

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran fikih menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang disajikan di lembaga pendidikan formal, dibawah departemen Kemenag (kementerian agama) mulai jenjang MI (Madrasah Ibtidaiyah), MTs (Madrasah Tsanawiyah, dan MA (Madrasah Aliyah). Secara umum, tujuan pembelajaran fikih yakni agar peserta didik dapat memahami dan menghayati praktek ibadah dan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari, Kemenag, (2022). Secara substansi, pembelajaran fikih bersumber dari ajaran Islam yang tidak dapat dipisahkan dari nilai-nilai keislaman, Jailani et al., (2021).

Mata pelajaran Fikih memberikan kontribusi penting dalam membentuk kesadaran peserta didik untuk mengamalkan syariat Islam secara menyeluruh. Hal ini mencerminkan upaya menciptakan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah, dirinya sendiri, dan makhluk lainnya, S.Hadi, (2022).

Pembelajaran fikih tidak hanya sebagai pengetahuan dan pemahaman, namun dituntut untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, Riyanti Br Ginting & Setiawan, (2022). Pelaksanaan pembelajaran fikih di kelas masih sering bersifat monoton dan kurang menarik karena menggunakan metode pembelajaran konvensional, Iqomatas, (2023). Pemahaman terhadap materi fikih memerlukan motivasi belajar yang tinggi serta kemandirian dalam memahami konsep-konsep fikih. Kendala lain pada pembelajaran fikih yakni penggunaan media yang kurang bervariasi, sehingga peserta didik mudah bosan dengan penyampaian materi di kelas, Ahmad Catur Susilo & Triono Ali Mustofa, (2024).

Dari berbagai problem di atas, maka solusi yang ditawarkan adalah menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan inovatif. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan salah satu konsep *e-learning* yang memiliki kelebihan yaitu siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran Rosina Zahara et al., (2021). Sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak hanya satu arah dari guru tetapi siswa juga ikut aktif dalam

kegiatan pembelajaran. Pada hakikatnya gamifikasi digunakan untuk mendidik siswa dengan cara yang berbeda Lutfina et al., (2023).

Metode gamifikasi hadir sebagai formulasi dan jawaban baru atas permasalahan yang tengah dihadapi saat ini. Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang menggunakan unsur permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Konsep metode pembelajaran gamifikasi berfungsi mengubah konsep pembelajaran yang monoton menjadi lebih menarik dengan menggunakan berbagai macam permainan Tyaningsih et al., (2022). Dengan tujuan utama dari gamifikasi yakni meningkatkan peran dan motivasi Aini et al., (2021).

Dalam konteks ini, sesuai dengan teori motivasi belajar ARCS yang dikembangkan oleh John Keller (1987) menjadi relevan. Teori ini menekankan empat aspek penting dalam membangun motivasi belajar yaitu : *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (percaya diri), dan *satisfaction* (kepuasan).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Implementasi Pembelajaran Fikih dengan Menggunakan Metode Gamifikasi di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang.” Sesuai dengan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang, peneliti melihat banyak peserta didik kurang aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran Fikih. Oleh karena itu, metode gamifikasi dapat menjadi solusi dari permasalahan yang sedang terjadi. Dengan menggunakan metode gamifikasi maka pembelajaran akan lebih menarik, sehingga peserta didik lebih antusias dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Mengapa metode gamifikasi penting digunakan untuk pembelajaran fikih di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang?

2. Bagaimana implementasi pembelajaran fikih dengan menggunakan metode gamifikasi di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diharapkan untuk:

1. Mendeskripsikan pentingnya metode gamifikasi digunakan untuk pembelajaran fikih di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang.
2. Mendeskripsikan implementasi pembelajaran fikih dengan menggunakan metode gamifikasi di MTs Muhammadiyah 1 Kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.
 - b. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi tambahan bagi penelitian lain mengenai penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru untuk mempermudah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menambah motivasi belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran fikih.
 - b. Bagi peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman dalam mengikuti pembelajaran fikih, sehingga materi yang disajikan dapat diterapkan dengan baik.
 - c. Bagi peneliti agar bisa mengimplementasikan metode gamifikasi dalam mata pelajaran keagamaan, khususnya mata pelajaran fikih, sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran.

E. Penegasan Istilah

Terdapat 3 kata kunci pokok yang diuraikan pada penelitian ini, yaitu :

1. Implementasi

Kata implementasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti pelaksanaan atau penerapan. Pendapat lain dalam Kamus Webster merumuskan secara pendek bahwa *to implement* (mengimplementasikan) berarti *to provide the means for carryingout* (menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu), *to give practical effect* (menimbulkan dampak). Pengertian tersebut mempunyai arti bahwa mengimplementasikan sesuatu harus disertai sarana yang mendukung yang dapat menimbulkan dampak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi penelitian merujuk pada pelaksanaan metode dalam pembelajaran fikih di madrasah. Jika dikaitkan dengan penelitian, maka pelaksanaan yang dimaksud adalah pelaksanaan pembelajaran fikih pada jenjang MTs.

2. Pembelajaran Fikih

Pembelajaran fikih membahas tentang petunjuk-petunjuk yang berkaitan dengan hukum-hukum Islam, harapannya peserta didik mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari baik di madrasah, keluarga, maupun masyarakat Mansir, (2021). Pembelajaran fikih di MTs meliputi ketentuan hukum dalam menjaga keselarasan dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah Swt dan hubungan manusia dengan sesama manusia Rahmatullah & Hamid, (2014). Dalam konteks pendidikan, mata pelajaran fikih Islam mendorong peserta didik untuk memiliki pengetahuan tentang ajaran Islam dari sudut pandang hukum dan mendorong peserta didik untuk yakin terhadap hukum-hukum Islam, sehingga dapat membentuk kebiasaan dalam diri peserta didik dan mengaplikasikannya dalam kehidupan Huda & Maemonah, (2022).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Fikih mendorong peserta didik untuk memahami dan yakin terhadap hukum Islam yang telah diajarkan di madrasah, harapannya agar peserta didik memiliki bekal pengetahuan dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya. Dengan demikian, fokus dalam penelitian ini pada

pelaksanaan pembelajaran fikih di jenjang MTs seperti membuka pelajaran, kegiatan inti (tujuan, materi, metode, dan media), menutup pelajaran.

3. Metode Gamifikasi

Metode gamifikasi adalah metode pembelajaran dengan menggunakan pendekatan elemen game atau permainan yang tujuannya adalah peserta didik memiliki perilaku belajar positif dan memiliki keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran (Hendriyati Haryani et al., 2023a)

Gamifikasi adalah salah satu metode dengan memanfaatkan elemen permainan yang digunakan untuk pembelajaran fikih pada jenjang MTs agar dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, metode gamifikasi dapat digunakan sebagai metode yang membantu guru dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif berpartisipasi dan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, maka metode gamifikasi dapat digunakan pada pembelajaran fikih di kelas pada jenjang MTs untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

F. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari beberapa bagian seperti:

- A. Latar belakang
- B. Rumusan masalah
- C. Tujuan penelitian
- D. Manfaat penelitian
- E. Penegasan istilah
- F. Sistematika penulisan skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Ada beberapa hal yang diuraikan pada bab ini seperti :

- A. Penelitian terdahulu
- B. Pertimbangan dalam menggunakan metode gamifikasi pada pembelajaran fikih
- C. Implementasi pembelajaran fikih dengan menggunakan metode gamifikasi

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis membahas tentang cara atau prosedur yang digunakan dalam penelitian untuk mengembangkan informasi secara sistematis dengan susunan sebagai berikut:

- A. Pendekatan penelitian
- B. Jenis penelitian
- C. Lokasi penelitian
- D. Informan penelitian
- E. Teknik pengumpulan data
- F. Teknik analisa data
- G. Uji keabsahan data

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil dan pembahasan penelitian meliputi :

- A. Hasil penelitian, meliputi mendeskripsikan alasan penggunaan metode gamifikasi digunakan untuk pembelajaran fikih di MTs dan mengimplementasikan pembelajaran fikih dengan menggunakan metode gamifikasi di MTs.
- B. Pembahasan penelitian, lebih terfokus pada analisis hasil penelitian dan menggabungkan dengan beberapa kajian pustaka.

BAB V PENUTUP

Bab ini meliputi:

- A. Kesimpulan, menyimpulkan dari dua hasil penelitian.
- B. Saran – saran

Daftar Pustaka