

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* pada 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