

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berisi penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya dan memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan.

1. Siti Rohani binti Jasni, Suhaila binti Zailani dan Hakim bin Zainal, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menumbuhkan sikap positif melalui permainan edukatif serta berpotensi untuk diterapkan dalam pembelajaran di konteks pendidikan Siti Rohani et al., (2018).
2. Savira Rahmania, Irma Soraya, Asap Saepul Hamdani, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi menggunakan quizizz memerlukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam Pendidikan Agama Islam. Gamifikasi yang interaktif dan menyenangkan terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih efektif Savira Rahmania, Irma Soraya, (2020).
3. Imro'atus Solikah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi fikih, serta keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. Namun, ditemukan kendala berupa keterbatasan sarana teknologi dan pelatihan guru, sehingga diperlukan penerapan gamifikasi yang terstruktur Solikah, (2025).
4. Idzi Layyinnati, Nisa'atul Wahidah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis kahoot pada mata pelajaran fikih diterima dengan baik oleh peserta didik karena mampu meningkatkan daya tarik, semangat, dan motivasi belajar, serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa Idzi Layyinnati, (2021).
5. Firdayani, Haryati, Deriati Angraini, hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis aplikasi mobile efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai fikih dan akhlak. Penggunaan elemen gamifikasi seperti tantangan, kuis, dan penghargaan mampu meningkatkan

motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran Firdayani, Haryati, (2025).

6. A'imatul Kutbaniyah, Ririn Muktamiroh, Abdul Bashith, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, mempermudah pemahaman konsep ajaran Islam, serta mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tengah perkembangan zaman. Kutbaniyah et al., (2025)

Beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara hasil penelitian terdahulu dengan penelitian yang kami lakukan. Persamaannya yakni membahas pembelajaran yang menggunakan metode gamifikasi dan ruang lingkup pembahasan yakni pada pembelajaran fikih. Selain itu, pada penelitian terdahulu juga membahas tentang motivasi belajar peserta didik, pemahaman keterlibatan siswa.

Sedangkan perbedaannya yakni beberapa hasil penelitian terdahulu membahas tentang penggunaan metode gamifikasi secara umum pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tidak terfokus pada pembelajaran fikih. Perbedaan lainnya pada objek penelitian yang kami lakukan yakni lebih fokus pada jenjang MTs.

B. Metode Gamifikasi dalam Pembelajaran

1. Pengertian metode gamifikasi

Metode dalam KBBI adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Sedangkan pengertian gamifikasi menurut Kamus Merriam Webster adalah proses menambahkan permainan atau elemen seperti permainan ke dalam sesuatu untuk mendorong partisipasi. Maka, secara bahasa dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi merupakan suatu cara teratur dan sistematis yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk mendorong partisipasi serta meningkatkan keterlibatan dalam suatu aktivitas termasuk proses pembelajaran.

Metode gamifikasi menurut istilah adalah metode yang menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran tersebut, Nick Pelling (2002). Pendapat lain mengatakan bahwa metode gamifikasi adalah cara 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., (2023).

Berdasarkan pengertian secara bahasa dan istilah, maka dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan secara teratur dan sistematis dengan memanfaatkan elemen permainan. Tujuannya tidak hanya untuk mendorong partisipasi dan keterlibatan peserta didik, tetapi juga untuk menumbuhkan motivasi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membentuk perilaku belajar positif.

2. Kelebihan metode gamifikasi

Metode gamifikasi merupakan salah satu konsep *e-learning* yang memiliki kelebihan yaitu siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran Rosina Zahara et al., (2021). Pendapat lain mengatakan, bahwa metode gamifikasi secara teori dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan mengubah tugas menjadi permainan yang memotivasi peserta didik Sari & Alfiyan, (2023).

Berdasarkan uraian di atas, metode gamifikasi memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

- a. Metode gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik daripada saat menggunakan metode konvensional.
- b. Metode gamifikasi dapat memberikan manfaat positif kepada peserta didik, sehingga mereka lebih bersemangat, merasa senang, tidak mudah bosan dan dapat berpartisipasi aktif Tyaningsih et al., (2022).

- c. Penggunaan metode gamifikasi dapat membantu peserta didik lebih fokus terhadap materi yang diajarkan, sehingga peserta didik bisa mengikuti proses pembelajaran sampai tuntas Monna, (2020).
- d. Metode gamifikasi juga mendorong peserta didik memiliki jiwa yang kooperatif dan suportif untuk bereksplorasi dan berekspresi di kelas Jusuf, (2017).

3. Langkah-langkah penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran

Langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran menggunakan metode gamifikasi secara umum yakni:

- a. Mengenali tujuan pembelajaran agar proses yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran menjadi pedoman bagi guru dalam mendesain gamifikasi yang akan digunakan. Jika tujuan pembelajaran tentang materi zakat, maka siswa diarahkan agar memahami tentang zakat.
- b. Menentukan ide besar yang akan dilakukan pada pembelajaran dengan menyesuaikan terhadap materi yang akan diajarkan. ide besar disusun agar pembelajaran lebih fokus dan sesuai dengan materi.
- c. Membuat desain skenario permainan agar hasil akhir belajar peserta didik bisa maksimal. Skenario yang jelas akan lebih mudah diikuti oleh siswa dan tidak membingungkan. Bagi guru, skenario yang jelas akan mempermudah pembelajaran dan tidak keluar dari tujuan.
- d. Membuat desain aktivitas pembelajaran. Aktivitas pembelajaran dapat berupa kuis, simulasi praktik, *role play* dan lain sebagainya.
- e. Membangun kelompok-kelompok pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kelompok belajar dibentuk untuk meningkatkan kerja sama antar siswa. Adanya kelompok belajar akan membangun dinamika antar siswa agar saling bekerja sama, berdiskusi, dan berkompetisi.
- f. Menerapkan dinamika permainan sesuai dengan tujuan dan aturan agar capaian pembelajaran sesuai yang diinginkan. Dinamika permainan harus dijaga agar siswa tetap termotivasi dan terarah, tidak

sekedar mengikuti permainan tanpa memahami maknanya. Jeskris Lawalata et al., (2020).

C. Implementasi pembelajaran fikih dengan metode gamifikasi

1. Konsep pembelajaran fikih

Pembelajaran fikih menurut Kemenag merupakan bagian penting dari Pendidikan Agama Islam yang bertujuan agar peserta didik mampu memahami hukum-hukum serta mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendapat lain mengatakan, bahwa pembelajaran fikih diarahkan untuk mengantarkan peserta didik memahami pokok-pokok hukum dan tata cara pelaksanaannya, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari Syathori, (2017).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa konsep pembelajaran fikih diharapkan dapat menjadikan peserta didik khususnya jenjang MTS memahami hukum-hukum islam dan mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Proses pembelajaran fikih dengan menggunakan metode gamifikasi dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal dalam pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu:

- 1) Mengkondisikan kelas, pada tahap ini, guru berperan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif sebelum proses pembelajaran dimulai. Kegiatan mengkondisikan kelas dilakukan dengan menata lingkungan kelas agar lebih tertib dan nyaman bagi peserta didik. Guru juga mengatur posisi duduk peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih terarah dan memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- 2) Berdo'a, pada kegiatan ini guru dan peserta didik melakukan berdo'a bersama sebelum memulai pelajaran agar diberikan kemudahan dan

kelancaran dalam kegiatan pembelajaran. Do'a yang dibaca yakni
*"Rodhitu billahi rabba, wa bil-islami dina, wa bi Muhammadin
shallallahu 'alaihi wa sallama nabiyyan wa rasula, Robbi zidnii
'ilman Warzuqnii fahma"*

- 3) Presensi, pada kegiatan ini guru melakukan presensi untuk mencatat dan mengetahui kehadiran peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran. Presensi dilakukan pada awal pembelajaran sebagai bagian dari langkah awal untuk memastikan jumlah peserta didik yang hadir di kelas pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- 4) Apresiasi, pada kegiatan ini guru melakukan apresiasi sebagai langkah awal untuk membangkitkan minat dan perhatian peserta didik sebelum memasuki materi pembelajaran inti. Kegiatan apresiasi bertujuan untuk membantu peserta didik mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya serta mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan saat ini.
- 5) Motivasi, pada kegiatan ini guru memberikan motivasi kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran. Pemberian motivasi dilakukan sebagai upaya untuk menumbuhkan semangat belajar serta meningkatkan kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang akan berlangsung. Melalui kegiatan ini, guru berusaha menciptakan suasana belajar yang lebih positif, sehingga peserta didik merasa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- 6) Mengulas kembali materi sebelumnya. Pada kegiatan ini, guru melakukan ulasan atau peninjauan kembali terhadap materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk mengingatkan kembali peserta didik terhadap konsep-konsep penting yang telah disampaikan, sehingga pemahaman mereka terhadap materi tersebut dapat semakin kuat.
- 7) Mengkondisikan peserta didik untuk duduk dengan nyaman.

Pada kegiatan ini guru memastikan bahwa seluruh peserta didik telah menempati posisi duduk yang tertib dan nyaman sebelum proses pembelajaran berlangsung. Pengaturan posisi duduk dilakukan agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih fokus dan terarah Kemenag, (2022).

b. Kegiatan inti

Terdapat 4 tahap yang dilakukan pada kegiatan inti sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran materi zakat

Tujuan pembelajaran materi zakat adalah peserta didik pada ranah afektif yakni dapat menumbuhkan sikap taat kepada perintah Allah SWT, bersyukur dan peduli. Pada ranah kognitif yakni peserta didik dapat membedakan tata cara zakat fitrah dan zakat mal dengan rinci sesuai yang diajarkan. Pada ranah psikomotorik, peserta didik dapat mempraktikkan tata cara zakat dengan benar sesuai dengan syariat Kemenag, (2020)

2. Materi pembelajaran

Fokus tema materi zakat meliputi sebagai berikut:
“dengan berzakat jiwa dan harta menjadi bersih”.

Materi yang dibahas pada topik ini terkait dengan penjelasan tentang pengertian zakat yang memiliki beberapa istilah secara bahasa yakni tumbuh, suci, dan berkembang. Sedangkan secara istilah artinya adalah sejumlah harta yang diambil dari harta tertentu untuk diberikan kepada golongan tertentu.

Materi selanjutnya yakni tentang hukum dan dalil zakat yang tercantum pada QS. At-Taubah: 103 menjelaskan bahwasanya zakat bisa membersihkan dan menyucikan orang yang menunaikannya dan pada QS. Al-Baqarah: 43 yang berisi tentang perintah untuk berzakat.

Materi berikutnya adalah tentang mustahik zakat yaitu orang-orang yang berhak menerima zakat, baik fitrah maupun mal. Pada pembahasan ini disebutkan bahwa terdapat delapan golongan

yang menerima zakat yakni : fakir, miskin, amil, muallaf, riqab, garim, sabilillah, dan ibnu sabil.

Materi berikutnya yakni tentang orang yang tidak berhak menerima zakat. Pada materi ini disebutkan bahwa terdapat beberapa golongan orang yang tidak berhak menerima zakat, seperti: orang kaya, keturunan Rasulullah Muhammad SAW, orang nonmuslim, setiap orang yang wajib dinafkahi oleh muzakki, dan budak.

Materi zakat yang berikutnya adalah tentang macam-macam zakat. Pada materi ini dijelaskan bahwasannya terdapat dua macam zakat, yakni zakat fitrah dan zakat mal. Zakat fitrah adalah zakat dengan sejumlah harta berupa bahan makanan pokok yang dikeluarkan saat menjelang hari raya Idul Fitri. Zakat mal adalah zakat yang dikenakan atas harta yang dimiliki oleh seseorang dengan syarat dan ketentuan Ma'arif, (2020)

3. Metode pembelajaran

Definisi metode pembelajaran yakni cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran (Pembelajaran, 2003)

Macam-macam metode pembelajaran terdiri dari metode pembelajaran tradisional dan modern. Metode pembelajaran tradisional atau metode konvensional merupakan metode pembelajaran yang pengaplikasiannya menggunakan cara-cara tradisional seperti ceramah dan tidak menggunakan teknologi Yuniarti et al., (2023). Maka, metode pembelajaran tradisional atau konvensional merupakan sarana pembelajaran yang mengandalkan metode penyampaian langsung tanpa bantuan teknologi modern, salah satunya melalui metode ceramah yang berfokus pada komunikasi verbal antara pendidik dan peserta didik.

Metode pembelajaran modern adalah metode pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi

untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Metode ini menempatkan guru sebagai fasilitator bagi peserta didik.

Macam – macam metode pembelajaran

a. Ceramah

Pengertian metode ceramah adalah metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran secara langsung melalui lisan atau komunikasi secara verbal dan biasanya seperti pidato Wirabumi, (2020). Pendapat lain menyebutkan bahwa metode ceramah yakni metode yang cara menggunakannya hanya dilakukan oleh guru, jadi pembelajaran yang dilakukan hanya satu arah Djonmiarjo, (2019). Oleh karena itu, metode ceramah merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi secara langsung oleh guru dan bersifat satu arah.

Langkah-langkah yang dilakukan ketika menerapkan metode ceramah yakni : persiapan yang dilakukan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan pokok materi yang akan dipelajari, kemudian guru menyajikan bahan materi pelajaran, langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan pokok masalah dan kesimpulan, terakhir yakni memberikan kesimpulan Hidayat, (2022).

b. Problem Based Learning

Problem based learning merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan menggerakkan siswa agar dapat belajar dengan aktif memecahkan masalah secara kompleks dalam situasi nyata Muhartini, Amril Mansur, (2023)

Langkah-langkah yang dapat dilakukan ketika menerapkan Problem Based Learning yakni: melakukan orientasi peserta didik terhadap masalah, mengatur peserta didik untuk belajar, membimbing peserta didik dalam melaksanakan kegiatan baik secara individu maupun kelompok, mengembangkan dan

meyajikan hasil karya peserta didik, dan menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah Novelni & Sukma, (2021).

c. Role Play

Metode role playing (bermain peran) merupakan cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan suatu keadaan peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial Masyhudah, (2024). Pendapat lain menyebutkan bahwa metode role playing merupakan metode yang digunakan agar pembelajaran lebih menarik dengan memperlihatkan peragaan Suryani & Ismail, (2022).

Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode role playing merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada kegiatan peragaan atau bermain peran untuk menggambarkan situasi, peristiwa, maupun perilaku sosial tertentu, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

4. Media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Gagne dan Briggs (1974). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang terkandung dalam materi pelajaran dari pengirim yakni guru ke penerima yakni peserta didik Ilmu et al., (2013).

Oleh karena itu dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau isi materi pelajaran kepada peserta didik. Harapannya agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu

- a. Media tradisional, yakni media yang tidak melibatkan teknologi sebagai alatnya, contohnya seperti papan tulis yang menjadi salah satu media utama pembelajaran di kelas. Media pembelajaran papan tulis merupakan media tradisional yang digunakan guru untuk menjelaskan materi secara visual, baik papan tulis kapur maupun papan tulis putih (*whiteboard*) Sutiarmo, (2020). Papan tulis dalam pembelajaran fikih digunakan untuk menuliskan huruf hijaiyah atau kalimat dalam bahasa arab yang dapat membantu pembelajaran.
- b. Media modern, yakni pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran Saleh et al., (2023). Salah satu contoh media pembelajaran modern yakni aplikasi kahoot yang digunakan untuk game, kuis adu cepat, tebak tebakan dengan fitur yang menarik yakni terdapat data hasil dari analisis deskriptif selama digunakan Abdillah et al., (2022). Kahoot menjadi alternative media pembelajaran interaktif yang menekankan pada partisipasi aktif peserta didik Febriani & Yuhelman, (2023). Penggunaan kahoot membantu guru dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran, serta mengajarkan peserta didik untuk memanfaatkan media elektronik dengan baik Bunyamin et al., (2020). Pada pembelajaran PAI, kahoot dapat digunakan sebagai media penilaian dan media selingan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

c. Kegiatan penutup

Kegiatan akhir pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan penguatan terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan. Pada tahap akhir pembelajaran, guru

menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Kesimpulan ini bertujuan untuk menegaskan kembali pokok-pokok materi yang dianggap penting sehingga peserta didik dapat memahami inti pembelajaran secara lebih menyeluruh.

- 2) Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dengan cara memberikan kesempatan untuk bertanya, menjawab, serta menyampaikan pendapat. Tujuannya yakni untuk mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran.
- 3) Mengingat kembali materi yang sudah dipelajari. Guru menegaskan kembali pokok-pokok materi yang telah dipelajari sebagai bentuk penguatan. Pengulangan ini bertujuan agar peserta didik lebih mudah mengingat, memahami pengetahuan yang diperoleh.
- 4) Menutup pembelajaran dengan membaca do'a. Guru menutup kegiatan pembelajaran sebagai pembiasaan religius dengan mengajak berdo'a bersama. Kegiatan ini bertujuan sebagai bentuk syukur atas ilmu yang diperoleh, dan menanamkan nilai spiritual dan karakter peserta didik Kemenag, (2022).