

Inovasi Pembelajaran Game Studies Pada Materi Fiqih Di MA Darut Taqwa Purwosari Pasuruan

Siti Aisyah Urifah, Ahmad Ma'ruf, Muhammadiyah

¹²³Universitas Yudharta, Pasuruan, Indonesia

Email: *Sitiaisyahurifah030402@gmail.com, makruf@yudharta.ac.id, mada.muhammada@gmail.*

Abstract

This study aims to propose an innovation in the use of game studies as a medium for learning Islamic jurisprudence (fiqh) at MA Darut Taqwa Purwosari Pasuruan. The background is the need for more engaging, interactive, and relevant learning methods for today's digital generation. By utilizing a game-based approach, students are not only encouraged to understand the theoretical principles of Islamic jurisprudence but also experience practical learning through simulations, scenarios, and ethically based choices that depict real-life situations in everyday life. The game development method in this study is adapted to the fiqh material taught at the MA level. The game's level design is designed to present fiqh scenarios, such as buying and selling practices, acts of worship, transactions, and contemporary issues. Each level presents reflective questions and alternative course of action, encouraging students to think critically while internalizing Islamic legal values. This makes fiqh learning more lively, contextual, and enjoyable, and can increase student motivation in understanding material previously considered difficult or boring. The results show that the application of game studies in fiqh learning can have a positive impact on student engagement and understanding. This innovation opens up new perspectives on the immense potential of games in Islamic religious education, particularly in teaching fiqh (Islamic jurisprudence) in a way that is more relevant to the needs of the younger generation. Thus, this research provides an important foundation for further development in the use of games as an innovative medium in fiqh studies, while also addressing the challenges of education in the digital age.

Keywords: *Innovation, Game Studies learning, Fiqh Material*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengusulkan inovasi dalam penggunaan game studies sebagai media pembelajaran fiqh di MA Darut Taqwa Purwosari Pasuruan. Latar belakangnya adalah kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan generasi digital saat ini. Dengan memanfaatkan pendekatan berbasis game, siswa tidak hanya diajak untuk memahami prinsip-prinsip fiqh secara teoritis, tetapi juga dapat merasakan pengalaman belajar yang aplikatif melalui simulasi, skenario, dan pilihan-pilihan berbasis etika yang menggambarkan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Metode pengembangan game dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi fiqh yang diajarkan di tingkat MA. Desain level dalam game dirancang sedemikian rupa sehingga menampilkan skenario fiqh, seperti praktik jual beli, ibadah, muamalah, dan masalah kontemporer. Setiap level menyajikan pertanyaan reflektif dan alternatif pilihan tindakan, sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis sekaligus menginternalisasi nilai-nilai hukum Islam. Hal ini membuat pembelajaran fiqh lebih hidup, kontekstual, dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game studies dalam pembelajaran fiqh mampu memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Inovasi ini membuka perspektif baru tentang potensi besar

game dalam pendidikan agama Islam, terutama dalam mengajarkan fiqih dengan cara yang lebih relevan dengan kebutuhan generasi muda. Dengan demikian, penelitian ini memberikan landasan penting untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan game sebagai media inovatif dalam studi fiqih, sekaligus menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Kata Kunci: *Inovasi, pembelajaran Game Studies, Materi Fiqih*

Pendahuluan

Di Indonesia pendidikan menjadi bagian perihwal yang sangat dibutuhkan untuk seluruh warganya, bukan hanya Indonesia, seluruh umat manusia membutuhkan pendidikan yang layak untuk melaksanakan kehidupan dan melengkapi diri manusia tersebut. (Tugiah & Jamilus, 2022) Agar mampu membedakan mana manusia dan mana makhluk lain, yang system pendidikannya berbeda-beda. (Mirza Yogy Kurniawan et al., 2018) Keinginan umum Negara yakni menyiapkan peserta didik yang mampu menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Senada dengan tujuan pendidikan Nasional yakni tentang system pendidikan Nasional. Di tegaskan dalam pasal 3 bahwa, peserta didik agar menjadi siswa yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sehingga, dengan peraturan diatas pemerintah dan warga negaranya harus mampu memenuhi kebutuhan pendidikan yang dibutuhkan dulu dan kini. (Rizka_Saomi, 2022)

Didalam pendidikan ada pembelajaran yang mempunyai pengertian tersendiri dari keduanya, tetapi memiliki hubungan yang saling mengisi. Jika pendidikan fokusnya pada pembentukan kepribadian dan pengembangannya. (Indonesia 2003) Maka pengertian pendidikan secara sederhana dapat merujuk pada kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Pendidikan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. (Pambudi, 2018). Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil-tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung dari proses belajar yang dialami peserta didik. Dalam belajar peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor. (Usiono et al., 2023) Oleh karena itu, peserta didik harus mengetahui faktor-faktor yang dimaksud, demikian juga para pendidik, pembimbing dan pengajar di dalam mengatur dan mengendalikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar berjalan menjadi optimal. (Koerniantono, 2019)

Game studies berhubungan dengan perkembangan teknologi dan pengaruhnya pada dunia pendidikan. (Niken Ristianah, n.d.) Di era industri 4.0 teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Namun, tantangan yang dihadapi adalah kurangnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah-sekolah. Selain itu, meskipun teknologi dapat membantu dan memfasilitasi siswa dalam memahami konsep pembelajaran, penggunaan media berbasis game edukasi di dalam kelas masih sangat jarang ditemui. Padahal, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang difasilitasi oleh game dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Masalah lainnya adalah bahwa anak-anak berusia 11-14 tahun sudah mulai menghabiskan banyak waktu mereka dengan bermain game di perangkat mobile. Oleh karena itu, *game studies* bisa menjadi cara yang efektif untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. (Asmoro et al., 2021)

Menurut S. Ulil, yang diikuti oleh Hamdani bahwa mengajar adalah menyajikan bahan

pelajaran oleh seseorang kepada orang lain agar orang lain itu menerima, menguasai dan mengembangkannya. Dalam lembaga pendidikan, orang lain disebut siswa. Dalam proses belajar, agar peserta didik dapat menerima, menguasai, dan lebih mengembangkan bahan pelajaran itu, guru harus mengajar dengan cara yang tepat, efisien, dan efektif. Relevan dengan hal tersebut, Andi Prastowo menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja yang bersistem yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dan, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengembangkan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Yustina & Yahfizham, 2023)

Metode pembelajaran menekankan proses belajar peserta didik secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar. Pemilihan metode pembelajaran tentunya harus menghindari upaya penemuan ide kepada peserta didik. Guru seharusnya memikirkan cara metode yang membuat peserta didik belajar secara optimal. Dalam arti sesuai tingkat kemampuan masing-masing. Belajar secara optimal dapat dicapai jika peserta didik aktif dibawah bimbingan guru yang aktif pula. (Hamdani 2011) Salah satu metode yang diperkenalkan pada dunia pendidikan adalah metode pembelajaran games. Metode ini merupakan tipe atau model pembelajaran kooperatif yang digunakan guru dalam pengajaran dengan gaya sambil bermain melibatkan aktivitas seluruh peserta didik. (Yulianti & Ekohariadi, 2020)

Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Muhibbin Syah, bahwa belajar menggunakan games adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara pengajaran yang dipergunakan oleh seorang guru dengan gaya sambil bermain. Maka disini guru berperan seolah-olah sebagai teman bagi peserta didik yang bias membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan apa yang sedang diajarkan guru dan yang bisa membuat peserta didik lebih bermotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Pada akhirnya, latar belakang masalah ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk mengembangkan dan menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran yang efektif di era digital ini. Oleh karena itu, dengan menyadari kenyataan tersebut maka dalam penelitian ini mengambil judul “Inovasi Pembelajaran Game Studies pada Materi Fiqih di MA Darut Taqwa Purwosari Pasuruan “. berharap agar dengan pembelajaran game studies ini akan lebih meningkatkan hasil peserta didik sesuai dengan tujuan Pendidikan. (Purnomo, 2020)

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan untuk memperoleh data di lapangan, peneliti langsung mendatangi lokasi penelitian yaitu MA Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan untuk mendapatkan data yang valid dan jelas mengenai dampak *game studies* terhadap peserta didik. Penelitian ini untuk mengembangkan pembelajaran *game studies* pada materi fiqih di MA Darut Taqwa. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kualitatif yang merupakan metode penelitian yang melibatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam mengkaji kondisi objek alam. (Fariq, 2023) Proses pengumpulan data atau pemantauan fenomena dilakukan dalam situasi yang sesuai. Dalam hal ini, para peneliti diharapkan terlibat secara aktif dalam pengamatan langsung di tempat kejadian. (Susiyani, 2017). Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan secara penggambaran deskripsi atau analisis tetapi bukan menggunakan statistik ataupun angka, tetapi,

peneliti memperoleh data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam teori penelitian kualitatif, dikemukakan bahwa untuk mencapai kualitas penelitian, diperlukan kelengkapan data yang terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer merujuk pada informasi verbal atau lisan yang diberikan oleh subjek penelitian yang dapat dipercaya. Jenis data ini mencakup ucapan, gerakan tubuh, dan perilaku yang berkaitan dengan variabel yang sedang diteliti. (Fariq, 2023)

Maka, peneliti memperoleh data utama melalui pengamatan, pertanyaan langsung, dan penyataan dokumen dari subjek penelitian. Dalam hal ini dilakukan pengamatan secara langsung terhadap aktifitas yang dilakukan secara terus menerus oleh peserta didik kelas X E serta wawancara langsung kepada guru Fiqih dan peserta didik kelas X E di MA Darut Taqwa Purwosari Pasuruan. Data sekunder merupakan informasi yang didapatkan atau yang dikumpulkan oleh peneliti dari sumber yang sudah ada sebelumnya, seperti melalui orang lain atau dalam bentuk dokumen. Adapun data sekunder diperoleh dari berbagai sumber sebagai data pendukung seperti dokumen, arsip, buku-buku, dan jurnal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini tentang inovasi pembelajaran *game studies* pada materi Fiqih di MA Darut Taqwa. (Arifandi et al., 2020)

Hasil dan Pembahasan

A. Inovasi Pembelajaran Game Studies

Inovasi Pembelajaran Game Studies merupakan sebuah terobosan baru dalam dunia pendidikan modern yang mengintegrasikan elemen permainan (*games*) ke dalam proses belajar mengajar. Konsep ini lahir dari pemahaman bahwa dunia anak-anak dan remaja sangat dekat dengan dunia permainan, baik dalam bentuk tradisional maupun digital. Oleh karena itu, memanfaatkan game sebagai media pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Game Studies dalam konteks pembelajaran tidak hanya dipahami sebatas penggunaan permainan untuk hiburan, tetapi lebih jauh lagi, ia diposisikan sebagai pendekatan pedagogis yang mampu memberikan pengalaman belajar interaktif, menyenangkan, dan penuh tantangan. Dengan adanya unsur kompetisi, kolaborasi, serta penyelesaian masalah dalam game, peserta didik akan terdorong untuk aktif, kritis, dan kreatif dalam memecahkan persoalan yang disajikan. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dibandingkan metode konvensional yang cenderung satu arah. (Prasrihamni et al., 2022)

Inovasi pembelajaran berbasis Game Studies mencakup berbagai bentuk implementasi. Misalnya, penggunaan *serious games* yang dirancang khusus untuk tujuan edukasi, gamifikasi (penerapan elemen game seperti poin, level, dan badge dalam aktivitas belajar), hingga pemanfaatan *digital simulation games* yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman virtual. Setiap bentuk inovasi ini memiliki keunggulan masing-masing dalam memfasilitasi gaya belajar yang berbeda-beda, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Keunggulan lain dari inovasi Game Studies adalah kemampuannya membangun pembelajaran kolaboratif. Banyak permainan yang menuntut kerja sama tim, komunikasi yang efektif, serta strategi bersama untuk mencapai tujuan. Dalam konteks pendidikan, hal ini sejalan dengan pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti *critical thinking*, *collaboration*, *communication*, dan *creativity*. (Mardhiyah et al., 2021) Tidak hanya itu, penerapan game dalam pembelajaran juga membantu siswa mengasah kesabaran, ketekunan,

dan kemampuan manajemen emosi saat menghadapi tantangan atau kegagalan dalam permainan.(Yulianti & Ekohariadi, 2020)

Dalam perspektif pedagogis, Game Studies juga memiliki nilai humanis dan kontekstual, karena pembelajaran berbasis game cenderung menghubungkan konsep teoretis dengan pengalaman nyata yang dialami siswa. Misalnya, dalam pembelajaran sejarah, siswa dapat diajak bermain *role-playing games* yang menempatkan mereka sebagai tokoh sejarah untuk memahami alur peristiwa. Dalam bidang sains, *simulation games* memungkinkan siswa melakukan eksperimen virtual yang sulit dilakukan di laboratorium nyata karena keterbatasan fasilitas atau risiko keselamatan. Namun demikian, inovasi pembelajaran Game Studies juga menghadapi tantangan. Salah satunya adalah potensi distraksi, di mana siswa lebih fokus pada aspek hiburan dibandingkan esensi pembelajaran. Selain itu, keterbatasan infrastruktur teknologi di sebagian sekolah di Indonesia juga menjadi kendala dalam mengimplementasikan model ini secara menyeluruh. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan pedagogis dan literasi digital yang baik agar dapat mendesain game edukatif yang seimbang antara unsur hiburan dan nilai pembelajaran.(Raibowo et al., 2019)

Secara keseluruhan, inovasi pembelajaran Game Studies menghadirkan peluang besar dalam melakukan transformasi pendidikan, khususnya di era digital yang serba cepat dan dinamis. Model pembelajaran ini tidak hanya sekadar menghadirkan variasi dalam proses belajar, melainkan mampu menyatukan unsur hiburan, interaktivitas, dan pembelajaran bermakna dalam satu kesatuan utuh. Dengan demikian, siswa tidak lagi memandang belajar sebagai aktivitas yang monoton, melainkan sebagai pengalaman yang menyenangkan sekaligus menantang. Game Studies mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Melalui desain permainan yang mengandung skenario, tantangan, serta pilihan-pilihan yang menuntut pemikiran kritis, siswa dapat mengasah kemampuan analitis sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran. Inovasi ini juga menumbuhkan daya saing sehat, kerja sama, serta keterampilan komunikasi antar siswa. Hal ini selaras dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada penguasaan 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication).(Mardhiyah et al., 2021)

Lebih jauh, Game Studies dapat dianggap sebagai pendekatan revolusioner dalam mempersiapkan generasi muda yang adaptif dan kreatif. Kehadiran game sebagai media belajar memungkinkan siswa untuk berlatih menghadapi situasi kompleks dengan cara yang aman namun realistis, sehingga mereka terbiasa menghadapi tantangan nyata di luar kelas. Dengan dukungan teknologi, model ini mampu menjembatani kebutuhan antara dunia pendidikan dengan tuntutan zaman, yang menuntut peserta didik untuk berpikir cepat, inovatif, dan tetap berpegang pada nilai-nilai yang membentuk karakter. Dengan demikian, Game Studies bukan hanya sekadar strategi belajar alternatif, tetapi juga jalan baru menuju pendidikan yang lebih relevan, humanis, dan visioner, sehingga dapat menjadi salah satu kunci dalam membentuk generasi unggul yang siap menghadapi kompleksitas tantangan global.(Komalasari, 2023)

B. Materi Fiqih Di MA

Materi Fiqih di Madrasah Aliyah (MA) merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam rumpun Pendidikan Agama Islam yang memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman, sikap, dan perilaku religius peserta didik. Fiqih tidak hanya dipahami sebagai ilmu tentang

hukum-hukum Islam yang bersifat normatif, tetapi juga sebagai pedoman praktis bagi kehidupan sehari-hari seorang muslim. Dengan mempelajari fiqh, siswa diharapkan mampu memahami ajaran Islam secara komprehensif, mengamalkan nilai-nilainya dalam kehidupan pribadi maupun sosial, serta memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan yang sesuai dengan syariat. Secara garis besar, materi fiqh di MA disusun secara sistematis mulai dari aspek ibadah, muamalah, hingga persoalan kontemporer yang relevan dengan kehidupan modern. Pada aspek ibadah, siswa mempelajari hukum-hukum dasar seperti thaharah (bersuci), shalat, puasa, zakat, dan haji. Pemahaman tentang ibadah ini ditekankan tidak hanya pada tata cara pelaksanaannya, tetapi juga pada hikmah dan nilai spiritual yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, siswa tidak sekadar mengetahui aturan ritual, melainkan juga mampu menjiwai makna ibadah sebagai bentuk penghambaan kepada Allah. (Yosita et al., 2023)

Selain ibadah, materi fiqh juga mencakup muamalah, yang membahas hubungan antar manusia dalam berbagai bidang kehidupan, seperti jual beli, pinjam meminjam, kerja sama, warisan, pernikahan, dan perceraian. Pembahasan muamalah di tingkat MA diarahkan untuk membekali siswa dengan pemahaman hukum Islam yang aplikatif, sehingga mereka mampu menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat. Materi ini juga penting untuk memberikan kesadaran bahwa Islam adalah agama yang lengkap dan menyeluruh, mengatur tidak hanya hubungan manusia dengan Allah, tetapi juga hubungan antar sesama manusia. Salah satu keunggulan materi fiqh di MA adalah adanya integrasi dengan isu-isu kontemporer, seperti hukum transaksi digital, bank syariah, asuransi, hingga masalah sosial yang sering muncul di masyarakat. Pendekatan ini penting agar pembelajaran fiqh tidak terkesan kaku dan kuno, melainkan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan begitu, siswa diajak untuk berpikir kritis, mampu menganalisis masalah hukum modern, dan menimbang solusi sesuai prinsip-prinsip syariah. (Maftuhah, 2021)

Di samping aspek kognitif, pembelajaran fiqh di MA juga menekankan pembentukan sikap dan karakter Islami. Guru fiqh berperan bukan hanya sebagai penyampai ilmu, tetapi juga sebagai teladan yang membimbing siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai kejujuran, keadilan, tanggung jawab, serta sikap toleran. Misalnya, ketika membahas fiqh ibadah, guru dapat menanamkan nilai kedisiplinan melalui shalat tepat waktu; sementara dalam fiqh muamalah, siswa dilatih untuk menjunjung tinggi keadilan dan kejujuran dalam setiap transaksi. Lebih jauh, materi fiqh di MA diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran bahwa hukum Islam tidak dimaksudkan untuk membatasi kebebasan, melainkan untuk menjaga kemaslahatan manusia. Dengan pendekatan seperti ini, siswa tidak hanya memahami fiqh sebagai sekumpulan aturan, tetapi juga sebagai sumber nilai moral dan etika yang mampu menuntun mereka menghadapi realitas kehidupan. Oleh karena itu, materi fiqh di MA dapat dikatakan memiliki kedudukan yang sangat penting, baik dalam aspek akademik maupun dalam pembentukan kepribadian siswa. Dengan landasan ilmu fiqh yang kuat, siswa diharapkan tumbuh menjadi generasi yang memiliki kompetensi religius, kesadaran sosial, dan kepekaan moral, sehingga mereka mampu menjadi agen perubahan positif di tengah masyarakat. (Yosita et al., 2023)

C. Inovasi Pembelajaran Game Studies Pada Materi Fiqh Di Ma Darut Taqwa

Purwosari Pasuruan

Peneliti melakukan penelitian inovasi pembelajaran game studies pada materi fiqih di MA Darut Taqwa Purwosari Pasuruan. Pada penelitian ini tertuju pada siswa kelas X E yang berjumlah ada 30 siswa, adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sumpling jenuh. Teknik sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. (Chusni 2018) Jadi, nantinya sampel yang digunakan itu adalah satu kelas yang berjumlah 30 siswa. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi fiqih. Ada beberapa tahap yang harus dilakukan peneliti untuk mendapatkan hasil dari penelitian inovasi game studies pada materi fiqih di MA Darut Taqwa, disini ada 4 tahap yang dilakukan peneliti yaitu: *Analysis, Design, and Implementation*. Tahap pertama peneliti menganalisa apa saja yang dibutuhkan dalam penelitian ini dengan melakukan observasi pendahuluan di MA Darut Taqwa Purwosari Pasuruan pada tanggal 22 Mei 2024. (Wahyudiono, 2023)

Analisis dilakukan dengan mewawancarai bapak bahrudin S.Pd. hasil yang didapat adalah pembelajaran yang ada di MA Darut Taqwa Purwosari Pasuruan masih dalam kondisi kurangnya pemahaman pembelajaran. Khususnya kelas XE. Guru masih melakukan proses pembelajaran konvensional dalam memaparkan materi Fiqih. Selain itu, siswa juga mudah merasa bosan sehingga siswa memilih untuk keluar kelas atau tidur di dalam kelas daripada belajar. Setelah dilakukan tes di kelas X E pun didapatkan hasil bahwa kemampuan pemahaman belajar siswa itu masih rendah. Untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi Fiqih adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan menarik dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka metode pembelajaran yang tepat adalah menggunakan metode pembelajaran *game studies*. *Game studies* merupakan suatu jenis metode pembelajaran yang unik dan menarik yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan siswa karena di dalamnya terdapat unsur pendidikan. (Nufuz et al., 2025)

Menurut Teyssier *game studies* bermanfaat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.¹ Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Alam Putra Semesta menyatakan bahwa dengan adanya *Game Studies* ini dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dan sebagai sarana belajar yang menyenangkan bagi siswa. (Semesta 2011) Agar materi yang disajikan dalam *game studies* mudah difahami oleh siswa, maka materinya juga dipadukan dengan permasalahan yang ada didalam materi fiqih. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian inovasi pembelajaran *game studies* pada materi fiqih di MA Darut Taqwa Purwosari Pasuruan. (Ratnasari & Suradika, 2020)

Pada tahap kedua peneliti mulai merancang desain game yang akan di gunakan. Peneliti menggunakan game yang bernama jual beli atau pasar-pasaran tahap pertama yaitu: yang pertama, guru menyiapkan materi berbeda setiap kelompoknya terdiri dari 4 kelompok, setiap kelompok mendapatkan 15 soal dari bab perekonomian dalam islam. kedua, disetiap kelompok memiliki anggota yang berisi penjual, pembeli, pemborong dan seles. Ketiga, anggota yang berperan menjadi penjual akan tetap tinggal di tempatnya untuk menjual dagangannya yang berupa soal yang sudah dibagi oleh guru fiqih. Keempat, anggota yang berperan menjadi pembeli berkeliling ke setiap kelompok untuk membeli atau bertanya materi yang di jual di kedai atau kelompok lain, disini pembeli memiliki batas beli atau bertanya yaitu maksimal 3 pertanyaan. (Rahmawan & Effendi, 2022)

Dalam tahap pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa mekanisme yang dirancang untuk menguji efektivitas game studies sebagai media pembelajaran. Kelima, anggota yang berperan sebagai *pemborong* memiliki tugas khusus untuk berkeliling ke kelompok lain dan membeli atau memborong soal yang dijual oleh kelompok tersebut. Namun, pemborong memiliki batasan, yaitu maksimal hanya boleh memborong enam pertanyaan, sehingga mereka harus selektif dalam memilih soal yang dibutuhkan. Keenam, anggota yang bertugas sebagai *sales* memiliki peran sebaliknya, yaitu berkeliling ke kelompok lain untuk menawarkan dan memasarkan soal-soal yang telah disiapkan kelompoknya. Peran ini menuntut keterampilan komunikasi dan strategi dalam menjual agar soal mereka terpilih oleh kelompok lain. (Teni Nurrita, 2022)

Pada babak ketujuh dari permainan ini, peran *pembeli* dan *pemborong* menjadi lebih menantang karena mereka harus memaparkan kembali hasil yang telah dibeli dari kelompok lain. Hasil tersebut berupa kumpulan pertanyaan beserta jawaban yang didapatkan selama proses transaksi berlangsung. Aktivitas ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji kembali pemahaman mereka, baik dari segi kebenaran isi maupun kemampuan dalam menyampaikan informasi. Dengan demikian, siswa tidak hanya sekadar aktif dalam aktivitas jual beli soal, tetapi juga terdorong untuk mengorganisasi informasi, menganalisis jawaban, dan melatih keterampilan presentasi. Proses ini mencerminkan pembelajaran yang lebih bermakna karena siswa mengalami pengalaman belajar yang kolaboratif, komunikatif, dan interaktif. (Setiyadi, 2023)

Tahap berikutnya dalam penelitian ini adalah uji coba game yang dirancang untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran berbasis *game studies* efektif diterapkan dalam pembelajaran fiqh. Populasi penelitian terdiri dari 30 siswa kelas X E, dan karena jumlah siswa relatif kecil, peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu teknik di mana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, semua siswa berpartisipasi aktif dalam proses uji coba, sehingga hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi riil yang terjadi di kelas tersebut. Proses uji coba game dilakukan secara bertahap untuk memastikan bahwa media pembelajaran ini valid, layak, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tahap pertama adalah uji ahli materi, yang bertujuan menilai apakah konten fiqh yang disajikan dalam game sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum. Tahap kedua adalah uji metode game, yang menekankan pada keterpaduan alur permainan, kejelasan aturan main, serta kesesuaian mekanisme game dengan tujuan pendidikan. (Mursid & Yulia, 2019)

Tahap ketiga dalam proses penelitian ini adalah uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan dengan melibatkan sebagian siswa dari kelas X E untuk mengidentifikasi berbagai kendala yang mungkin muncul, baik dari segi teknis maupun nonteknis. Kendala teknis yang dimaksud mencakup aspek penggunaan media game, kejelasan instruksi, serta kesesuaian alur permainan dengan waktu yang tersedia di kelas. Sedangkan kendala nonteknis berkaitan dengan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta dinamika interaksi antar anggota kelompok. Melalui uji coba ini, peneliti dapat mengamati respon awal siswa terhadap game yang dikembangkan, apakah game tersebut mampu membangkitkan minat, memudahkan pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Hasil dari tahap ini sangat penting

sebagai masukan untuk penyempurnaan media sebelum diujikan dalam skala lebih besar. Tahap terakhir adalah uji coba lapangan, yang dilakukan dengan menerapkan game secara menyeluruh pada seluruh siswa kelas X E dalam suasana pembelajaran nyata. Pada tahap ini, peneliti tidak hanya menilai bagaimana game dioperasikan secara teknis, tetapi juga menilai sejauh mana media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fiqih. Proses ini sekaligus menjadi simulasi riil penggunaan game sebagai media pembelajaran di madrasah, sehingga peneliti dapat mengevaluasi dampak langsungnya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. (Susilo & Sofiarini, 2020)

Data yang diperoleh dari kedua tahapan uji coba—yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Kemudian dianalisis secara mendalam untuk mengetahui sejauh mana validitas, kelayakan, dan efektivitas game studies sebagai media pembelajaran fiqih. Analisis ini tidak hanya sekadar menilai apakah game dapat digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga untuk mengukur sejauh mana media tersebut benar-benar mampu menjawab kebutuhan siswa, mendukung pencapaian tujuan kurikulum, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dari sisi validitas, peneliti menilai keterpaduan antara materi fiqih yang dimuat dalam game dengan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa. Hal ini penting agar media tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga memiliki bobot akademik yang sesuai dengan standar pendidikan madrasah. Selanjutnya, dari aspek kelayakan, analisis difokuskan pada kemudahan penggunaan media, ketersediaan sarana pendukung, serta keterjangkauan implementasi di lingkungan sekolah. Sedangkan dari segi efektivitas, peneliti melihat dampak langsung game studies terhadap peningkatan pemahaman siswa, motivasi belajar, partisipasi aktif, serta kemampuan mereka dalam menghubungkan materi fiqih dengan konteks kehidupan sehari-hari. (Gunawati, 2022)

Hasil analisis tersebut tidak hanya menjadi jawaban atas rumusan masalah penelitian, melainkan juga menjadi landasan strategis dalam merancang pengembangan game studies pada tahap berikutnya. Dengan adanya hasil evaluasi ini, peneliti dapat memperbaiki kekurangan, memperkuat keunggulan, serta mengembangkan fitur-fitur pembelajaran yang lebih relevan dan inovatif. Pada akhirnya, diharapkan inovasi pembelajaran berbasis game studies mampu memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan Islam, khususnya dalam menciptakan model pembelajaran fiqih yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model ini tidak hanya menekankan pada aspek hafalan dan pemahaman teoritis, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengambil keputusan etis, serta menumbuhkan karakter Islami yang kuat. Dengan demikian, game studies berpotensi menjadi terobosan penting dalam menjawab tantangan modernisasi pendidikan tanpa meninggalkan nilai-nilai esensial yang terkandung dalam ajaran Islam. (Maryam et al., 2020)

Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan untuk memperoleh data di lapangan, peneliti langsung mendatangi lokasi penelitian yaitu MA Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pauruan untuk mendapatkan data yang valid dan jelas mengenai dampak game studies terhadap peserta didik. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kualitatif yang merupakan metode penelitian yang melibatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam mengkaji kondisi objek alam. Pengambilan sampel dalam penelitian kualitatif harus dipakai dengan kehati-hatian. Dalam penelitian kualitatif tujuan pengambilan sampel adalah untuk mendapatkan informasi

sebanyak mungkin, bukan untuk melakukan rampatan (generalisasi). Data yang di ambil dengan cara yang alamiah yakni proses apa adanya pada lapangan, agar tercapai data yang natural pula. Analisis yang digunakan peneliti dengan kondisi kritis dan penafsiran yang bijaksana, sehingga akan menghasilkan kesimpulan yang tepat berdasarkan penelitian.

Peneliti menggunakan analisis kualitatif metode ini digunakan untuk memahami makna dan konteks dari data yang dikumpulkan. Peneliti menggunakan model Miles dan Huberman dalam menganalisis data, yakni proses data yang diambil dari pelaksanaan ataupun sesudah data terkumpul, kemudian analisis kualitatifnya dilakukan secara kesinambungan sampai terjadi kejenuhan data. Sehingga penelitian dibentuk dengan hasil dari data-data yang teradministrasi di lapangan. Pada penelitian ini tertuju pada siswa kelas X E yang berjumlah ada 30 siswa, adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sumpling jenuh. Jadi, nantinya sampel yang digunakan itu adalah satu kelas yang berjumlah 30 siswa. Untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi Fiqih adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan menarik dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka metode pembelajaran yang tepat adalah menggunakan metode pembelajaran game studies. Kelima, anggota yang berperan sebagai pemborong bertugas untuk berkeliling ke kelompok lainnya guna memborong jualan mereka, pemborong juga mempunyai batas untuk memborong yaitu maksimal 6 pertanyaan. Keenam, anggota yang berperan menjadi seles bertugas untuk berkeliling memasarkan jualannya atau soal yang mereka punya ke kelompok lain. Selanjutnya tahap ketiga yaitu peneliti melakukan beberapa uji coba terhadap game yang telah dibuat.

Daftar Pustaka

- Arifandi, A. S. D., Faqih, R. B., & Kurniawan, S. (2020). Konsep Kepribadian Murid Kepada Guru Perspektif KH. M Hasyim Asy'ari dalam Kitab Adab Al-'Alim Wa Al-Muta'alim. *Edukais : Jurnal Pemikiran Keislaman*, 4(1), 72. <https://doi.org/10.36835/edukais.2020.4.1.66-79>
- Asmoro, B. T., Dwinugraha, A. P., & Faridah, L. (2021). Peningkatan Kompetensi Tenaga Pendidik Melalui Teknologi Digital Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kabupaten Malang. *Karta Hardja*, 2(1), 1–8.
- Fariq, W. M. (2023). Analisis Deskriptif Inovasi Strategi dan Metode Pembelajaran dalam Kerangka Merdeka Belajar. *Jurnal Kependidikan*, 12(3), 189–202.
- Gunawati, D. D. (2022). Identifikasi Pemetaan Kesulitan Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Daring Pada. *Jurnal PPKN*, 10(1), 41–51.
- Koerniantono, M. E. K. (2019). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(1), 59–70. <https://doi.org/10.53544/sapa.v4i1.69>
- Komalasari, M. (2023). Pemetaan Kebutuhan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Berdiferensiasi. In *Tantangan dan inovasi dalam mewujudkan merdeka belajar di sekolah dasar berbasis ajaran KHD*.
- Maftuhah, S. K. (2021). *Akhlak Menuntut Ilmu : Komparasi Pemikiran Syekh Al-Zarnuji Dan Kh. Hasyim Asy'ari*. Uin Syarif Hidayatullah.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 187–193.
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43–50.

- Mirza Yogy Kurniawan, Wagino, & M. Dedy Rosyadi. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus Pada Sekolah Inklusif. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 3(2), 71–76. <https://doi.org/10.20527/jtiulm.v3i2.30>
- Mursid, R., & Yulia, E. (2019). Pengembangan Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan di Era RI 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Peran Teknologi Pendidikan Dalam Mengembangkan Dan Meningkatkan Keprofesionalan Pendidik Di Era Revolusi Industri 4.0*, 35–42.
- Niken Ristianah. (n.d.). Internalisasi Nilai-Nilai Keislaman Perspektif Sosial Kemasyarakatan. *Darajat: J PAI*, 3(1), 1–13.
- Nufuz, D. A., Mahendra, M. H., Faqih, A., & Setianingrum, N. (2025). Strategi Efektif Dalam Manajemen Perubahan: Membangun Ketahanan Organisasi Di Era Digital Devi. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 540–547.
- Pambudi, W. (2018). Sakralisasi Pembukaan UUD 1945. *Sakralisasi Pembukaan Uud 1945*, 4(1), 1–12.
- Prasrihamni, M., Marini, A., Nafiah, M., & Surmilasari, N. (2022). Elementary School Education Innovation in the Implementation. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(April), 82–88.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game edukasi Lingkungan Agen P vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia*, 11(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Rahmawan, A. Z., & Effendi, Z. (2022). Implementasi Society 5.0 Dalam Kebijakan Dan Strategi Pendidikan Pada Pandemi Covid-19. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 2(1), 34–43. <https://doi.org/10.51878/strategi.v2i1.861>
- Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., & Muna, M. K. (2019). Pemahaman Guru PJOK Tentang Standar Kompetensi Profesional. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.31258/jope.2.1.10-15>
- Ratnasari, L., & Suradika, A. (2020). Building an Islamic School's Reputation Among the Muslim Middle Class. *Perspektif Komunikasi: Jurnal Ilmu Komunikasi Politik Dan Komunikasi Bisnis*, 4(1), 18.
- Rizka_Saomi, M. (2022). Kompetensi Guru Berdasarkan Qs. Al-Jumuah Ayat 2. *Khulasah : Islamic Studies Journal*, 3(1), 16–28. <https://doi.org/10.55656/kisj.v3i1.54>
- Setiyadi, B. (2023). Pemanfaatan dan Pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Proses Pembelajaran. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 150–161. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6948>
- Susilo, A. A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79–93.
- Susiyani, A. S. (2017). Manajemen Boarding School dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam di Muhammadiyah Boarding School (MBS) YoKUALITAS BELAJAR SISWA DALAM SISTEM BOARDING SCHOOL SMP ISLAM RADEN PAKU BLOTONGAN KECAMATAN SIDOREJO KOTA SALATIGA TAHUN 2012. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 2(2), 327.
- Teni Nurrita. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMLA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Tugiah, T., & Jamilus, J. (2022). Pengembangan Pendidik sebagai Sumber Daya Manusia Untuk Mempersiapkan Generasi Milenial Menghadapi Era Digital. *Jurnal Sosial Teknologi*, 2(6), 498–505. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v2i6.350>
- Usiono, U., Rahmi, N., Harahap, A. R., & ... (2023). Strategi Pendidik dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 32573–32578.
- Wahyudiono, A. (2023). Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Tantangan Era

- Society 5.0. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(2), 124–131.
<https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1234>
- Yosita, Y., Sari, D. P., & Karolina, A. (2023). Analisis Nilai-nilai Moderasi Beragama pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI dan Upaya Mewujudkannya di MIN 1 Lebong. *Jurnal Literasiologi*, 10(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v10i2.593>
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1).
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>