Sangat Sering = 4; Sering = 3; Kadang-kadang = 2; Tidak Pernah = 1. Sedangkan komentar negatif dapat dikategorikan sebagai berikut: Sangat Sering = 1; Sering = 2; Kadang-kadang = 3; Tidak pernah = 4.
- c. *Tabulating* (pentabulasian), yaitu proses penyusunan data ke dalam tabel sesuai kebutuhan analisis. Data yang telah di kumpulkan kemudian dimasukkan ke dalam perangkat lunak, seperti *Microsoft Office Excel*. Biasanya, tugas ini dilakukan oleh peneliti sebagai bagian dari pemrosesan data.

3. Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah metode untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menyajikan data sebagaimana data tersebut dikumpulkan (Zulfikar et al., 2024). Proses ini dapat dilakukan

dengan menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS. Tujuan dari analisis deskriptif ini ialah untuk memberikan ringkasan yang komprehensif terhadap data yang dikumpulkan, sehingga dapat menyajikan informasi yang bermanfaat bagi tujuan penelitian. Data yang dianalisis mencakup observasi keterlaksanaan pembelajaran serta hasil angket aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Fikih. Aktivitas belajar siswa dianalisis berdasarkan data *pre-respond* dan *post-respond*, yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel tabulasi hasil kedua data tersebut. Teknik statistik yang digunakan dalam analisis ini meliputi persentase, rata-rata (*mean*), median, modus, dan standar deviasi.

Dalam penelitian ini, analisis deskriptif dilakukan secara sistematis dengan mengidentifikasi, mengategorikan, serta menyusun gejala dan keterkaitannya. Representasi data dalam statistik deskriptif dapat berupa tabel, grafik, diagram lingkaran, dan piktogram, serta perhitungan numerik seperti modus, median, mean, persentase, dan standar deviasi. Dalam penelitian ini, statistik deskriptif disajikan dalam bentuk tabel yang telah disesuaikan untuk meningkatkan pemahaman serta interpretasi data.

4. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan analisis data, diperlukan uji prasyarat untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan. Pengujian prasyarat analisis data merupakan langkah krusial dalam analisis statistik guna memastikan keabsahan hasil yang diperoleh, terutama dalam pemrosesan data nilai kelas (Sonjaya et al., 2025). Selain itu, beberapa uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas untuk menilai apakah data berdistribusi normal, serta uji homogenitas untuk menguji kesamaan varian antar kelompok.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data terdistribusi normal atau tidak berdasarkan sampel yang diambil secara acak (Isnawan, 2020). Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan

menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dikatakan berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memastikan apakah data yang dimiliki bersifat homogen atau berasal dari populasi yang sama (Isnawan, 2020). Uji homogenitas ini dilakukan menggunakan SPSS versi 27, dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dikatakan bersifat homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data dikatakan tidak bersifat homogen.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis atau uji statistik adalah proses pengujian terhadap pernyataan yang kebenarannya masih belum pasti atau masih diragukan (Delaila Siregar et al., 2024). Setelah data dipastikan berdistribusi normal serta bersifat homogen. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis dengan mengadakan uji kesamaan, yang juga dikenal sebagai uji t.

Peneliti menggunakan uji Independent Sampel t-Test jika hasil dari kuesioner yang telah diuji bersifat normal, sedangkan jika hasil dari kuesioner yang sudah diuji bersifat tidak normal, maka bisa menggunakan uji Main Whitney. Uji ini menggunakan aplikasi SPSS versi 27, maka kategori pengujiannya ialah:

- a. Jika signifikansi $< 0,05$ maka H1 diterima dan H0 ditolak.
- b. Jika signifikansi $> 0,05$ maka H0 diterima dan H1 ditolak

6. Uji Analisis terhadap Aktivitas Belajar (N-Gain)

Uji N-Gain dilakukan untuk melihat perbedaan aktivitas belajar siswa, baik dalam peningkatan maupun penurunan (Supriadi, 2021). Rumus yang dapat digunakan untuk menghitung N-Gain adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai N - Gain} = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

Setelah nilai N-Gain dihitung, nilai tersebut dapat dikategorikan berdasarkan kriteria Hake yang tertera dalam tabel.

Tabel 3.4 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

No	Nilai N - Gain	Kategori
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3	$g < 0,3$	Rendah

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MAN 1 Majalengka yang berlokasi di Jalan Jenderal Sudirman, No. 29, Talagakulon, Kecamatan Talaga, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat. Waktu penelitian dimulai dari observasi awal pada tanggal 26 November 2024. Rencana waktu dilaksanakannya penelitian eksperimen ketika pembelajaran semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Berikut adalah rencana jadwal pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti:

Tabel 3.5 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Waktu
1	Observasi Lapangan	November 2024
2	Penyusunan Proposal	November – Desember 2024
3	Seminar Proposal	Desember 2024
4	Pengumpulan Data	Februari 2025 – Maret 2025
5	Pengolahan Data	Maret – April 2025
6	Penyusunan Data	April – Mei 2025

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Profil Lokus Penelitian

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Majalengka merupakan institusi pendidikan Islam yang berdedikasi dalam membina generasi muda yang berakhlak Islami, cerdas, dan berkarakter kuat. Sejak didirikan pada tahun 1992, MAN 1 Majalengka telah berperan signifikan dalam memajukan dunia pendidikan, khususnya di wilayah Kabupaten Majalengka dan sekitarnya.

Sebagai jenjang pendidikan menengah berbasis Islam, MAN 1 Majalengka menawarkan pendekatan pendidikan yang menyeluruh dengan mengintegrasikan ilmu pengetahuan umum dan keislaman. Lembaga ini berkomitmen mencetak lulusan yang tidak hanya siap bersaing di kancah global, tetapi juga tetap menjunjung tinggi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari.

MAN 1 Majalengka, dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20277251, merupakan lembaga pendidikan menengah tingkat atas berstatus negeri yang terletak di Jl. Jenderal Sudirman No. 29, RT 16 RW 05, Kelurahan Talaga Kulon, Kecamatan Talaga, Kabupaten Majalengka, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Sekolah ini berada pada koordinat geografis -6.9827279, 108.3055945, dan memiliki kode pos 45463.

Didirikan berdasarkan Surat Keputusan Pendirian/Negeri Nomor 42 Tahun 1992 tanggal 26 Januari 1992, MAN 1 Majalengka berada di bawah kepemilikan Pemerintah Pusat. Nomor Statistik Madrasah (NSM) yang dimiliki sekolah ini adalah 131132100001. Untuk informasi lebih lanjut, MAN 1 Majalengka dapat dihubungi melalui telepon atau fax di nomor (0233) 319298, serta melalui email resmi di alamat man1majalengka@gmail.com.

MAN 1 Majalengka dipimpin oleh Kepala Madrasah yaitu Ibu Dra. Hj. Aas Nurhidayah, M.Pd.I. Dalam menjalankan tugasnya, beliau dibantu oleh

empat Wakil Kepala Madrasah yang masing-masing membidangi bidang tertentu, yaitu Bapak Nanang Supriatna, M.Pd. sebagai Wakil Kepala Bidang Kurikulum, Bapak Iyan Arif Hasyim, S.Pd., M.Pd. sebagai Wakil Kepala Bidang Kesiswaan, Bapak Endi Suhendi, M.Pd. sebagai Wakil Kepala Bidang Sarana Prasarana, dan Bapak Wawan Abdul Gani, S.Pd.I., M.Ag. sebagai Wakil Kepala Bidang Hubungan Masyarakat.

MAN 1 Majalengka Merupakan madrasah yang memberi ruang untuk peserta didik dalam mengembangkan bakat, potensi diri dan karakter baik anak. Madrasah ini melibatkan stakeholder pendidikan madrasah terlibat, orang tua murid aktif mengembangkan kegiatan madrasah bersama anaknya.

Dalam proses pembelajaran MAN 1 Majalengka menggunakan kurikulum K-13 dan Kurikulum Merdeka, dan MAN 1 Majalengka merupakan madrasah inklusi, dan madrasah Ramah Anak. serta menerapkan program pembiasaan, seperti: Shalat Duha Berjamaah, Tadarus Al-Qur'an, Keputrian, dan lain-lain.

2. Visi Misi Sekolah

MAN 1 Majalengka memiliki visi untuk mewujudkan sumber daya manusia yang unggul dalam keimanan dan ketakwaan serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Visi ini mencerminkan komitmen sekolah dalam membina generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki landasan spiritual yang kuat. Indikator dari visi tersebut mencakup terciptanya lulusan yang berakhlak mulia, mampu melaksanakan ajaran agama dengan baik, unggul dalam penguasaan IPTEK, dan siap bersaing di tingkat regional maupun nasional.

Untuk mencapai visi tersebut, MAN 1 Majalengka menetapkan sejumlah misi, yaitu:

- a. Memiliki daya juang tinggi, kreatif, inovatif, proaktif, berlandaskan iman dan takwa.
- b. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca, menghafal dan memahami Al-Qur'an.

- c. Menyiapkan calon pemimpin masa depan yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d. Menumbuh kembangkan minat, bakat dan potensi peserta didik untuk meraih prestasi pada tingkat regional sampai nasional.
- e. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan profesional guru dan tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.
- f. Menjadikan MAN 1 Majalengka sebagai model dalam pembelajaran IMTAK dan IPTEK bagi lembaga pendidikan lainnya.

3. Pendidik dan Peserta Didik

MAN 1 Majalengka memiliki total sebanyak 71 personel, yang terdiri atas 58 guru dan 13 tenaga kependidikan. Dari keseluruhan jumlah tersebut, 36 orang merupakan laki-laki dan 35 orang perempuan. Sebanyak 39 pegawai berstatus sebagai Aparatur Sipil Negara (PNS), 16 orang berstatus Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (P3K), dan 16 orang berstatus honorer. Komposisi personel di MAN 1 Majalengka menunjukkan keseimbangan antara guru dan tenaga kependidikan, dengan proporsi mayoritas adalah perempuan, serta sebagian besar pegawainya berstatus PNS.

Sementara itu, jumlah peserta didik di MAN 1 Majalengka terdiri dari 33 rombel dengan jumlah siswa mencapai 1.093 siswa, yang terdiri dari 461 siswa laki-laki dan 504 siswa perempuan.

4. Proses Pengambilan Data

Penelitian ini merupakan studi kuantitatif yang bertujuan untuk mengkaji terkait penggunaan penerapan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Pengumpulan data dilakukan melalui analisis hasil *pre-respond* dan *post-respond* pada kelas eksperimen dan kontrol, yang kemudian disajikan dalam bentuk statistik deksriptif. *Pre-respond* diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran, sedangkan *pro-respond* dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Pada kelas eksperimen, digunakan Model *Game Based Learning* dengan website Gimkit, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode

pembelajaran konvensional. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana perbedaan peningkatan pemahaman siswa kelas XI antara kelompok yang menggunakan *Game Based Learning* dan Gimkit dengan kelompok yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Majalengka dari tanggal 11 April hingga tanggal 25 April 2025, dengan dua kelas yang menjadi subjek penelitian, kelas XI-1 sebagai kelas kontrol serta kelas XI-3 sebagai kelas eksperimen. Fokus penelitian terdapat pada peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih, serta seluruh siswa mengisi dua angket yaitu *pre-respond* dan *pos-respond*. Penelitian ini terdiri dari tiga kali pertemuan, adapun rinciannya dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Rincian Kegiatan Penelitian

Pertemuan	Kegiatan
Pertemuan Pertama	Pada pertemuan perdana, peneliti membagikan angket <i>pre-respond</i> kepada kelas eksperimen dan kontrol. Peneliti juga mulai menerapkan pembelajaran menggunakan model <i>Game Based Learning</i> berbasis web Gimkit untuk kelas eksperimen, sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.
Pertemuan Kedua	Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilanjutkan dengan materi yang sama. Di kelas eksperimen peneliti kembali menggunakan model <i>Game Based Learning</i> berbasis web Gimkit sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.
Pertemuan ketiga	Pada pertemuan ketiga, sama halnya dengan pertemuan kedua pembelajaran dilanjutkan. Di kelas eksperimen peneliti kembali menggunakan model <i>Game Based Learning</i> berbasis web Gimkit sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti membagikan angket <i>post-respond</i> kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

5. Keterlaksanaan Model *Game Based Learning* Berbasis Web Gimkit

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama, guru menunjukkan kinerja yang sangat baik dalam mengimplementasikan Model *Game Based Learning* berbasis Gimkit. Seluruh tahapan pembelajaran terlaksana dengan optimal, dengan tingkat keterlaksanaan mencapai 100% berdasarkan instrumen observasi. Guru memulai pembelajaran dengan pendekatan yang sistematis dan terstruktur, diawali dengan salam, doa, serta pengecekan kehadiran siswa yang menjadi bagian dari pembentukan kedisiplinan dan atmosfer positif dalam kelas.

Selain itu, guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan secara rinci. Penjelasan mengenai aturan main dalam permainan dan durasi pelaksanaan game dilakukan dengan jelas, sehingga siswa memahami peran dan tanggung jawab mereka selama sesi berlangsung. Hal ini penting untuk memastikan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang berbasis permainan.

Ketika permainan dimulai, guru memimpin aktivitas dengan penuh semangat dan antusiasme. Partisipasi siswa sangat tinggi, terlihat dari antusias mereka dalam menjawab soal-soal dalam Gimkit dan semangat mereka mengikuti permainan. Guru juga mengelola kelas dengan baik, mendorong interaksi, dan memastikan semua siswa ikut terlibat, tidak hanya sebagai peserta pasif. Pada akhir pembelajaran, guru menutup sesi dengan doa dan memberikan motivasi kepada siswa, menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua memperlihatkan konsistensi guru dalam melaksanakan model pembelajaran yang sama. Semua indikator keterlaksanaan pembelajaran kembali tercapai secara penuh (100%). Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mampu menerapkan metode

ini secara teknis, tetapi juga memiliki pemahaman mendalam terhadap dinamika kelas dan karakteristik siswa.

Persiapan materi dilakukan secara matang, dengan konten yang relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru juga menunjukkan penguasaan yang tinggi terhadap penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran. Aspek teknis pelaksanaan permainan, seperti pengaturan kuis, waktu, dan pengelolaan skor, dijalankan dengan lancar. Guru juga aktif dalam memfasilitasi jalannya permainan, memberikan arahan secara langsung, serta memastikan bahwa tidak ada siswa yang tertinggal atau merasa kesulitan.

Dalam suasana kelas, guru mampu membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan kondusif. Permainan Gimkit dimanfaatkan tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media evaluasi formatif yang interaktif. Guru menutup pembelajaran dengan sesi evaluasi singkat, menyampaikan umpan balik terhadap hasil permainan siswa, serta memberikan motivasi yang memperkuat kepercayaan diri dan semangat belajar siswa. Ini membuktikan bahwa integrasi antara teknologi, permainan, dan pedagogi dapat berjalan sinergis.

c. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga, implementasi *Game Based Learning* kembali menunjukkan hasil yang optimal. Seluruh tahapan pembelajaran terlaksana dengan sangat baik, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penutupan. Guru telah menunjukkan kemampuan yang stabil dalam menyampaikan materi menggunakan media Gimkit dan menjaga ritme pembelajaran agar tetap efektif dan menarik bagi siswa.

Guru memulai dengan memberikan pengantar pembelajaran dan memastikan kesiapan teknis perangkat yang akan digunakan. Setelah itu, guru menjelaskan ulang mekanisme permainan untuk memastikan bahwa seluruh siswa memahami alur kegiatan. Pendekatan yang konsisten ini membantu siswa merasa familiar dan nyaman dengan metode yang

digunakan, sehingga mereka dapat fokus pada konten pembelajaran tanpa kebingungan terkait teknis.

Selama kegiatan berlangsung, guru secara aktif memantau interaksi siswa dan memberikan arahan bila diperlukan. Permainan dalam Gimkit bukan hanya bersifat kompetitif, namun juga membangun semangat kolaborasi karena siswa termotivasi untuk saling membantu memahami materi. Di akhir sesi, guru melaksanakan evaluasi terhadap proses pembelajaran serta memberikan umpan balik atas hasil yang dicapai siswa. Doa penutup dan motivasi yang diberikan menjadi bentuk reinforcement terhadap sikap dan semangat belajar siswa.

6. Analisis Deskriptif Hasil Angket Aktivitas belajar Siswa

Hasil pengolahan data nilai *pre-respond* dan *post-respond* dari kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada mata pelajaran Fiqih dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Angket Kelas Eksperimen

Keterangan	Skor	Nilai Rata-rata Angket	Persentase
<i>Pre-Respond</i>	2219	63,4	63,4%
<i>Post-Respond</i>	2806	80,1714	80,1714%

Tabel 4.3 Persentase Kelas Eksperimen

Persentase <i>Pre – Respond</i> Eksperimen : $\frac{2219}{3500} \times 100\% = 63,4\%$
Persentase <i>Post – Respond</i> Eksperimen : $\frac{2806}{3500} \times 100\% = 80,1714\%$

Keterangan:

$$\text{Persentase: } \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal angket}} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel tersebut, aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada mata pelajaran Fiqih menunjukkan rata-rata pre-

respond sebesar 63,4 dengan persentase 63,4%, serta rata-rata post-respond sebesar 80,1714 dengan persentase 80,1714%.

Sementara itu, hasil perhitungan data nilai pre-respond dan post-respond yang diperoleh dari kelas kontrol, yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan menggunakan model *Game Based Learning* berbasis Gimkit pada mata pelajaran Fikih, dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Angket Kelas Kontrol

Keterangan	Skor	Nilai Rata-rata Angket	Persentase
<i>Pre-Respond</i>	2086	61,353	61,353%
<i>Post-Respond</i>	2282	67,118	67,118%

Tabel 4.5 Persentase Kelas Kontrol

Persentase <i>Pre – Respond</i> Eksperimen : $\frac{2086}{3400} \times 100\% = 61,353\%$
Persentase <i>Post – Respond</i> Eksperimen : $\frac{2282}{3400} \times 100\% = 67,118\%$

Keterangan:

$$\text{Persentase: } \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal angket}} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel tersebut, aktivitas belajar siswa di kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit menunjukkan rata-rata *pre-respond* sebesar 61,353 dengan persentase 61,353%, dan rata-rata *post-respond* sebesar 67,118 dengan persentase 67,118%. Selanjutnya, hasil analisis mengenai nilai maksimum, nilai minimum, rata-rata (mean), median, modus, serta standar deviasi yang diperoleh melalui bantuan *software IBM SPSS Statistics 27* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Analisis Dekriptif SPSS

		Statistics			
		Pre-Respond Kelas Eksperimen	Post- Respond Kelas Eksperimen	Pre-Respond Kelas Kontrol	Post-Respon Kelas Kontrol
N	Valid	35	35	34	34
	Missing	0	0	1	1
Mean		63,40	80,17	61,35	67,12
Std. Error of Mean		,876	,841	,858	,885
Median		63,00	81,00	60,50	67,00
Mode		65	81	60	71
Std. Deviation		5,180	4,973	5,002	5,163
Variance		26,835	24,734	25,023	26,652
Range		22	21	20	19
Minimum		53	68	51	58
Maximum		75	89	71	77
Sum		2219	2806	2086	2282

B. Pengujian Hipotesis Penelitian

1. Analisis Data

a. Validitas

Dalam mengukur validitas dan reabilitas instrumen, peneliti tidak menggunakan sampel dari populasi yang sedang diteliti, melainkan melibatkan responden dari luar populasi tersebut, yaitu siswa menengah atas sebanyak 30 orang. Uji coba instrumen memiliki tujuan untuk mengetahui apakah setiap butir dalam instrumen angket telah valid.

Meskipun terdapat dua versi angket, uji validitas hanya dilakukan terhadap satu angket saja, yaitu angket *pre-respond*. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa konstruk yang diukur tetap sama antara angket *pre* dan *post*, dan indikatornya pun tidak mengalami perubahan. Dengan demikian, validitas konstruk dan validitas isi dapat tetap terjaga meskipun redaksi kalimat pada *post-respond* disesuaikan untuk menggambarkan perubahan setelah perlakuan.

Instrumen yang digunakan untuk menilai aktivitas belajar siswa berupa angket pilihan ganda yang terdiri dari 25 butir soal. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dan dibantu dengan *software IBM SPSS Statistic* versi 27. Hasilnya diinterpretasikan berdasarkan nilai *r* hitung dan *r* tabel pada taraf signifikansi 5%. Jika *r* hitung > *r* tabel, maka item dinyatakan valid. Sebaliknya, jika *r* hitung < *r* tabel, maka item tersebut dianggap tidak valid. Hasil perhitungan validitas masing-masing item disajikan pada bagian berikut:

Tabel 4.7 Uji Validitas

No. Item	R Hitung	R Tabel ($\alpha=5\%$)	Interpretasi
1	0,405	0,361	Valid
2	0,381	0,361	Valid
3	0,440	0,361	Valid
4	0,476	0,361	Valid
5	0,478	0,361	Valid
6	0,645	0,361	Valid
7	0,473	0,361	Valid
8	0,492	0,361	Valid
9	0,651	0,361	Valid
10	0,391	0,361	Valid
11	0,627	0,361	Valid
12	0,363	0,361	Valid
13	0,529	0,361	Valid
14	0,425	0,361	Valid
15	0,439	0,361	Valid
16	0,466	0,361	Valid
17	0,499	0,361	Valid
18	0,372	0,361	Valid
19	0,446	0,361	Valid

No. Item	R Hitung	R Tabel ($\alpha=5\%$)	Interpretasi
20	0,367	0,361	Valid
21	0,540	0,361	Valid
22	0,449	0,361	Valid
23	0,370	0,361	Valid
24	0,577	0,361	Valid
25	0,656	0,361	Valid

Hasil analisis menunjukkan bahwa semua butir pernyataan dalam instrumen memiliki nilai korelasi yang lebih besar dari r tabel. Temuan ini mengindikasikan bahwa seluruh item kuesioner layak digunakan karena telah memenuhi kriteria validitas. Dengan demikian, setiap butir dalam instrumen ini akan dipertahankan dan digunakan dalam proses pengambilan data pada sampel penelitian.

b. Reliable

Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap item-item yang telah dinyatakan valid pada angket aktivitas belajar (Variabel Y). Metode yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah teknik Cronbach Alpha. Instrumen dianggap memiliki reliabilitas yang baik apabila nilai koefisien alpha melebihi angka 0,60. Sebaliknya, jika nilai tersebut berada di bawah 0,60, maka instrumen dinilai kurang reliabel. Adapun hasil pengujian reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 4.8 Uji Reabilitas SPSS

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,857	25

Tabel 4.9 Uji Reabilitas

Nilai Cronbach Alpha	Standar	Keterangan
0,857	0,60	Reliable

Merujuk pada hasil pengujian reliabilitas, instrumen kuesioner dapat dinyatakan reliable karena nilai koefisien Cronbach's Alpha yang diperoleh melebihi batas minimum 0,60.

2. Uji Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap dua jenis data, yaitu data *pre-respond* dan *post-respond* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Interpretasi hasilnya adalah apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas terhadap aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dilakukan menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics* versi 27, dengan hasil berikut:

Tabel 4.10 Uji Normalitas SPSS

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-Respond Kelas Eksperimen	,107	35	,200*
	Post-Respond Kelas Eksperimen	,109	35	,200*
	Pre-Respond Kelas Kontrol	,107	34	,200*
	Post-Respond Kelas Kontrol	,094	34	,200*

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel yang tersedia, hasil uji Kolmogorov-Smirnov memperlihatkan bahwa seluruh data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi di atas 0,05. Karena data berdistribusi normal, maka penelitian dapat dilanjutkan melalui uji homogenitas.

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas

Data	Kelas					
	Eksperimen			Kontrol		
	Nilai Sig.	Batas Sig.	Kriteria	Nilai Sig.	Batas Sig.	Kriteria
<i>Pre-Respond</i>	0,200	0,05	Normal	0,200	0,05	Normal
<i>Post-Respond</i>	0,200	0,05		0,200	0,05	

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan interpretasi bahwa jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* > 0,05, maka data dinyatakan homogen. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* < 0,05, maka data dianggap tidak homogen. Uji homogenitas terhadap aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan menggunakan *software IBM SPSS Statistics* versi 27, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12 Uji Homogenitas Data *Pre-Respond* SPSS

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,057	1	67	,812
	Based on Median	,059	1	67	,808
	Based on Median and with adjusted df	,059	1	66,989	,808
	Based on trimmed mean	,055	1	67	,816

Tabel 4.13 Uji Homogenitas Data *Post-Respond* SPSS

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,014	1	67	,907
	Based on Median	,040	1	67	,842
	Based on Median and with adjusted df	,040	1	67,000	,842
	Based on trimmed mean	,015	1	67	,903

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji homogenitas untuk *pre-respond* dan *post-respond* aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih menunjukkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean* $> 0,05$, yaitu $0,05$, yaitu *pre-respond* $0,812 > 0,05$ dan *post-respond* sebesar $0,907 > 0,05$. Dengan demikian, kedua varian dapat dianggap homogen.

Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Sig. (Based on Mean)	Batas Sig.	Kriteria
<i>Pre-Respond</i>	0,812	0,05	Homogen
<i>Post-Respond</i>	0,907	0,05	

c. Uji Hipotesis (T-independen)

Uji t-independen dilakukan apabila kedua data memiliki distribusi memiliki distribusi normal dan bersifat homogen. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti melaksanakan uji t-independen menggunakan *software* IBM SPSS *Statistic* versi 27, dengan hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MAN 1 Majalengka.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MAN 1 Majalengka.

Untuk menguji kebenarannya digunakan rumus: jika signifikansi < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. jika signifikansi > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil analisis dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.15 Uji T-Independent Pre-Respond SPSS

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Pre-Respond Kelas Eksperimen	35	63,40	5,180	,876
	Pre-Respond Kelas Kontrol	34	61,35	5,002	,858

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
Hasil		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	,057	,812	1,669	67	,100	2,047	1,226	-,401	4,495
	Equal variances not assumed			1,670	66,998	,100	2,047	1,226	-,400	4,494

Tabel 4.16 Uji T-Independent Post-Respond SPSS

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Post-Respond Kelas Eksperimen	35	80,17	4,973	,841
	Post-Respond Kelas Kontrol	34	67,12	5,163	,885

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	,014	,907	10,698	67	<,001	13,054	1,220	10,618	15,489
	Equal variances not assumed			10,692	66,703	<,001	13,054	1,221	10,617	15,491

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji t-independen menunjukkan nilai sig (2 tailed) sebesar $0,001 < 0,005$. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian di terima. Artinya, terdapat **perbedaan** aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih antar kelas eksperimen yang menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Karena perbedaan tersebut signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit **berpengaruh positif** dan meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih.

d. Uji Analisis terhadap Aktivitas Belajar (N-Gain)

Data N-Gain diperoleh dari hasil *pre-respond* dan *post-respond*. Nilai N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan hasil aktivitas belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tingkat peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung menggunakan rumus gain ternormalisasi, yang dirumuskan sebagai berikut:

Diketahui skor untuk kelas eksperimen:

Skor *Pre-Respond* : 63,4

Skor *Post-Respond* : 80,17

Skor Ideal : 100

$$(g) = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

$$(g) = \frac{80,17 - 63,4}{100 - 63,4} = \frac{16,77}{36,6} = 0,46 \text{ (Sedang)}$$

Diketahui skor untuk kelas kontrol:

Skor *Pre-Respond* : 61,35

Skor *Post-Respond*: 67,12

Skor Ideal : 100

$$(g) = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

$$(g) = \frac{67,12 - 61,35}{100 - 61,35} = \frac{5,77}{38,65} = 0,15 \text{ (Rendah)}$$

Rata-rata nilai N-Gain dari kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.17 Hasil Nilai N-Gain

Kelas	<i>Pre-Respond</i>	<i>Post-Respond</i>	N-Gain	Interpretasi
Eksperimen	63,4	80,17	0,46	Sedang
Kontrol	61,35	67,12	0,15	Rendah

Merujuk pada tabel di atas, kelas eksperimen menunjukkan skor N-Gain sebesar 0,46 yang berada pada kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit mampu memberikan peningkatan aktivitas belajar siswa ke tingkat sedang. Sebaliknya, kelas kontrol memperoleh skor N-Gain sebesar 0,15 yang masuk dalam kategori rendah, menunjukkan bahwa tanpa penerapan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit, peningkatan aktivitas belajar siswa tidak begitu signifikan. Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran, tingkat peningkatannya berbeda. Kelas eksperimen yang menerapkan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* Berbasis web Gimkit berkontribusi secara positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Fikih.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan Model *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Fikih

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama tiga kali pertemuan di kelas eksperimen, penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada mata pelajaran Fikih menunjukkan keterlaksanaan yang sangat optimal. Seluruh indikator yang diamati dalam lembar observasi terlaksana dengan baik pada setiap pertemuan, dengan persentase keterlaksanaan mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu menjalankan seluruh komponen pembelajaran sesuai dengan skenario yang dirancang, mulai dari tahap awal pembelajaran hingga penutupan.

Pada setiap pertemuan, guru menunjukkan kesiapan dalam merancang pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya menentukan topik dan materi dengan tepat, tetapi juga mempersiapkan sarana pendukung seperti laptop, proyektor, serta akses internet yang stabil agar pelaksanaan Gimkit berjalan lancar. Selain itu, guru secara konsisten memulai pembelajaran dengan salam, doa, serta pengecekan kehadiran siswa, menciptakan suasana kelas yang disiplin namun tetap kondusif.

Selanjutnya, dalam tahap inti pembelajaran, guru menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan permainan dengan jelas, termasuk aturan main, sistem penilaian, dan batasan waktu. Siswa diarahkan untuk mengikuti permainan Gimkit sesuai arahan guru, dan tampak antusias serta aktif dalam mengikuti proses tersebut. Guru juga secara aktif mengamati dan membimbing siswa selama permainan berlangsung, memastikan tidak ada siswa yang tertinggal atau tidak memahami materi yang sedang dimainkan.

Setelah kegiatan permainan selesai, guru melakukan evaluasi pembelajaran, baik melalui diskusi maupun refleksi, serta menutup kegiatan dengan memberikan motivasi kepada siswa. Penutupan yang dilakukan secara konsisten ini membantu siswa merefleksikan pembelajaran yang telah mereka alami dan memperkuat semangat mereka untuk terus belajar.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* melalui platform Gimkit dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif

dalam konteks pendidikan agama, khususnya mata pelajaran Fiqih. Model ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif melalui pendekatan yang menyenangkan dan berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky dalam teori konstruktivistik sosial, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan aktivitas bermakna dalam membangun pengetahuan siswa.

Dengan keterlaksanaan yang konsisten dan hasil observasi yang sangat baik, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis web Gimkit mampu memberikan kontribusi positif terhadap kualitas proses pembelajaran Fiqih di kelas eksperimen. Ini menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan metode pembelajaran serupa dalam konteks pembelajaran lainnya.

2. Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa yang Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbasis Web Gimkit dengan Kelas yang Menggunakan Metode Konvensional Pada Pembelajaran Fiqih

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Independent Samples T-Test, diperoleh bahwa nilai rata-rata pre-respond pada kelas eksperimen sebesar 63,40, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 61,35. Uji Levene's Test for Equality of Variances menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,812 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Selain itu, hasil uji t terhadap data pretest menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,100 ($> 0,05$), yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan dalam aktivitas belajar awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Artinya, sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas memiliki tingkat aktivitas belajar yang relatif setara.

Setelah perlakuan dilakukan, yakni dengan penerapan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada kelompok eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol, diperoleh hasil yang menunjukkan adanya perbedaan hasil posttest yang signifikan. Kelompok eksperimen mencatatkan rata-rata skor aktivitas belajar sebesar 80,17,

sementara kelompok kontrol hanya mencapai 67,12. Hasil uji Levene's Test pasca-perlakuan tetap menunjukkan varians yang homogen dengan signifikansi sebesar 0,907 ($> 0,05$). Hasil uji t pada posttest menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $< 0,001$ ($< 0,05$), yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa di kedua kelompok setelah perlakuan diberikan.

Temuan ini memperlihatkan bahwa model *Game Based Learning* berbasis Gimkit memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa, dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar untuk membentuk pemahaman dan keterampilan secara optimal (Maulana & Leonard, 2018). Penggunaan Gimkit dengan fitur-fitur permainan seperti poin, tantangan, dan kompetisi dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif, baik secara kognitif, emosional, maupun sosial (Septyana et al., 2024).

Siswa pada kelas eksperimen tampak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih sering merespons pertanyaan, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama penggunaan Gimkit berlangsung. Di sisi lain, siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional terlihat kurang antusias dan lebih pasif dalam proses pembelajaran.

Hasil ini konsisten dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang cenderung dianggap kurang menarik, seperti Fiqih (Putri et al., 2024; Syahada & Sundi, 2024). Gimkit terbukti menjadi sarana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan serta mampu meningkatkan konsentrasi, daya ingat, dan pemahaman siswa melalui pendekatan yang bersifat visual dan berbasis pengulangan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* berbasis web Gimkit merupakan solusi alternatif yang efektif dan

relevan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Fikih, jika dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa.

3. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Fikih

Penerapan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Fikih. Sebelum intervensi, aktivitas siswa berada pada tingkat sedang hingga rendah, ditandai dengan rendahnya partisipasi, motivasi, dan interaksi selama proses pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah. Siswa tampak pasif dan tidak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran.

Setelah penggunaan Gimkit dalam proses pembelajaran, terjadi perubahan yang nyata. Aktivitas belajar siswa meningkat menjadi kategori tinggi, dengan keterlibatan yang lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat. Atmosfer kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif, serta mendorong semangat siswa untuk berpartisipasi lebih maksimal. Keterlibatan siswa meningkat secara menyeluruh, meliputi aspek visual, mental, emosional, dan listening.

Secara kuantitatif, efektivitas penggunaan Gimkit dianalisis melalui uji N-Gain. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit memperoleh skor N-Gain sebesar 0,45, yang berada dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh skor 0,09, yang termasuk dalam kategori rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, namun kelompok yang menggunakan Gimkit menunjukkan peningkatan yang jauh lebih signifikan.

Perbedaan peningkatan aktivitas belajar antar kedua kelompok ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan digital seperti Gimkit mampu merangsang keterlibatan dan motivasi siswa secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Aktivitas siswa tidak hanya

meningkat secara kuantitatif, tetapi juga tercermin dari antusiasme mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Lebih lanjut, hasil analisis ini mendukung bahwa penggunaan Gimkit secara berkelanjutan berpotensi membentuk pola belajar aktif yang konsisten. Siswa tidak hanya terlibat dalam konten pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan seperti kerja sama, manajemen waktu, pengambilan keputusan, dan berpikir kritis—yang semuanya merupakan bagian dari kompetensi abad ke-21.

Namun demikian, efektivitas model ini tetap bergantung pada beberapa faktor penting, seperti ketersediaan sarana teknologi yang memadai, kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran digital, serta kesiapan siswa dalam beradaptasi dengan pendekatan baru. Tanpa dukungan tersebut, keberhasilan pembelajaran berbasis Gimkit tidak dapat dimaksimalkan sepenuhnya.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbasis web Gimkit terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, menjadikan proses belajar Fikih lebih menarik, partisipatif, dan relevan dengan karakteristik siswa di era digital.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, dapat diambil beberapa kesimpulan mengenai penggunaan Model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit berkontribusi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN 1 Majalengka sebagai berikut:

1. Penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit pada mata pelajaran Fikih menunjukkan keterlaksanaan yang sangat optimal. Seluruh indikator yang diamati dalam lembar observasi terlaksana dengan baik pada setiap pertemuan. Penggunaan *Game Based Learning* melalui web Gimkit juga dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan agama, khususnya mata pelajaran Fikih. Model ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif melalui pendekatan yang menyenangkan dan berbasis teknologi.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam aktivitas belajar siswa antara kelas yang menggunakan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dan kelas yang menggunakan metode konvensional pada pembelajaran Fikih, di mana rata-rata skor posttest aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 80,17, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 67,12, dengan nilai signifikansi uji t sebesar $< 0,001$, yang menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.
3. Penerapan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit terbukti meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih, ditunjukkan oleh skor N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,45 (kategori sedang) dibandingkan kelas kontrol yang hanya 0,09 (kategori rendah),

yang berarti terjadi peningkatan keterlibatan siswa secara signifikan setelah penggunaan Gimkit, mencakup aspek kognitif, emosional, dan partisipatif dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Mengacu pada hasil penelitian mengenai penggunaan model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dalam pembelajaran Fikih di kelas XI MAN 1 Majalengka, berikut beberapa saran yang dapat diterapkan:

1. Guru dapat mempertimbangkan untuk menggunakan Model *Game Based Learning* berbasis web seperti Gimkit secara rutin, terutama pada mata pelajaran Fikih atau materi lain yang cenderung bersifat teoritis. Model ini terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan, baik dari segi partisipasi, antusiasme, maupun pemahaman materi. Guru juga disarankan untuk terus mengeksplorasi fitur-fitur kreatif dari Gimkit agar pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan terbuka terhadap model pembelajaran inovatif seperti *Game Based Learning*. Penggunaan media digital dalam pembelajaran bukan hanya memberikan hiburan, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep secara mendalam. Siswa juga disarankan untuk mempertahankan antusiasme dan semangat belajar yang telah terbentuk selama penggunaan Gimkit, serta menerapkannya dalam pembelajaran lainnya.
3. Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan model pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan fasilitas penunjang, serta pelatihan untuk guru. Selain itu, sekolah dapat mengembangkan kebijakan yang mendukung integrasi media digital interaktif dalam kegiatan pembelajaran di berbagai jenjang dan mata pelajaran.
4. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, seperti melibatkan lebih dari satu

sekolah atau jenjang kelas yang berbeda. Selain itu, aspek lain yang bisa diteliti adalah pengaruh *Game Based Learning* terhadap hasil belajar, keterampilan sosial, atau motivasi belajar siswa secara spesifik. Penggunaan aplikasi selain Gimkit, seperti Kahoot atau Quizziz, juga dapat menjadi bahan perbandingan dalam penelitian lanjutan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Adawiyah, R., Asbari, M., & Damayanti, M. S. (2023). Tiga Level Proses Belajar Efektif: Fundamental, Insightful Knowledge, Specific Skill. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*.
- Adhi Mulya, H., Sri Indrawati, E., & Soedarto Tembalang Semarang, J. S. (2016). Hubungan Antara Motivasi Berprestasi dengan Stres Akademik Pada Mahasiswa Tingkat Pertama Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Semarang. *Jurnal Empati*, 5(2), 296–302.
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Albina, M., & Pratama, K. B. (2025). Peran Tujuan Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran: Dasar untuk Pembelajaran yang Efektif. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1233>
- Alfrid Sentosa, & Norsandi, D. (2022). Model Pembelajaran Efektif di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Amelia, N. (2024). Penggunaan Gimkit Sebagai Alat Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Kelas V UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. CV. Ousdikra MJ.
- Andi Ferawati Jafar. (2021). Penerapan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar fisika peserta didik. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 3(2), 191. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/asma.v3i2.23748>
- Apriani, I. L., & Sunarya, Y. (2023). Analisis Penyebab Masyarakat Tidak Melanjutkan Pendidikan ke Jenjang yang Lebih Tinggi di Desa Kertanegla. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(3), 367–378. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v4i3.6150>

- Aprilia, S., Zubaidah, & Fitriawan, D. (2022). Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 3.
- Aseri, M. (2022). Manajemen Pembelajaran Fiqih di Sekolah dan Madrasa Bagi Guru Pendidikan Agama Islam. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 229. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.920>
- Aslan. (2018). Kajian Kurikulum Fiqih Pada Madrasah Aliyah di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat Pada Masyarakat Perbatasan. *Jurnal Studi Islam*, 5. <http://delipebiandi.blogspot.co.id/2012/01/makalah-telaah-kurikulum-pai.html>,
- Bashir, F. A., & Bramastia, B. (2023). Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8070–8083. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>
- Brilliant, I., Budyartati, S., & Nofri, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains*, 3(3). <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3.
- Citra Pratiwi, A., Daud, F., Mushawwir Taiyeb, A., Junda, M., & Intan Marzuki, N. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3, 72–76. <https://doi.org/10.35880/jhp2m.v3i1.2346>
- Delaila Siregar, H., Wassalwa, M., Janani, K., & Harahap, I. S. (2024). *Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrik* (Vol. 3, Issue 1). <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu>
- Gafrawi, & Mardianto. (2023). Konsep Pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah. *Al-Gazali Journal of Islamic Education*.
- Hadi, S., & Raharjo, R. (2024). Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Semarang. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(01), 90–102. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.5609>
- Hafni Sahir, S. (2022). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.

- Hasanah, F. H. (2023). *Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIIIB Mts Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023*. Universitas Islam Negeri Kai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1). <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Iskandar, A., Winata, W., Haluti, F., Sulaiman, M., Hendra, P., Sulaiman, M., Nurhayati, S., Hasanah, M., & Fitri, M. (2023). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Cendikiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Isnada, & Al Muhajir, M. (2023). Tipe Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 12.
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi-Eksperimen*. Nashir AL-Kutub Indonesia.
- Izali, M. (2022). Metode Pembelajaran Fiqih Dalam Memudahkan Pemahaman Hukum Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2). <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Karmawan, Alfahmi, F. F., & Rahmawati, A. (2021). Diskursus Masail Fiqhiyah Terhadap Pemahaman dan Praktik Ibadah Amaliyah Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang. *Jurnal Agama, Pendidikan, Dan Sosial Budaya*.
- Kementrian Agama. (2014). *Buku Guru Fiqih* (1st ed.). Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Khoirotul Ummah, A., Tania Januari, A., Agama Islam, P., Ma, S., & Aly Al-Hikam Malang, had. (2024). Strategi Pembelajaran Fiqih dengan Media Power Point Berbasis Animasi. *JIS : Journal Islamic Studies*, 05(02), 126–136.
- Khopipah, H., & Hasanah, N. (2024). Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Garut. *QALAM: Jurnal Pendidikan Islam*, 05(02). <https://ejournal.stais.ac.id/index.php/qlm/index>
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Lathifaturrohmah, B. A., Anita Yunikawati, N., & Teknologi Pendidikan, J. (2020). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Menggunakan Online Student Response System : Eksperimen. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 07. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw>

- Mahmudi, M. A., Masyhadi, A., & Kholish, F. N. (2023). Dinamisasi Kajian Fikih: Sebuah Konsep Pendekatan Kontekstualisasi Fikih sebagai Pemecah Problematika Hukum Islam. *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah Dan Hukum Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.58518/al-faruq.v1i2.1444>
- Maimunah. (2019). *Pembelajaran Fiqih Sebagai Mata Kuliah Wajib Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam*.
- Maulana, I., & Leonard. (2018). Pendekatan Konstruktivisme dengan Strategi Pembelajaran Tugas dan Paksa. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*,.
- Mayanti, E. D., & Putra, A. K. (2023). Pengaruh Game Based Learning Dengan Gamification Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Keterampilan Kolaboratif Siswa (Studi Kasus Mata Pelajaran IPS di SMPN 2 Malang). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 3(9). <https://doi.org/10.17977/um066.v3.i9.2023.3>
- Muhtadilah, N. F. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Institut Agama Islam Negeri Ponogor.
- Munji, A. (2024). Penggunaan Media Digital dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam: Perspektif Studi Pustaka. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8. <http://ejournal.stitalkhairiyah.ac.id/index.php/adzzikr/>
- Nainggolan, B. V., & Listiani, T. (2024). Pentingnya Pemberian Umpan Balik untuk Memperbaiki Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Najiah, N. (2024). *Penggunaan Model Game-Based Learning dan Media Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI” (Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung)*. Universitas Sunan Gunung Djati.
- Nugraheni, G. W. (2022). *Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Nur, M. A., & Saihu, M. (2024). Pengolahan Data. *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 2(11), 163–175.
- Nur Muzakka, M., Aulia, N., Putri, S. A., & Zulfahmi, M. N. (2025). Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3. <https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1562>

- Nur'aini, S., & Yushita, A. N. (2023). Faktor-faktor yang Memengaruhi Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Akuntansi Keuangan Kelas XII AKL SMK YPPK 1 Sleman Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Student UNY*.
- Nurasyiafitriani, Utami, S., & Kresnadi, H. (n.d.). *Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN 9 Siantan*.
- Nurhasanah, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Materi Ekonomi Islam (Penelitian Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Karawang). *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 1 (2), 168–208. <https://doi.org/10.15575/ath.v1i2.2929>
- Nursyaidah. (2014). *Faktor-faktor yang mempengaruhi Belajar Peserta Didik*.
- Oktavia, R. (n.d.). *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*.
- Prananda, G., Putri, W. P., Huda, N., Stavinibelia, Efrina, G., Sukron Fauzi, M., & Ubaidillah. (2025). Pelatihan Penggunaan Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Prestasi Siswa Bagi Guru Di Tingkat Dasar. *Journal of Human And Education*, 5(1), 67–70.
- Purwanti, R., Rusdi, M., & Habibi, A. (2022). Pengembangan Modul Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Mata Pelajaran IPA bagi Peserta Didik Tunadaksa Kelas XII SMALB Negeri Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2>
- Puspita, M., Hinelyo, I. R., & Bahsoan, A. (2020). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Tapa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 6(4), 365. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i4.303>
- Putri, R. M., Zuwirna, Z., Hidayati, A., & Yeni J, F. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Komputer Siswa Kelas V di SD Plus Marhamah. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 6827–6835. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2086>
- Rerika Landaini Putri, Angel Maria V. K., & Hery Setiyawan. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Digital Game Based Learning (DGBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 118–128. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i3.889>

- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Ridhahani. (2020). *Metodologi Penelitian Dasar* (1st ed.). Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari.
- Ritonga, F. U., Asbi, E. A., Putra, R., & Al-Futhuh, T. (2023). Penerapan Sistem Belajar yang Efektif dengan Program Mentoring di Rumah Baca Qur'an Ummu Hasna. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 3(9), 135–145.
- Sarbani, D. A. (2020). Studi Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Pelajaran Fiqh di MTs Singo Wali Songo Kartoharjo Magetan. *Jurnal Al-Fatih*.
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMPN 24 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>
- Sonjaya, R. P., Rahma Aliyya, F., Naufal, S., & Nursalman, M. (2025). Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas: Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 1627–1639.
- Sonny Rohimat, Solfarina Solfarina, Samsiah Samsiah, Fajar Izza Ramdhani, Raisya Fitri, & Nisa Aliyah. (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4), 221–229. <https://doi.org/10.59024/jnb.v1i4.266>
- Suarsari, I., & Daud, M. (2023). Pengaruh Kesiapan dan Keterlibatan Siswa Terhadap Prestasi Akademik pada Era Digital. *Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi*, 1(2), 75–80.
- Sumartono. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sumianto. (2021). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media Pop Up Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 418–428. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Supriadi. (2015). Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2).
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY Press.

- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Susanti, S., Pulungan, F., Rezki, M. A., Purba, M. P., Grey, R. A., & Gaol, L. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(1), 57–65. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Syahada, H. A., & Sundi, V. H. (2024). Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model 'Game Based Learning' pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan. *Jurnal UMJ*.
- Trianita, A., Maulana, A. R., Tsaniatus, M., Anwar, S., & Fadhil, A. (2024). Analisis Karakteristik Materi Fikih di Berbagai Jenjang Pendidikan Pada Kurikulum Merdeka. *Student Research Journal*.
- Trinoval, Z., Rahmita, ;, & Nini, S. ; (2018). Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Bidang Studi Quran Hadis di MAN Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(1).
- Ulum, B., & Sugiarto, D. R. R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match Materi Trigonometri Siswa Kelas X MAN 3 Pekalongan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Yani Balaka, M. (2022). *Metodologi Penelitian*. Widina Bhakti Persada.
- Yanti, A. D., & Puspasari, D. (2024). Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4), 3384–3402. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7258>
- Yanuar, A., & Pius, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8, 1–9. <https://doi.org/10.12568/sapa.v8i1.327>
- Zulfikar, R., Permata Sari, F., Fatmayati, A., Wandini, K., Haryati, T., Jumini, S., Annisa, S., Budi Kusumawardhani, O., Mutiah, atul, Indrakusuma Linggi, A., & Fadilah, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori, Metode Dan Praktik)*. Widina Media Utama.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG
Nomor: **B 1005 /Un.05/III.2/KP.00.2/12/2024**
TENTANG

PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA STRATA SATU (S1)

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

- Menimbang** : a. bahwa dalam rangka memperlancar pelaksanaan penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung perlu adanya **Pembimbing Skripsi**
b. bahwa Saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk diangkat dan ditetapkan sebagai **Pembimbing Skripsi** mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Mengingat** : 1. Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang - Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Pendidikan;
5. Peraturan Presiden Nomor 57 Tahun 2005 tentang Perubahan Status IAIN Sunan Gunung Djati Bandung Menjadi UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 07 Tahun 2013 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 14 Tahun 2015 tentang Statuta UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
8. Keputusan Menteri Agama R.I. Nomor: B.II/3/22666 Tanggal 23 Juli 2019 tentang Pengangkatan Rektor UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 7 Tahun 2013 jo. Nomor 77 Tahun 2013, jo. Nomor 44 Tahun 2017, jo. Nomor 27 Tahun 2020 dan jo. Nomor 45 Tahun 2022 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung;
10. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 082525/B.II/3/2023 tanggal 9 Agustus 2023 tentang Pengangkatan Rektor UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Sunan Gunung Djati Bandung Nomor 325/Un.05/II.2/KP.07.6/08/2023 tanggal 22 Agustus 2023 Tentang Pengangkatan Wakil Rektor, Dekan, Direktur dan Ketua Lembaga di Lingkungan UIN SGD Bandung
12. Surat Keputusan Rektor Nomor B 1405/Un.05/I.1/PP/00.9/12/2022 Tentang Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Mengangkat Saudara-Saudara yang namanya tercantum di bawah ini:
Pertama : 1. Dr. H. Hapid, M.Ag. Pembimbing I
2. Asep Andi Rahman, M.Ag. Pembimbing II

Dalam Penyusunan Skripsi mahasiswa:

Nama : **Faristianti Fathiani**
NIM : 1212020077
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi :

PENGUNAAN MODEL GAME BASED LEARNING BERBASIS WEB GIMKIT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH (Penelitian Quasi Experiment Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka)

- Kedua** : Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sampai dengan selesai, dan Kepada Pembimbing tersebut diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku.
Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan : di Bandung
pada tanggal : 27 Desember 2024
Dekan

L. Fakry Sandani, M.Hum., M.Res., Ph.D.
NIP. 19800822009121004

SALINAN disampaikan kepada:

1. Yth. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Yth. Direktur Pendidikan Tinggi Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Yth. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung;
4. Yth. Dosen Pembimbing Skripsi dan Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Soekarno Hatta Kel. Cimincrang Kec. Gedebage Kota. Bandung 40294
Fax (022) 7803936 email. ftk@uinsgd.ac.id Website: www.ftk.uinsgd.ac.id

Nomor : **B.420 /Un.05/III.2/TL.009/04/ 2025**
Lampiran : -
Perihal : **Mohon Izin Penelitian**

Bandung, 09 April 2025

Kepada
Yth.Kepala MAN 1
Kab/Kota. Majalengka

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **FARISTIANTI FATHIANI**
NIM : 1212020077
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Alamat Tinggal : Jl Kosambi Gudang Sikat Rt. 2/2 No. 33 Kel. Pasir Biru
Kec. Cibiru Bandung

adalah mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung bermaksud mengadakan penelitian pada Instansi yang Bapak/Ibu/Saudara Pimpin, dalam rangka tugas akhir pembuatan skripsi Program S-1.

Adapun judul penelitian mahasiswa tersebut :

**“PENGUNAAN MODEL GAME BASED LEARNING BERBASIS WEB GIMKIT
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN FIKIH (Penelitian Quasi Eksperiment Pada Siswa Kelas XI MAN 1
Majalengka)”**

Dengan pembimbing :

1. **Dr. H. Hapid. M,Ag.**
2. **Asep Andi Rahman, M.Ag.**

Untuk itu kami mohon agar Bapak/Ibu/Sdr. dapat membantu dalam pelaksanaannya dari tanggal **11 April 2025** s.d selesai.

Demikian, atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan,
Dekan I Bidang Akademik



....., S.Pd., M.Hum., CESE.
NIP. 197208221999031006

Tembusan:
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung



Lampiran 3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MAJALENGKA
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 MAJALENGKA
Alamat Jl. Jend. Sudirman No. 29 Talaga – Majalengka 45463
Telp/Fax. (0233) 319298
Email : man1majalengka@gmail.com / mantalaga@gmail.com
NSM : 131.132.10.0001 NPSN : 2027725

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
NOMOR :315 /Ma.10.41/PP.01.1/04/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Majalengka Kabupaten Majalengka menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

N a m a : **FARISTIANTI FATHIANI**
Nomor Induk Mahasiswa : 1212020077
Program : Sarjana (S-1)
Prodi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Alamat : Jl.Kosambi Gudang Sikat Rt 2/2 No. 33 Kel. Pasir Biru
Kec. Cibiru Bandung.

Bahwa nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian pada tanggal 11 April 2025 yang bertempat di Madrasah Aliyah Negeri 1 Majalengka dalam rangka tugas akhir pembuatan skripsi Program S-1 dengan judul penelitian "PENGGUNAAN MODEL GAME BASED LEARNING BERBASIS WEB GIMKIT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIKIH (Penelitian Quasi Eksperiment pada Siswa Kelas XI Man 1 Majalengka).

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Talaga, 16 April 2025
Kepala Madrasah

Aas Nurhidayah

Lampiran 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

KISI-KISI PENELITIAN

Penggunaan Model *Game Based Learning* Berbasis Web Gimkit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih (Studi *Quasi Experiment* Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka)

Variabel	Langkah-langkah/Indikator	Alat Pengumpul Data	No Item
Penggunaan Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis Web Gimkit (X)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Menentukan topik atau materi pembelajaran 2. Guru menyiapkan sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran 3. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdo'a dan pengecekan terhadap kehadiran siswa 4. Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis <i>game</i> 5. Guru menjelaskan aturan main dan lamanya waktu dalam proses pembelajaran 6. Guru Memimpin kegiatan Pembelajaran selama permainan berlangsung 7. Guru memberikan evaluasi pembelajaran 8. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan memberikan motivasi sebagai penguatan di akhir pembelajaran. 	Observasi Kegiatan Pembelajaran	-
Aktivitas Belajar Siswa (Y)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visual Activities Aktivitas visual berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam mengamati dan memahami informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, grafik, diagram, atau video edukatif	Angket	2, 7, 11, 16, 20, 24

Variabel	Langkah-langkah/Indikator	Alat Pengumpul Data	No Item
	2. Listening Activities Keterampilan mendengarkan misalnya mendengarkan penjelasan guru, diskusi kelas, wawancara, serta rekaman audio pembelajaran.		1, 5, 10, 15, 19, 22
	3. Mental Activities Aktivitas mental misalnya merespons informasi, mengingat, menyelesaikan masalah, hingga menganalisis suatu situasi		4, 9, 12, 14, 18, 21
	4. Emotional Activities Aktivitas emosional seperti menunjukkan minat, merasa bosan, gembira, antusias, bersemangat, percaya diri, tenang, atau gugup		3, 6, 8, 13, 17, 23, 25

Rubrik Penskoran Angket Aktivitas Belajar Siswa

Kategori	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
Sangat Sering	4	1
Sering	3	2
Kadang-Kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Lampiran 5. Lembar Angket Penelitian
ANGKET PRE-RESPOND AKTIVITAS BELAJAR

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dalam pembelajaran Fikih.
2. Isilah identitas Anda terlebih dahulu sesuai dengan format yang telah disediakan
3. Jawablah setiap pernyataan sesuai dengan pendapat dan pengalaman Anda secara jujur.
4. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Jawaban Anda akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.
5. Beri tanda (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Nama :

Kelas :

No	Pernyataan	Sangat Sering	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah	Item	
						Positif	Negatif
1.	Saya sering tidak mendengarkan saat guru menjelaskan di kelas						✓
2.	Saya jarang memperhatikan gambar atau diagram yang disajikan dalam materi pelajaran						✓
3.	Saya merasa antusias ketika memecahkan masalah yang diberikan oleh guru					✓	
4	Saya kesulitan mengingat kembali materi yang telah diajarkan						✓

No	Pernyataan	Sangat Sering	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah	Item	
						Positif	Negatif
	sebelumnya						
5.	Saya selalu mendengarkan dengan saksama saat teman berbicara atau berdiskusi di kelas					✓	
6.	Saya merasa percaya diri saat diminta menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari					✓	
7.	Saya sering mengabaikan video pembelajaran yang diberikan oleh guru						✓
8.	Saya merasa cemas ketika harus menganalisis situasi atau studi kasus dalam pelajaran						✓
9.	Saya aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas dan memberikan pendapat.					✓	
10.	Saya sering tidak fokus saat mendengarkan rekaman audio pembelajaran						✓
11.	Saya merasa senang ketika mengamati grafik atau diagram dalam materi pelajaran					✓	
12.	Saya jarang mengajukan pertanyaan meskipun tidak memahami materi						✓

No	Pernyataan	Sangat Sering	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah	Item	
						Positif	Negatif
	yang diajarkan.						
13.	Saya merasa bersemangat saat mengikuti demonstrasi atau eksperimen yang dilakukan di kelas.					✓	
14.	Saya sering lupa informasi yang baru saja dipelajari.						✓
15.	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru tanpa merasa bosan.					✓	
16.	Saya merasa kurang tertarik saat melihat video edukatif yang ditampilkan di kelas.						✓
17.	Saya sering merasa gugup ketika diminta menyelesaikan masalah di depan kelas.						✓
18.	Saya mampu mengingat dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari dengan baik.					✓	
19.	Saya sering tidak mendengarkan dengan baik saat guru memberikan instruksi.						✓
20.	Saya merasa tertarik untuk mengamati gambar atau ilustrasi yang berkaitan dengan pelajaran.					✓	

No	Pernyataan	Sangat Sering	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah	Item	
						Positif	Negatif
21.	Saya sering merasa bingung ketika harus menganalisis informasi yang kompleks.						✓
22.	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan penuh perhatian.					✓	
23.	Saya merasa kurang percaya diri saat diminta berpartisipasi dalam diskusi kelas.						✓
24.	Saya sering melewatkan detail penting saat mengamati diagram atau grafik.						✓
25.	Saya merasa puas setelah berhasil menyelesaikan tugas analisis yang diberikan.					✓	

ANGKET POST-RESPOND AKTIVITAS BELAJAR

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model *Game Based Learning* berbasis web Gimkit dalam pembelajaran Fikih.
2. Isilah identitas Anda terlebih dahulu sesuai dengan format yang telah disediakan
3. Jawablah setiap pernyataan sesuai dengan pendapat dan pengalaman Anda secara jujur.
4. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Jawaban Anda akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.
5. Beri tanda (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Nama :

Kelas :

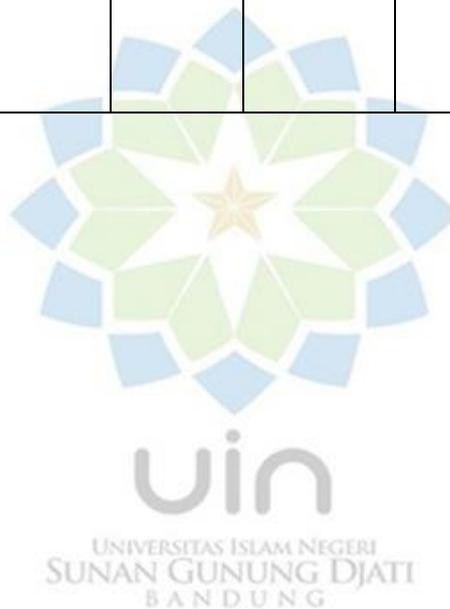
No	Pernyataan	Sangat Sering	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah	Item	
						Positif	Negatif
1.	Saya Merasa lebih fokus saat mendengarkan penjelasan guru di kelas					✓	
2.	Saya lebih sering memperhatikan gambar atau diagram yang disajikan dalam materi pelajaran					✓	
3.	Saya lebih merasa kurang percaya diri ketika diminta memecahkan masalah di depan kelas						✓
4	Saya lebih mudah mengingat kembali materi yang telah					✓	

No	Pernyataan	Sangat Sering	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah	Item	
						Positif	Negatif
	diajarkan sebelumnya						
5.	Saya lebih sering kehilangan fokus saat teman berbicara dalam diskusi kelas.						✓
6.	Saya merasa lebih percaya diri saat diminta menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.					✓	
7.	Saya lebih sering memperhatikan video pembelajaran yang diberikan oleh guru.					✓	
8.	Saya lebih tenang ketika harus menganalisis situasi atau studi kasus dalam pelajaran					✓	
9.	Saya lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas dan memberikan pendapat.					✓	
10.	Saya kurang memperhatikan rekaman audio						✓

No	Pernyataan	Sangat Sering	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah	Item	
						Positif	Negatif
	pembelajaran yang diberikan oleh guru.						
11.	Saya merasa lebih senang ketika mengamati grafik atau diagram dalam materi pelajaran.					✓	
12.	Saya lebih sering mengajukan pertanyaan ketika tidak memahami materi yang diajarkan					✓	
13.	Saya merasa kurang tertarik saat mengikuti demonstrasi atau eksperimen di kelas.						✓
14.	Saya lebih jarang lupa informasi yang baru saja dipelajari.					✓	
15.	Saya lebih sering merasa bosan saat mendengarkan penjelasan guru.						✓
16.	Saya lebih tertarik saat melihat video edukatif yang ditampilkan di kelas.					✓	

No	Pernyataan	Sangat Sering	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah	Item	
						Positif	Negatif
17.	Saya lebih tenang ketika diminta menyelesaikan masalah di depan kelas						✓
18.	Saya kesulitan mengingat dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.						✓
19.	Saya lebih memperhatikan instruksi yang diberikan oleh guru.					✓	
20.	Saya kurang tertarik untuk mengamati gambar atau ilustrasi yang berkaitan dengan pelajaran.						✓
21.	Saya lebih percaya diri ketika harus menganalisis informasi yang kompleks					✓	
22.	Saya sering tidak fokus saat mendengarkan penjelasan guru.						✓
23.	Saya lebih percaya diri saat diminta berpartisipasi					✓	

No	Pernyataan	Sangat Sering	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah	Item	
						Positif	Negatif
	dalam diskusi kelas.						
24.	Saya kurang teliti saat mengamati diagram atau grafik.						✓
25.	Saya merasa lebih puas setelah berhasil menyelesaikan tugas analisis yang diberikan.					✓	



Lampiran 6. Lembar Observasi Penelitian

Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

A. Identitas Observasi

Mata Pelajaran :
Hari Tanggal :
Guru :
Observer :

B. Lembar Observasi

Berilah tanda \surd pada kolom yang tersedia sesuai dengan aspek yang diamati.

No	Aspek yang di amati	Keterlaksanaan		Keterangan/Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Guru Menentukan topik atau materi pembelajaran			
2.	Guru menyiapkan sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran			
3.	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdo'a dan pengecekan terhadap kehadiran siswa			
4.	Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis game			
5.	Guru menjelaskan aturan main dan lamanya waktu dalam proses pembelajaran			
6.	Guru Memimpin kegiatan Pembelajaran selama permainan berlangsung			
7.	Guru memberikan evaluasi pembelajaran			
8.	Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan memberikan motivasi sebagai penguatan di akhir pembelajaran.			

Majalengka,.....

Observer

Lampiran 7. Salah Satu Hasil Observasi Kegiatan Guru

Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

A. Identitas Observasi

Mata Pelajaran : Fikih
 Hari Tanggal : 11 April
 Guru : Faristiani Fathiani
 Observer : Ansori

B. Lembar Observasi

Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia sesuai dengan aspek yang diamati.

No	Aspek yang di amati	Keterlaksanaan		Keterangan/Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Guru Menentukan topik atau materi pembelajaran	✓		
2.	Guru menyiapkan sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran	✓		
3.	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdo'a dan pengecekan terhadap kehadiran siswa	✓		
4.	Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis game	✓		
5.	Guru menjelaskan aturan main dan lamanya waktu dalam proses pembelajaran	✓		
6.	Guru Memimpin kegiatan Pembelajaran selama permainan berlangsung	✓		
7.	Guru memberikan evaluasi pembelajaran	✓		
8.	Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan memberikan motivasi sebagai penguatan di akhir pembelajaran.	✓		

Majalengka, 11 April

Observer



Ansori

Lampiran 8. Beberapa Sampel Isian Siswa

Jenis Kelamin *

Laki-Laki

Perempuan

Kelas *

Kelompok IPA

Kelompok IPS

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Jawablah setiap pernyataan sesuai dengan pendapat dan pengalaman Anda secara jujur.
2. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Jawaban Anda akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.
3. Beri tanda (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Saya Merasa lebih fokus saat mendengarkan penjelasan guru di kelas *

Sangat Sering

Sering

Kadang-kadang

Tidak Pernah

Saya lebih sering memperhatikan gambar atau diagram yang disajikan dalam materi pelajaran *

Sangat Sering

Sering

Kadang-kadang

Tidak Pernah

Saya lebih merasa kurang percaya diri ketika diminta memecahkan masalah di depan kelas *

Kelas *

Kelompok IPA

Kelompok IPS

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Jawablah setiap pernyataan sesuai dengan pendapat dan pengalaman Anda secara jujur.
2. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Jawaban Anda akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.
3. Beri tanda (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Saya Merasa lebih fokus saat mendengarkan penjelasan guru di kelas *

Sangat Sering

Sering

Kadang-kadang

Tidak Pernah

Saya lebih sering memperhatikan gambar atau diagram yang disajikan dalam materi pelajaran *

Sangat Sering

Sering

Kadang-kadang

Tidak Pernah

Saya lebih merasa kurang percaya diri ketika diminta memecahkan masalah di depan kelas *

Sangat Sering

Sering

Kadang-kadang

Tidak Pernah

Kuesioner Penelitian Post Test (Jawaban) (1) - Excel

Umur	Jenis Kelamin	Kelas	Saya Merasa lebih fokus saat mendengarkan	Saya lebih sering memperhatikan gambar atau	Saya lebih merasa kurang percaya diri ketika	Saya lebih mudah mengingat kembali materi
17 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sangat Sering	Sangat Sering	Sering	Sangat Sering
16 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sering	Sangat Sering	Tidak Pernah	Sangat Sering
17 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sering	Sangat Sering	Sering	Sering
17 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sering	Sering	Tidak Pernah	Sangat Sering
15 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah	Sangat Sering
17 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Sering	Sering	Sering
11 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sangat Sering	Sering	Tidak Pernah	Sangat Sering
12 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sangat Sering	Sangat Sering	Kadang-kadang	Sering
13 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Tidak Pernah	Sering
14 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sangat Sering	Sangat Sering	Tidak Pernah	Sangat Sering
15 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Sering	Tidak Pernah	Sering
16 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sering	Sangat Sering	Tidak Pernah	Sering
17 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Sangat Sering	Sering	Tidak Pernah	Sering
17 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Sangat Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah	Kadang-kadang
17 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sangat Sering	Sangat Sering	Tidak Pernah	Sering
20 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Sering	Sering
21 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sangat Sering	Sangat Sering	Tidak Pernah	Sering
22 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Sangat Sering	Sering	Sering
23 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Sangat Sering	Sangat Sering	Tidak Pernah	Sering
24 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sering	Sangat Sering	Tidak Pernah	Sering
25 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang
26 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Sering	Sering	Kadang-kadang
27 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Sering	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
17 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Sangat Sering	Kadang-kadang	Sering



Kuesioner Penelitian Post Test (Jawaban) (1) - Excel

Umur	Jenis Kelamin	Kelas	Saya Merasa lebih fokus saat mendengarkan	Saya lebih sering memperhatikan gambar atau	Saya lebih merasa kurang percaya diri ketika	Saya lebih mudah mengingat kembali materi
16 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sangat Sering	Sangat Sering	Sering	Sangat Sering
17 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Sangat Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah	Sangat Sering
17 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Sangat Sering	Tidak Pernah	Kadang-kadang	Sangat Sering
17 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Tidak Pernah	Sangat Sering
17 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Sering	Tidak Pernah	Sering	Kadang-kadang
17 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Sangat Sering	Tidak Pernah	Kadang-kadang	Sangat Sering
17 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sangat Sering	Tidak Pernah	Sering	Sangat Sering
16 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Tidak Pernah	Sangat Sering
17 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sangat Sering	Sering	Kadang-kadang	Sangat Sering
11 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Tidak Pernah	Sering	Kadang-kadang	Sangat Sering
12 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sangat Sering	Sangat Sering	Kadang-kadang	Sangat Sering
13 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Sering	Tidak Pernah	Kadang-kadang
14 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Sering	Sering	Sangat Sering
15 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Sering	Sangat Sering	Kadang-kadang	Sangat Sering
16 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sering	Tidak Pernah	Kadang-kadang	Kadang-kadang
17 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Tidak Pernah	Kadang-kadang	Sangat Sering
18 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Sering	Sangat Sering	Tidak Pernah
19 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Sangat Sering	Sering	Tidak Pernah	Sangat Sering
20 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Tidak Pernah	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Sangat Sering
21 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Tidak Pernah	Sering	Sangat Sering	Tidak Pernah
22 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Kadang-kadang	Sangat Sering	Kadang-kadang	Kadang-kadang
23 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Tidak Pernah	Sangat Sering	Kadang-kadang	Kadang-kadang
24 Tahun	Laki-Laki	Kelompok IPA	Tidak Pernah	Kadang-kadang	Tidak Pernah	Kadang-kadang
16 Tahun	Perempuan	Kelompok IPA	Tidak Pernah	Kadang-kadang	Kadang-kadang	Kadang-kadang

Lampiran 9. Beberapa Hasil Jawaban Gimkit

GIMKIT Creative Rewards Me Upgrade

Penelitian Kelas 11
26 participants - April 11th at 10:03 AM

- Question Breakdown
- Student Overview
- Quick Stats**

Quick Stats

The stats on how the game went down

Questions Answered Correctly	160
Questions Answered Incorrectly	88
Accuracy	65%

GIMKIT Creative Rewards Me Upgrade

- Question Breakdown
- Student Overview
- Quick Stats**

Quick Stats

The stats on how the game went down

Questions Answered Correctly	135
Questions Answered Incorrectly	39
Accuracy	78%

Lampiran 10. Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Faristianti Fathiani
Instansi	: MAN 1 Majalengka
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: MA
Mata Pelajaran	: FIKIH
Kelas	: XI (Sebelas)
Tema	: Jinayat dan Hikmahnya
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan (2x 45 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik mampu menjelaskan hukum pembunuhan dan hikmahnya	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia• Mandiri• Bernalar kritis• Kreatif• Bergotong-royong• Berkebinekaan global.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1) papan tulis, spidol, serta alat tulis lainnya 2) LCD Projector, Speaker aktif, laptop	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.• Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya misalnya dengan audio. Memiliki kesulitan dengan bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dsb.• Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir atas tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">• Model <i>Game Based Learning</i>	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran : <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik dapat menghayati syariat islam tentang jinayat• Peserta didik dapat menunjukkan sikap adil dan tanggung jawab sebagai implementasi dari pemahaman tentang hukum jinayat• Peserta didik dapat meneleaaah ketentuan Allah tentang jinayat dan hikmahnya	

- Peserta didik dapat menunjukkan contoh-contoh pelanggaran yang terkena ketentuan jinayat

B. AKTIVITAS PEMANTIK

- Apa itu hukum jinayat dalam Islam?
- Mengapa hukuman jinayat dianggap tegas?
- Apa hikmah di balik hukum jinayat?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN PERTAMA

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- 2) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- 1) Eksplorasi materi : guru menjelaskan konsep materi
- 2) Guru menjelaskan kepada siswa tentang aturan permainan
- 3) Guru memimpin pembelajaran berbasis permainan
- 4) Siswa bermain kuis online di Gimkit

Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi.
- 3) Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran.
- 4) Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

PERTEMUAN KEDUA

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- 2) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- 1) Eksplorasi materi : guru menjelaskan konsep materi
- 2) Guru menjelaskan kepada siswa tentang aturan permainan
- 3) Guru memimpin pembelajaran berbasis permainan

- 4) Siswa mengikuti permainan kuis secara aktif melalui perangkat masing-masing secara kelompok atau individu.
- 5) Guru memantau proses bermain dan memberi umpan balik langsung pada pertanyaan yang dianggap penting atau sering salah dijawab.

Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi.
- 3) Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran.
- 4) Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

PERTEMUAN KETIGA

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- 2) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- 1) Eksplorasi materi : guru menjelaskan konsep materi
- 2) Guru menjelaskan kepada siswa tentang aturan permainan
- 3) Guru memimpin pembelajaran berbasis permainan
- 4) Guru memulai permainan evaluatif berbasis Gimkit yang mencakup keseluruhan materi dari pertemuan 1 dan 2.
- 5) Siswa bermain kuis secara individu atau kelompok sesuai mode yang dipilih.
- 6) Guru memberikan umpan balik.
- 7) Diskusi kelas: guru membahas soal-soal yang paling banyak salah dijawab atau memicu kebingungan, serta menjelaskan jawabannya secara mendalam.

Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi.
- 3) Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran.
- 4) Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

F. ASESMEN / PENILAIAN

a) Assesmen Sikap

- Menunjukkan rasa hormat terhadap pendapat teman ketika pembelajaran
- Menunjukkan antusiasme dan keaktifan dalam mengikuti permainan Gimkit
- Menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab selama proses pembelajaran

Teknik penilaian: Observasi

Instrumen : Lembar Observasi

Nama Siswa	Aktif Diskusi	Antusiasme	Disiplin	Tanggung Jawab	Catatan

b) **Assesmen pengetahuan.**

Indikator pengetahuan:

1. Menjelaskan pengertian jinayat dan jenis-jenisnya dalam hukum islam
2. Mengidentifikasi dalil-dalil tentang jinayat dari Al-Qur'an dan Hadits
3. Menjelaskan hikmah dari penerapan hukum jinayat

Teknik penilaian:

1. Tes objektif melalui Gimkit
2. Tanya jawab lisan atau tulisan reflektif singkat

c) **Assesmen keterampilan.**

Indikator pengetahuan:

1. Mampu mengoperasikan aplikasi Gimkit
2. Mampu berkolaborasi dalam menjawab soal-soal kuis secara kelompok

Teknik penilaian:

1. Unjuk kerja (saat bermain Gimkit)

Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
mahaman soal Gimkit	menjawab benar > 90%	89%	74%	0%
Kolaborasi dengan tim	aktif bekerja sama	agak aktif	kadang-kadang	tidak bekerja
Penggunaan aplikasi Gimkit	mandiri tanpa bantuan	Sedikit dibantu	Sering dibantu	Tidak bisa

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Tindak Lanjut

1) Perbaikan

Remedial diarahkan pada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal. Guru dapat melakukannya dengan menjelaskan kembali kepada peserta didik tersebut. Remedial dilaksanakan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

2) Pengayaan

Kegiatan pengayaan diarahkan kepada peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar. Pengayaan berupa pendalaman materi terdapat rubrik Selangkah Lebih Maju.

REFERENSI/BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Buku Fikih SIKURMA
- Sumber Belajar Lain yang Relevan (buku elektronik, gim, alat peraga, dan lain-lain)

Guru Pamong PAI

Mahasiswa



Ansori, S.Pd.I
NIP. 196804191993031002



Faristianti Fathiani
NIM. 1212020077



Lampiran 11. Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Faristianti Fathiani
Instansi	: MAN 1 Majalengka
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: MA
Mata Pelajaran	: FIKIH
Kelas	: XI (Sebelas)
Tema	: Jinayat dan Hikmahnya
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan (2x 45 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik mampu menjelaskan hukum pembunuhan dan hikmahnya	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none">• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia• Mandiri• Bernalar kritis• Kreatif• Bergotong-royong• Berkebinekaan global.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1) papan tulis, spidol, serta alat tulis lainnya 2) LCD Projector, Speaker aktif, laptop	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.• Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya misalnya dengan audio. Memiliki kesulitan dengan bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dsb.• Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir atas tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none">• Metode Ceramah	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran : <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik dapat menghayati syariat islam tentang jinayat• Peserta didik dapat menunjukkan sikap adil dan tanggung jawab sebagai implementasi dari pemahaman tentang hukum jinayat• Peserta didik dapat meneleaaah ketentuan Allah tentang jinayat dan hikmahnya	

- Peserta didik dapat menunjukkan contoh-contoh pelanggaran yang terkena ketentuan jinayat

B. AKTIVITAS PEMANTIK

- Apa itu hukum jinayat dalam islam?
- Mengapa hukuman jinayat dianggap tegas?
- Apa hikmah di balik hukum jinayat?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN PERTAMA

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- 2) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- 1) Guru menyampaikan materi
- 2) Siswa mencatat poin-poin penting yang disampaikan guru
- 3) Sesekali guru menyisipkan pertanyaan retorik atau diskusi singkat untuk menjaga perhatian siswa.
- 4) Guru memberi contoh-contoh kasus untuk tiap jenis jinayat

Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi.
- 3) Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran.
- 4) Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

PERTEMUAN KEDUA

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- 2) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- 3) Mengondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- 1) Guru menyampaikan materi tentang penerapan hukum jinayat
- 2) Guru menunjukkan studi kasus dari sejarah islam
- 3) Menyisipkan sesi tanya jawab terbuka untuk mendalami pemahaman siswa

Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi.
- 3) Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran.
- 4) Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

PERTEMUAN KETIGA

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- 2) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- 3) Mengondisikan peserta didik untuk duduk secara berkelompok.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- 1) Guru menyampaikan materi tentang himah hukum jinayat
- 2) Guru memberi waktu siswa bertanya dan menyampaikan pendapatnya.
- 3) Melaksanakan evaluasi selama 3 pertemuan
- 4) Diskusi dan pembahasan jawaban secara bersama-sama

Kegiatan Penutup

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi.
- 3) Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran.
- 4) Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

F. ASESMEN / PENILAIAN

a) Asesmen Sikap

- Menunjukkan sikap hormat dan perhatian saat guru menjelaskan materi
- Bersikap jujur dan terbuka dalam mengungkapkan pendapat saat sesi tanya jawab
- Menunjukkan kedisiplinan (datang tepat waktu, membawa perlengkapan, mencatat materi)

Teknik penilaian: Observasi

Instrumen : Lembar Observasi

Nama Siswa	Mendengarkan dengan sopan	Antusias bertanya/menjawab	Disiplin	Catatan

b) Asesmen pengetahuan.

Indikator pengetahuan:

1. Menjelaskan pengertian jinayat dan jenis-jenisnya dalam hukum islam
2. Menjelaskan penerapan hukum jinayat dalam kasus nyata
3. Menyebutkan dan menjelaskan hikmah penerapan hukum jinayat

Teknik penilaian:

1. Tes tertulis
2. Tanya jawab lisan atau tulisan reflektif singkat

c) Asesmen keterampilan.

Indikator pengetahuan:

1. Mampu membuat ringkasan materi secara runtut dan jelas
2. Mampu menyampaikan hasil pemahaman secara lisan atau tertulis.
3. Menyusun tugas dengan rapih dan menggunakan bahasa yang baik

Teknik penilaian:

1. Unjuk kerja

Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Ketepatan fisik	Lengkap dan tepat	Cukup tepat	Sebagian kurang	Banyak salah
Sistematika ringkasan	Sangat runtut dan jelas	Cukup runtut	Kurang runtut	Acak-acakan
Bahasa dan kerapian	Bahasa baik dan rapi	Bahasa cukup dan baik	Banyak coretan	Tidak rapi

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Tindak Lanjut

1) Perbaikan

Remedial diarahkan pada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal. Guru dapat melakukannya dengan menjelaskan kembali kepada peserta didik tersebut. Remedial dilaksanakan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

2) Pengayaan

Kegiatan pengayaan diarahkan kepada peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar. Pengayaan berupa pendalaman materi terdapat rubrik Selangkah Lebih Maju.

REFERENSI/BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Buku Fikih SIKURMA
- Sumber Belajar Lain yang Relevan (buku elektronik, gim, alat peraga, dan lain-lain)

Guru Pamong PAI

Mahasiswa



Ansori, S.Pd.I
NIP. 196804191993031002

Faristianti Fathiani
NIM. 1212020077



Lampiran 12. Tabulasi Data Angket *Pre-Respond* Kelas Eksperimen

No. Responden	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Total Skor	
1	3	4	1	3	3	4	1	1	3	2	3	3	3	3	4	1	4	4	4	3	2	1	2	4	4	70	
2	2	2	2	4	4	1	1	4	2	2	1	4	1	1	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	2	2	65
3	3	2	3	4	3	4	4	1	3	1	3	3	1	1	3	2	4	1	4	2	2	2	1	2	1	60	
4	2	4	4	3	4	3	4	1	4	3	3	2	1	4	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	1	69	
5	3	2	2	4	2	2	2	4	2	3	4	3	4	2	3	4	1	2	4	1	4	1	2	3	1	65	
6	4	2	1	4	4	4	1	1	3	1	1	1	1	3	1	4	1	4	4	4	3	3	3	1	4	63	
7	3	3	1	3	1	2	3	2	1	4	3	1	4	4	2	1	4	3	3	2	4	1	3	4	4	66	
8	2	3	3	1	3	1	3	2	3	1	1	2	3	3	2	3	3	1	3	3	2	2	4	1	3	58	
9	3	4	3	1	4	1	4	4	2	1	3	3	1	3	3	1	4	1	4	3	3	3	2	4	2	67	
10	2	1	2	1	1	2	4	4	4	4	4	2	2	3	4	2	3	4	1	3	2	1	1	1	3	61	
11	2	1	4	1	1	3	3	2	4	3	1	2	1	1	3	2	4	4	1	3	3	2	4	4	4	63	
12	4	1	2	1	2	4	4	2	3	2	3	1	1	1	4	1	3	1	2	2	4	2	3	1	4	58	
13	1	1	3	2	2	1	4	2	4	2	4	3	4	3	3	4	3	1	3	2	4	1	4	2	2	65	
14	2	3	3	4	4	1	1	4	3	2	4	1	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	75	
15	4	1	1	4	4	3	2	4	1	3	4	1	1	2	3	3	2	2	3	3	4	4	2	4	1	66	
16	4	4	1	2	1	4	2	4	1	1	4	3	3	1	1	3	3	4	4	3	4	4	2	4	1	68	
17	4	4	3	1	4	4	2	4	4	2	3	4	2	1	3	1	1	2	4	2	2	2	2	3	4	68	
18	1	1	4	1	4	1	2	1	4	4	4	4	4	3	3	1	4	1	4	4	3	3	2	3	2	68	
19	2	2	2	2	1	3	2	4	3	3	2	1	2	1	4	3	4	1	1	4	1	4	3	4	3	62	
20	4	1	4	1	4	4	2	1	2	1	2	3	4	1	1	4	1	1	2	1	3	3	4	1	4	59	
21	3	1	1	4	3	1	4	3	4	2	1	2	3	2	2	3	4	2	4	2	4	3	2	3	2	65	
22	3	3	2	2	2	1	4	1	1	3	2	4	3	1	2	3	2	3	2	1	4	1	4	2	3	59	
23	1	4	1	4	1	4	4	2	4	2	4	3	3	3	4	2	2	4	3	3	2	3	1	2	3	69	
24	2	1	2	2	2	2	1	4	2	2	3	2	3	4	1	1	4	1	4	4	4	1	3	4	2	61	
25	1	4	4	2	3	3	3	4	4	4	1	2	4	2	2	3	1	4	3	3	4	2	3	2	1	69	
26	2	1	2	3	3	1	4	1	1	2	2	1	3	2	4	2	2	4	1	4	1	1	1	4	1	53	
27	3	4	3	1	2	1	3	3	4	2	4	3	3	1	1	2	4	1	3	1	2	2	2	4	2	59	
28	1	4	4	2	2	4	1	3	4	1	2	2	2	1	3	2	2	1	4	2	4	3	2	2	3	61	
29	2	4	1	4	1	1	4	4	4	4	3	2	1	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	1	1	73	
30	1	3	3	1	4	3	1	1	4	2	3	4	1	1	4	3	2	2	1	3	2	3	3	1	2	58	
31	4	1	2	2	2	2	2	3	1	3	4	2	1	2	1	3	1	4	4	1	1	1	1	4	2	54	
32	1	1	4	4	3	1	3	4	4	2	1	3	4	4	3	2	4	1	4	1	3	1	3	1	3	65	
33	1	2	1	1	2	4	4	1	2	1	3	3	1	4	4	1	1	3	4	1	3	4	2	3	4	60	
34	4	3	2	3	4	1	1	3	4	1	4	3	1	4	1	3	4	1	3	1	1	2	2	3	2	61	
35	3	2	1	3	3	1	3	3	2	3	4	1	2	2	4	1	1	2	3	2	1	4	2	1	2	56	

Lampiran 13. Tabulasi Data Angket *Post-Respond* Kelas Eksperimen

No. Responden	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Total Skor
1	4	3	3	2	2	2	3	4	4	4	2	2	3	4	2	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	79
2	2	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	2	3	4	3	3	4	4	4	2	4	2	4	2	81
3	4	2	4	3	2	4	4	2	2	4	2	3	2	3	3	4	2	4	2	2	4	2	4	3	2	73
4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	4	2	2	3	4	4	2	2	3	3	4	4	4	2	4	4	82
5	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	2	4	4	4	88
6	3	4	2	2	2	2	4	2	4	4	2	2	3	4	2	3	3	4	4	2	4	2	3	3	4	74
7	3	3	4	2	2	4	4	2	3	2	3	4	4	2	4	2	4	2	3	4	2	3	4	2	2	74
8	3	2	4	4	2	2	4	4	3	4	2	2	4	2	3	4	2	4	2	2	2	3	3	4	2	73
9	2	3	2	3	2	4	2	2	4	3	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	77
10	4	3	4	2	3	4	2	3	3	4	2	2	4	4	4	4	4	2	2	3	3	4	4	4	3	81
11	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	2	4	4	4	3	4	3	4	2	84
12	2	2	4	3	4	2	3	2	4	4	4	2	3	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	2	78
13	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	3	2	3	4	4	2	89
14	2	3	4	3	2	3	2	3	2	2	2	4	3	3	3	2	3	3	2	4	2	3	2	4	2	68
15	3	4	4	3	4	4	4	2	2	3	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	84
16	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	88
17	4	2	4	2	4	3	4	2	2	4	3	3	3	4	2	2	2	4	2	4	3	4	2	2	3	74
18	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	3	2	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	83
19	2	2	2	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	81
20	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	87
21	2	4	2	3	3	3	4	4	4	2	4	2	4	4	2	3	3	4	3	2	3	4	4	4	2	79
22	4	4	2	3	3	4	3	2	4	3	4	3	2	4	3	4	2	4	2	2	2	2	4	4	4	78
23	3	4	4	3	4	2	2	3	4	4	3	3	2	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	3	4	83
24	4	2	4	4	2	2	3	4	3	4	2	2	2	4	4	3	3	3	4	2	2	3	2	3	4	75
25	4	4	4	3	4	4	2	3	2	4	4	4	2	2	2	2	4	4	3	3	2	4	4	4	4	82
26	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	2	4	3	4	4	4	2	3	2	2	2	2	81
27	4	4	2	3	4	3	3	3	2	4	3	2	3	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	81
28	2	2	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	3	4	86
29	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	85
30	4	4	3	2	4	4	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	4	2	3	2	2	3	3	4	3	77
31	4	2	2	4	3	4	4	4	4	2	4	2	2	2	3	4	2	2	3	2	4	4	4	2	3	76
32	4	3	3	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	2	4	2	2	84
33	2	4	4	3	3	4	3	2	2	4	2	4	2	2	4	3	3	4	4	2	4	2	4	2	4	77
34	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	2	2	2	3	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	80
35	3	4	2	3	3	3	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	2	4	4	84

Lampiran 14. Tabulasi Data Angket *Pre-Respond* Kelas Kontrol

No. Responden	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Total Skor
1	4	4	2	3	1	4	1	1	3	3	4	3	3	3	1	4	2	1	3	1	3	3	1	4	3	65
2	4	2	3	4	4	2	4	4	2	3	4	4	4	1	2	1	2	3	3	4	2	3	2	3	1	71
3	3	1	3	4	1	3	4	1	4	2	2	1	3	1	4	3	2	3	2	3	3	3	4	4	1	65
4	1	2	4	2	1	2	1	4	3	4	2	2	4	4	1	2	2	4	3	2	3	4	4	1	2	64
5	3	1	2	1	4	2	1	1	3	1	2	2	3	2	4	2	2	1	1	2	3	1	3	2	2	51
6	4	1	2	4	1	2	2	1	1	1	2	2	4	3	1	2	2	1	3	1	3	2	3	4	2	54
7	4	1	1	1	3	2	1	1	2	1	4	2	2	2	4	2	4	2	3	1	3	1	4	3	2	56
8	1	1	3	4	3	4	4	1	3	3	4	3	2	2	3	3	4	2	2	1	4	1	2	4	3	67
9	4	3	3	4	3	1	2	3	1	3	2	1	2	2	1	1	1	4	1	1	1	1	3	4	2	54
10	1	3	3	3	2	1	4	4	3	2	2	2	4	3	1	4	3	3	1	1	1	2	1	3	1	58
11	3	4	2	4	4	3	4	3	1	1	3	1	2	4	2	4	1	2	1	4	3	3	2	1	1	63
12	2	3	4	2	4	3	1	3	2	1	2	2	3	2	3	1	3	1	3	4	4	2	3	3	1	62
13	2	3	2	4	3	3	2	3	2	3	1	2	3	4	3	4	4	1	2	3	1	3	4	2	3	67
14	3	4	3	3	4	1	4	1	2	1	1	2	1	4	1	2	4	2	2	3	3	2	2	2	3	60
15	3	1	1	2	4	4	3	3	3	2	4	1	2	1	1	2	1	4	1	4	4	4	3	1	2	61
16	2	1	3	3	4	1	1	2	1	3	1	2	4	2	2	4	2	2	1	1	4	1	1	2	3	53
17	1	3	1	1	4	4	4	3	2	1	1	1	3	4	2	3	4	3	2	4	3	2	1	2	1	60
18	3	4	4	3	4	4	1	3	2	1	3	1	2	2	3	2	1	2	1	1	2	3	4	2	1	59
19	1	2	3	3	1	1	3	4	2	1	1	3	2	3	2	2	2	1	4	3	4	3	2	1	4	58
20	1	3	1	1	4	2	1	2	3	1	4	3	3	4	1	1	3	1	2	4	2	1	3	4	1	56
21	1	3	3	2	4	4	3	2	4	3	1	4	2	2	2	1	4	4	1	4	1	1	1	2	4	63
22	1	4	2	1	3	2	3	4	4	2	4	3	1	1	1	2	4	3	4	4	4	1	3	3	4	68
23	1	1	3	1	1	1	2	4	3	3	2	4	3	1	3	1	2	1	3	3	3	2	2	4	3	57
24	1	2	3	3	2	4	2	2	1	1	4	3	2	4	1	2	3	1	1	1	4	3	2	4	4	60
25	4	1	3	4	2	3	2	3	2	1	4	2	3	4	4	3	2	1	1	2	4	4	4	4	2	69
26	4	3	4	1	4	2	1	2	2	1	2	2	4	3	2	2	2	4	3	1	4	4	3	3	4	67
27	1	4	3	1	3	1	2	3	3	4	3	3	2	3	2	2	2	2	1	4	1	3	1	1	3	58
28	3	3	1	1	3	4	4	2	3	2	4	2	3	3	3	1	2	4	4	4	1	1	3	4	1	66
29	3	4	2	3	1	1	3	3	1	2	4	2	3	2	1	3	4	1	1	4	4	2	3	4	4	65
30	3	4	4	2	1	1	1	1	4	3	3	2	2	4	3	3	1	4	4	1	4	4	2	3	4	68
31	2	3	1	2	2	3	1	2	4	4	4	1	2	4	1	4	3	2	2	1	1	2	4	4	3	62
32	4	1	1	4	1	2	2	4	2	2	3	3	2	4	3	1	1	1	4	2	1	4	3	2	3	60
33	4	1	1	4	1	2	4	3	4	2	2	4	4	1	2	4	4	2	4	1	2	1	1	1	1	60
34	2	1	1	4	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	4	1	4	3	1	3	3	59

Lampiran 15. Tabulasi Data Angket *Post-Respond* Kelas Kontrol

No. Responden	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Total Skor
1	4	4	2	3	2	4	2	2	3	4	4	4	3	4	1	4	2	2	3	1	3	3	2	4	4	74
2	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	1	2	1	2	4	4	4	2	3	2	4	1	77
3	4	1	3	4	1	4	4	1	4	2	3	1	3	1	4	3	3	4	2	3	4	3	4	4	1	71
4	2	2	4	2	1	2	1	4	3	4	2	3	4	4	1	2	2	4	3	2	4	4	4	1	3	68
5	3	1	2	2	4	2	2	2	3	2	2	2	3	2	4	3	2	1	1	3	3	1	3	2	3	58
6	4	1	3	4	2	2	2	1	1	1	2	2	4	3	1	3	2	1	3	2	3	2	4	4	2	59
7	4	1	2	1	3	3	1	1	2	1	4	2	2	2	4	2	4	2	4	2	3	2	4	3	2	61
8	1	2	4	4	3	4	4	1	3	3	4	3	2	2	3	3	4	2	2	1	4	1	2	4	4	70
9	4	3	3	4	3	1	2	3	1	4	3	2	3	2	1	1	1	4	1	2	1	2	3	4	2	60
10	1	3	3	4	2	1	4	4	3	2	2	2	4	3	1	4	3	3	1	2	1	3	1	3	1	61
11	4	4	3	4	4	3	4	3	2	2	3	1	3	4	3	4	1	2	1	4	3	3	3	2	1	71
12	2	3	4	2	4	3	1	3	2	2	2	2	3	2	4	1	4	1	3	4	4	2	3	3	2	66
13	2	3	2	4	3	3	2	4	2	3	2	2	3	4	3	4	4	1	2	4	1	3	4	3	3	71
14	3	4	3	3	4	2	4	1	3	2	1	2	1	4	2	2	4	2	2	3	4	2	3	3	4	68
15	3	1	1	2	4	4	3	3	3	2	4	1	3	1	2	3	1	4	1	4	4	4	4	2	3	67
16	2	1	3	3	4	1	2	2	2	3	2	3	4	2	3	4	2	2	1	1	4	1	1	3	3	59
17	2	3	1	1	4	4	4	3	2	1	1	1	4	4	2	4	4	3	3	4	3	2	1	2	1	64
18	3	4	4	4	4	4	1	3	2	1	4	1	2	2	3	3	2	3	1	1	2	3	4	3	1	65
19	1	2	3	3	2	2	4	4	2	1	1	4	2	3	2	2	3	1	4	3	4	4	3	2	4	66
20	1	3	1	1	4	2	2	2	3	1	4	3	3	4	1	1	4	1	2	4	2	2	3	4	1	59
21	2	4	3	2	4	4	3	2	4	3	1	4	2	2	2	2	4	4	1	4	1	1	1	3	4	67
22	1	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	1	2	1	2	4	3	4	4	4	1	3	4	4	74
23	1	2	4	2	2	1	3	4	4	4	3	4	3	1	4	2	2	1	3	4	4	2	2	4	4	70
24	1	2	3	3	2	4	3	2	2	1	4	3	2	4	2	2	3	2	1	1	4	3	2	4	4	64
25	4	1	4	4	3	3	3	3	2	1	4	3	4	4	4	4	3	1	1	2	4	4	4	4	3	77
26	4	3	4	1	4	2	1	2	2	1	3	2	4	3	2	2	2	4	4	2	4	4	3	3	4	70
27	1	4	3	2	4	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	4	1	4	1	1	3	63
28	4	3	1	2	4	4	4	2	3	2	4	3	3	3	4	2	2	4	4	4	1	2	3	4	1	73
29	3	4	3	3	1	2	3	4	1	2	4	2	4	2	1	3	4	2	1	4	4	2	4	4	4	71
30	3	4	4	2	1	1	1	1	4	3	3	2	2	4	3	4	1	4	4	2	4	4	3	3	4	71
31	2	3	1	3	3	3	1	2	4	4	4	1	3	4	1	4	3	2	2	1	2	2	4	4	4	67
32	4	1	1	4	2	2	2	4	3	2	3	3	2	4	3	2	2	1	4	2	2	4	3	3	3	66
33	4	1	1	4	2	2	4	4	4	3	2	4	4	2	2	4	4	2	4	2	3	1	2	1	2	68
34	2	1	1	4	2	2	3	2	2	4	3	2	3	2	4	3	2	4	4	1	4	3	1	3	4	66

Lampiran 16. Tabulasi Data Uji Validitas Angket

No. Resp	Aktivitas belajar siswa																									Skor Total	
	Nomor Butir Angket																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	1	4	3	4	4	4	4	91
2	4	4	3	4	4	4	4	2	4	1	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	4	2	80
3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	92
4	4	4	3	2	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	77
5	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	93
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	89
7	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
8	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	81
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
10	3	3	4	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	1	63
11	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73
12	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	90
13	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	86
14	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4	4	91
15	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	93
16	3	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	87
17	2	4	3	3	3	3	3	1	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	81
18	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	92
19	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	93
20	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	93
21	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	97
22	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	94
23	2	2	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	4	3	72
24	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	2	4	4	89
25	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	91
26	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	81
27	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	92
28	4	4	4	4	1	3	1	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	86
29	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	3	4	4	4	92
30	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	82
	0,405814	0,380509	0,440093	0,476237	0,47762	0,644615	0,472963	0,491825	0,651369	0,391058	0,627011	0,362908	0,528543	0,425175	0,43976	0,46571	0,499572	0,37245	0,446347	0,367059	0,540465	0,449833	0,369181	0,576729	0,656098	1	

Lampiran 17. Dokumentasi Kelas Eksperimen



Lampiran 18. Dokumentasi Kelas Kontrol



Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian



Lampiran 20. Hasil Turnitin

Faristianti Fathiani 1212020077.pdf

ORIGINALITY REPORT

3% SIMILARITY INDEX	4% INTERNET SOURCES	3% PUBLICATIONS	% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	id.scribd.com Internet Source	1%
2	files1.simpkb.id Internet Source	1%
3	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Lampiran 21.

Riwayat Hidup



Faristianti Fathiani lahir di Majalengka pada tanggal 13 Januari 2003. Ia merupakan anak kedua dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Ujang Husaenudin dan Ibu Neneng Lilis Analisa. Saat ini berdomisili di Desa Rawa, Kecamatan Cingambul, Kabupaten Majalengka, Provinsi Jawa Barat. Ia dapat dihubungi melalui email: faristianti1806@gmail.com.

Riwayat pendidikan formal dimulai dari SDIT Hidayatullah (2008–2009), kemudian melanjutkan ke SDN Ciranjeng (2009–2015), MTs Husnul Khotimah Kuningan (2015–2018), MAS Husnul Khotimah Kuningan (2018–2021), dan kini tengah menempuh pendidikan Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

Di luar kegiatan akademik, ia aktif dalam berbagai kegiatan sosial dan organisasi. Ia pernah terlibat sebagai relawan (*volunteer*) di bidang ekonomi dan pendidikan, yang memberinya pengalaman dalam pengabdian masyarakat serta memperluas wawasan di luar ruang kelas.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat akademik untuk menyelesaikan studi, namun lebih dari itu, ia berharap karya ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi siapa pun yang membacanya.