SKRIPSI

PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATERI FIQHI TENTANG MAKANAN HALAL DAN HARAM DI KELAS VI MI DDI KALOANG KABUPATEN PINRANG

OLEH

WAFIQ AZIZAH
NIM: 2220203886208035

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE

2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATERI FIQHI TENTANG MAKANAN HALAL DAN HARAM DI KELAS VI MI DDI KALOANG KABUPATEN PINRANG

OLEH

WAFIQ AZIZAH
NIM: 2220203886208035

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan
Agama Islam Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE

2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PENGESAHAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Penerapan Metode *Game Based Learning* dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Fiqhi tentang Makanan Halal dan Haram di Kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang
Nama Mahasiswa	: Wafiq Azizah
Nomor Induk Mahasiswa	: 2220203886208035
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah
Dasar Penetapan Pembimbing	: SK Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor : B-1709/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. MUH. AKIB D, S.Ag, M.A .....)

NIP : 19651231 199203 1 056

PAREPARE

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Andar, M.Pd.I.
NIP. 19761230200501 2 002

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi	: Penerapan Metode *Game Based Learning* dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Fiqhi tentang Makanan Halal dan Haram di Kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang
Nama Mahasiswa	: Wafiq Azizah
NIM	: 2220203886208035
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah
Dasar Penetapan Penguji	: B.1367/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2026
Tanggal Kelulusan	: 13 Mei 2026

Disahkan oleh Komisi Penguji:

Dr. Muh. AKIB D, S.Ag, M.A	: (Ketua)	(.....)
Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.	: (Anggota)	(.....)
Dr. Ahdar, M.Pd.I.	: (Anggota)	(.....)

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Ahdar, M.Pd.I.
NIP. 19761230200501 2 002

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

اَلْحَمْدُ للهِ رَبِّ العَالِمِيْنَ وَ الصَّلاَةُ وَ السَّلاَمُ عَلَى اَشْرَفِ الأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِيْنَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى اٰلِهِ وَصَحْبِهِ اَجْمَعِيْنَ، اَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kita haturkan atas hadirat Allah swt. yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ayahanda Adam, ibunda Karyawati serta kedua Kakak Kandung Penulis atas cinta, dukungan, dan pengorbanan yang tulus dalam mendampingi penulis selama menempuh pendidikan S1 ini. Doa dan semangat mereka menjadi kekuatan utama hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dan meraih gelar S.Pd. Karya ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta.

Terima kasih juga kepada bapak Dr. MUH. AKIB D, S.Ag, M.A selaku dosen pembimbing, atas segala bimbingan dan arahannya selama proses penyusunan skripsi ini. Segala masukan dan ilmu yang beliau berikan sangat berarti dan menjadi bekal berharga dalam penyelesaian skripsi ini.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare (IAIN Parepare) yang telah bekerja karas mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr. Ahdar, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdiannya, sehingga menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Dr. Rustan Efendy, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan arahan selama penulis menempuh studi di IAIN Parepare.
4. Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag. dan Dr. Ahdar, M.Pd.I. selaku Anggota Komisi Penguji atas segala masukan dan bimbingannya.
5. Segenap dosen pengajar pada Program Studi Pendidikan Agama Islam serta dosen Pembimbing Akademik Penulis atas Ilmu yang diberikan kepada penulis selama menjalani proses perkuliahan.
6. Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah melayani dan menyediakan referensi terkait judul penelitian Penulis.
7. Kepala sekolah dan Para Guru MI DDI Kaloang atas kesempatan, izin, dukungan dan informasi yang telah diberikan kepada Penulis untuk melaksanakan penelitian di MI DDI Kaloang.
8. Jajaran staf administrasi Fakultas Tarbiyah serta staf akademik yang telah membantu mulai dari awal menjadi mahasiswa baru hingga pengurusan berkas ujian penyelesaian studi.
9. Teman seperjuangan di bangku perkuliahan, khususnya teman sekelas, Asrama, HMPS PAI, KKN, Serta para Sahabat- Sahabat Penulis yang sudah mendukung sejak SMP hingga Sekarang, terima kasih telah mewarnai perjalanan Pendidikan penulis dengan tawa, canda, dan kebersamaan yang tak terlupakan.
10. Kepada Seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya, Muhammad Arif. Terimakasih telah menjadi bagian dalam proses perjalanan penulis menyusun skripsi. Berkontribusi baik tenaga, waktu, menemani, mendukung, serta meyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Parepare, 07 April 2026
19 Syawal 1447 H

Wafiq Azizah
NIM: 2220203886208035

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Wafiq Azizah
NIM	: 2220203886208035
Tempat/Tgl. Lahir	: Kampung Baru, 17 Desember 2004
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah
Judul Skripsi	: Penerapan Metode *Game Based Learning* dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Fiqhi tentang Makanan Halal dan Haram di Kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 07 April 2026
19 Syawal 1447 H
Penyusun

Wafiq Azizah
NIM: 2220203886208035

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ABSTRAK

WAFIQ AZIZAH *Penerapan Metode Game Based Learning dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Fiqhi tentang Makanan Halal dan Haram di Kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang* (dibimbing oleh Muh. Akib D)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi fiqhi tentang makanan halal dan haram, meskipun metode *Game Based Learning* pernah dilaksanakan dalam pembelajaran. Namun, penerapannya belum didukung oleh media yang interaktif sehingga hasil belajar peserta didik belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penerapan metode *Game Based Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan metode *Game Based Learning* serta peningkatan pemahaman peserta didik kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang pada materi makanan halal dan haram.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk melihat proses pembelajaran serta peningkatan pemahaman peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan metode *Game Based Learning* dilaksanakan dengan langkah-langkah: pembelajaran diawali dengan guru membuka pembelajaran, penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan aturan dan melaksanakan permainan edukatif yakni *Game* Estafet Tantangan dan *Game* Tepuk Halal Haram dengan media pendukung *Wordwall*, diakhir pembelajaran pemberian evaluasi dan refleksi mengenai materi serta menutup pembelajaran. Selama proses pembelajaran Peserta Didik terlihat antusias dan paham.

Peningkatan pemahaman peserta didik terlihat dari hasil tes pada setiap siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata peserta didik mencapai 93,33 dengan ketuntasan klasikal 100%, namun pemahaman belum merata. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 96,67 dan aktivitas peserta didik berada pada kategori sangat baik dengan ketuntasan klasikal 100%. Dengan demikian, penerapan metode *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi fiqhi tentang makanan halal dan haram di kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang.

Kata kunci: *Game Based Learning, Wordwall*, makanan halal dan haram, pemahaman.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL....ii
PENGESAHAN KOMISI PEMBIMBING....iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI....iv
KATA PENGANTAR....v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI....viii
ABSTRAK....ix
DAFTAR ISI....x
DAFTAR TABEL....xii
DAFTAR GAMBAR....xiii
DAFTAR LAMPIRAN....xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN....xv
BAB I PENDAHULUAN....1
A. Latar Belakang Masalah....1
B. Rumusan Masalah....3
C. Tujuan Penelitian....4
D. Manfaat Penelitian....4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA....6
A. Tinjauan Penelitian Relevan....6
B. Tinjauan Teori....9
1. Pemahaman Peserta Didik....9
2. Metode *Game Based Learning*....12
3. *Wordwall*....15
4. Pembelajaran Fiqhi....16
C. Kerangka Pikir....21
D. Hipotesis Tindakan....22

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB III METODE PENELITIAN.....23
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....23
B. Subjek Penelitian.....24
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....24
D. Prosedur Penelitian.....25
E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....29
F. Instrumen Penelitian.....31
G. Teknik Analisis Data.....34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....36
A. Hasil Penelitian 36
B. Pembahasan 79
BAB V PENUTUP.....83
A. Kesimpulan 83
B. Saran 84
DAFTAR PUSTAKA I
LAMPIRAN V
BIODATA PENULIS XXXVII

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR TABEL

NO. TABEL	JUDUL TABEL	HALAMAN
2.1	Penelitian Terdahulu	8
4.1	Hasil Observasi Peserta Didik Siklus I	40
4.2	Interval Hasil Observasi	42
4.3	Hasil Observasi Guru Siklus I	44
4.4	Interval Hasil Observasi	47
4.5	Hasil Tes Siklus I	50
4.6	Pedoman Tingkat Keberhasilan	52
4.7	Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II	59
4.8	Interval Hasil Observasi	61
4.9	Hasil Observasi Guru Siklus II	64
4.10	Interval Hasil Observasi	66
4.11	Hasil Tes Siklus II	70
4.12	Pedoman Tingkat Keberhasilan	71
4.13	Perkembangan pemahaman Peserta Didik siklus I sampai siklus II	78

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR GAMBAR

NO. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	21
3.1	Bagan Siklus Penelitian	26

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1.	Profil sekolah	VI
2.	SK Pebimbing	VII
3.	Surat Rekomendasi Penelitian Dari Kampus	VII
4.	Surat Dinas PTSP	IX
5.	Surat Selesai Meneliti	X
6.	Pedoman Tes Siklus I	XI
7.	Pedoman Tes Siklus II	XIV
8.	Lembar hasil observasi siklus I dan II	XVII
9.	RPPH	XXV
10.	Daftar Hadir Siklus I dan II	XXVIII
11.	Dokumentasi kegiatan pembelajaran Siklus I	XXIX
12.	Dokumentasi kegiatan pembelajaran Siklus II	XXXI
13.	Dokumentasi Wawancara Guru Fiqhi dan Peserta Didik	XXXIII
14.	Dokumentasi Media Pembelajaran	XXXIV

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dengan tanda, dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin:

Huruf	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

a) Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

b) Vokal rangkap (diftong) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَيْ	fathah dan ya	Ai	a dan i

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ـَوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

c) Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ـَا/ـَي	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
ـِيْ	kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
ـُوْ	dammah dan wau	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيْلَ : qīla

يَمُوْتُ : yamūtu

d) Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

a) *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].
b) *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*

Contoh:

رَوْضَةُالخَنّةِ : *Rauḍah al-jannah atau Rauḍatul jannah*

اَلْمَدِيْنَةُالْفَاضِلَةِ : *Al-madīnah al-fāḍilah atau Al-madīnatul fāḍilah*

اَلْحِكْمَةُ : *Al-hikmah*

e) Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *Al-Haqq*

الْحَجُّ : *Al-Hajj*

نُعِّمَ : *Nu'ima*

عَدُوٌّ : *'Aduwwun*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ـِيّ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : “Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

f) Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال(*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-,* baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah.* Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari katayang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

اَلْشَمْسُ :*al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

اَلزَّلْزَلَة : *al-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)

اَلْفَلْسَفَةُ :*al-falsafah*

اَلْبِلاَدُ : *al-bilādu*

g) Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab ia berupa alif.

Contoh:

تأمُرُوْنَ : *ta’murūna*

النَّوْءُ : *al-nau’*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

h) Kata Arab yang lazim digunakan dalan bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an (*dar *Qur'an), Sunnah.*

Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī ẓilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab

i) Lafẓ al-Jalalah

Kata "Allah" yang didahuilui partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِيْنُ اللَّهِ: *Dīnullah*

بِا للَّهِ : *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah,* ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِاللَّهِ : Hum fī rahmmatillāh

j) Huruf Kapital

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat.

Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-),* maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital *(Al-)*.

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl
Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan
Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an
Nasir al-Din al-Tusī
Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu (*anak dari) dan *Abū (*bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (*bukan: *Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)*

Naṣr Hamīd Abū Zaid, ditulis menjadi Abū Zaid, Naṣr Hamīd (bukan: Zaid, Naṣr Hamīd Abū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang di bakukan adalah:

swt.	=	*subḥānāhu wa ta'āla*
saw.	=	*ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

a.s.	=	*'alaihi al-sallām*
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
A.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat Tahun
QS ../ ..: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/.., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى اللهعليهوسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu di jelaskan kepanjanagannya, diantaranya sebagai berikut:

ed. : Editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata "edotor" berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

et al. :"Dan lain-lain" atau "dan kawan-kawan" (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. ("dan kawan-kawan") yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.

Terj : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya

Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.

No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomot karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran fiqhi merupakan bagian penting dalam pendidikan agama Islam karena membentuk pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam menjalankan hukum-hukum syariat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang sangat dekat dengan aktivitas keseharian adalah materi *Makanan Halal dan Haram*. Pemahaman terhadap materi ini sangat penting agar peserta didik mampu memilih makanan yang sesuai dengan tuntunan Islam. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan pentingnya pembentukan pribadi beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

Dalam materi Makanan Halal dan Haram, penting bagi peserta didik untuk memahami ajaran Islam terkait makanan yang boleh dan tidak boleh dikonsumsi. Hal ini sejalan dengan sabda Rasulullah saw:

عَنْ أَبِي عَبْدِ اللهِ النُّعْمَان بْنِ بَشِيْرٍ رَضِيَ اللهُ عَنْهُمَا قَالَ : سَمِعْتُ رَسُوْلَ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُوْلُ : إِنَّ الحَلاَلَ بَيِّنٌ وَإِنَّ الْحَرَامَ بَيِّنٌ وَبَيْنَهُمَا أُمُوْرٌ مُشْتَبِهَاتٌ لاَ يَعْلَمُهُنَّ كَثِيْرٌ مِنَ النَّاسِ فَمَنِ اتَّقَى الشُّبُهَاتِ فَقَدِ اسْتَبْرَأَ لِدِيْنِهِ وَعِرْضِهِ وَمَنْ وَقَعَ فِي الشُّبُهَاتِ وَقَعَ فِي الحَرَامِ كَالرَّاعِي يَرْعَى حَوْلَ الحِمَى يُوْشِكُ أَنْ يَرْتَعَ فِيْهِ أَلاَّ وإِنَّ لِكُلِّ مَلِكٍ حِمًى أَلاَ وَإِنَّ حِمَى اللهِ مَحَارِمُهُ أَلَا وَإِنَّ فِي الجَسَدِ مُضْغَةً إِذَا صَلُحَتْ صَلُحَ الجَسَدُ كُلُّهُ وَإِذَا فَسَدَتْ فَسَدَ الجَسَدُ كُلُّهُ أَلَا وَهِيَ القَلْبُ

رَوَاهُ البُخَارِي وَمُسْلِمٌ –

Artinya:

> Dari Abu ‘Abdillah An-Nu’man bin Basyir radhiyallahu ‘anhuma, ia berkata bahwa ia mendengar Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Sesungguhnya yang halal itu jelas, sebagaimana yang haram pun jelas. Di antara keduanya terdapat perkara syubhat yang masih samar yang tidak diketahui oleh kebanyakan orang. Barangsiapa yang menghindarkan diri dari perkara syubhat, maka ia telah menyelamatkan agama dan kehormatannya. Barangsiapa yang terjerumus ke dalam perkara syubhat, maka ia bisa terjatuh pada perkara haram. Sebagaimana ada penggembala yang menggembalakan ternaknya di sekitar tanah larangan yang hampir menjerumuskannya. Ketahuilah, setiap raja memiliki tanah larangan dan tanah larangan Allah di bumi ini adalah perkara-perkara yang diharamkan-Nya. Ingatlah di dalam jasad

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

> itu ada segumpal daging. Jika ia baik, maka seluruh jasad akan ikut baik. Jika ia rusak, maka seluruh jasad akan ikut rusak. Ingatlah segumpal daging itu adalah hati (jantung)."[1]

Hadis ini menekankan pentingnya pemahaman yang benar terhadap hukum makanan halal dan haram agar seorang muslim dapat menjaga agamanya. Oleh karena itu, pembelajaran fiqhi yang berkaitan dengan tema ini harus dikemas dengan cara yang menarik, agar peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga memiliki kesadaran untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kondisi nyata di kelas VI MI DDI Kaloang, proses pembelajaran fiqhi sebelumnya belum mencapai hasil yang optimal. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penjelasan langsung dari guru, sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan tidak menunjukkan keterlibatan yang kuat dalam kegiatan belajar. Hasil observasi pra-tindakan menunjukkan bahwa sebagian peserta didik sering kurang fokus, kurang paham, dan kesulitan memahami contoh-contoh konkret terkait makanan halal dan haram. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang digunakan belum mampu mengakomodasi minat belajar peserta didik serta kurang memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar secara aktif dan bermakna.

Melihat kondisi tersebut, guru pada tahap awal pernah mencoba menerapkan *Game Based Learning* (GBL) sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Pada uji coba awal tersebut, peserta didik terlihat lebih menunjukkan ketertarikan tinggi dan mulai berpartisipasi melalui kegiatan menjawab soal, Berpartisipasi dalam permainan serta berdiskusi mengenai hasil permainan. Meskipun demikian, proses penerapan awal ini masih menghadapi beberapa kendala, seperti sebagian peserta didik sering kurang fokus, kurang paham, dan kesulitan memahami contoh-contoh konkret terkait makanan halal dan haram. Hasil uji coba ini menunjukkan adanya potensi positif dari penggunaan Metode *Game Based Learning*

[1] A Muttaqin, "Konsep Penentuan Halal Dalam Ekonomi Islam (Studi Komparasi Hadits Riwayat Bukhari Dan Tirmidzi)," *Indonesia Journal Of Halal*, 2018, 15–24.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ini, namun diperlukan penerapan yang lebih sistematis, terencana, dan berulang agar hasilnya lebih maksimal.

Meskipun Metode *Game Based Learning* menunjukkan dampak awal yang menjanjikan, proses pembelajaran belum dioptimalkan melalui langkah-langkah perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) yang terstruktur. Selain itu, penelitian sebelumnya yang membahas GBL banyak dilakukan pada mata pelajaran umum, sementara penelitian dalam konteks pembelajaran fiqhi, khususnya materi Makanan Halal dan Haram, masih sangat terbatas. Gap inilah yang perlu diisi melalui pelaksanaan PTK yang berfokus pada peningkatan pemahaman peserta didik melalui strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik mereka.

Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk menganalisis dan meningkatkan proses pembelajaran fiqhi tentang makanan halal dan haram melalui penerapan metode *Game Based Learning* secara terencana dan bertahap. Diharapkan, penelitian ini tidak hanya mampu memperbaiki hasil belajar dan pemahaman peserta didik, tetapi juga memberikan model pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi guru dalam mengajarkan fiqhi di tingkat sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian adalah:

1. Bagaimana proses penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran fiqhi tentang makanan halal dan haram di kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman peserta didik pada materi fiqhi tentang makanan halal dan haram setelah diterapkannya metode *Game Based Learning* di kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang?

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran fiqhi tentang makanan halal dan haram di kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang.
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik pada materi fiqhi tentang makanan halal dan haram setelah diterapkannya metode *Game Based Learning* di kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti ini dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait efektivitas penerapan *Game Based Learning* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran fiqhi. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini membantu peneliti meningkatkan keterampilan dalam merancang dan menerapkan metode *Game Based Learning*, serta menambah pengalaman dalam menganalisis peningkatan pemahaman peserta didik melalui pembelajaran yang inovatif.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Manfaat Bagi Peserta Didik

Melalui penerapan metode ini, peserta didik diharapkan lebih mudah memahami konsep makanan halal dan haram. Pembelajaran yang interaktif juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

c. Manfaat Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi guru dalam menerapkan metode *Game Based Learning* secara lebih terstruktur, kreatif, dan efektif. Guru juga mendapatkan alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan Pemahaman peserta didik dalam memahami materi fiqhi.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis beberapa kajian skripsi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi teori atau pendapat dari para ahli yang relevan dengan judul skripsi yang akan diteliti oleh penulis. Melalui analisis terhadap kajian skripsi sebelumnya, peneliti berharap dapat menemukan landasan teoritis yang kokoh untuk mendukung penelitian baru yang akan dilakukan. Dengan demikian, analisis kajian skripsi terdahulu diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memperkuat dasar penelitian yang akan dijalankan, di antara peneliti yang menjadi fokus analisis penulis sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Bunga Savana dkk. dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 57" menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena metode ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong Peserta Didik berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata peserta didik dari pretest ke posttest setelah penerapan GBL, serta meningkatnya motivasi dan keterlibatan Peserta Didik dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk melihat pengaruh penggunaan GBL terhadap hasil belajar Peserta Didik.

Sementara itu, persamaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian Bunga Savana terletak pada pemanfaatan metode *Game Based Learning* sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, perbedaan mendasar terletak pada jenis penelitiannya. Jika penelitian sebelumnya menggunakan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pendekatan kuantitatif dan berfokus pada hasil belajar melalui data pretest–posttest, maka penelitian yang peneliti lakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menekankan pada perbaikan proses pembelajaran secara berulang melalui siklus tindakan. Selain itu, penelitian ini juga berbeda dari segi objek dan materi pembelajaran, karena peneliti akan menerapkan GBL dalam pembelajaran fiqhi tentang Makanan Halal dan Haram pada peserta didik kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang. Dengan demikian, penelitian ini bukan merupakan duplikasi dari penelitian sebelumnya.[2]

Selain itu, penelitian serupa dilakukan oleh Leny Indriyani dan Johan Indrus Tofaynudin dengan judul "Penggunaan *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong" menunjukkan bahwa metode *Game Based Learning* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan fokus dalam memahami materi PAI. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa *Game Based Learning* efektif mengubah proses belajar dari pasif menjadi aktif, meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan motivasi peserta didik. Model ini juga terbukti membantu peserta didik memahami materi secara lebih cepat dan kontekstual karena materi dikemas dalam aktivitas permainan edukatif.

Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi, dengan fokus pada pengalaman guru dan peserta didik dalam menerapkan *Game Based Learning* pada pembelajaran PAI. Persamaan penelitian Leny Indriyani dengan penelitian yang akan Peneliti lakukan terletak pada penggunaan metode *Game Based Learning* sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Keduanya sama-sama menekankan

[2] Bunga Savana et al.,"Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 57," *Journal of Sustainable Education*, vol. 2, (2025).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Perbedaannya, penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi, sedangkan penelitian saya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang secara langsung menerapkan tindakan perbaikan pembelajaran pada kelas VI MI DDI Kaloang. Selain itu, fokus penelitian ini lebih spesifik, yaitu pada materi fiqhi tentang makanan halal dan haram, serta mengintegrasikan *Game Based Learning.* Dengan demikian, penelitian ini bukan merupakan duplikasi.[3]

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Bunga Savana dkk.	Pengaruh Metode *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar PAI di SMP Muhammadiyah 57	Sama-sama menggunakan metode *Game Based Learning*.	Penelitian Bunga Savana dkk. Bersifat Kuantitatif eksperimen sedangkan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.
2.	Leny Indriyani dan Johan Indrus.	Penggunaan *Game Based Learning* dalam Meningkatkan	Sama-sama menggunakan metode *Game Based Learning*.	Penelitian Leni Indriyani dan Johan Indrus. Menggunakan

[3] Leny Indriyani and Johan Indrus Tofaynudin, "Penggunaan *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Di SMA Negeri 1 Kencong," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 3 (2025): 77–88, https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1502.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

		Kualitas Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong		pendekatan kualitatif fenomenologi sedangkan penelitian ini menggunakan PTK.

B. Tinjauan Teori

1. Pemahaman Peserta Didik

a. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat diberikan begitu saja oleh guru, tetapi dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman, interaksi, dan aktivitas belajar yang bermakna. Menurut pandangan konstruktivis, peserta didik harus ditempatkan sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses pencarian, pengolahan, dan pembentukan makna dari materi yang dipelajari.[4] Dalam konteks pembelajaran fiqhi, khususnya materi Makanan Halal dan Haram, teori ini menekankan bahwa pemahaman peserta didik akan lebih kuat apabila mereka mengalami proses belajar yang memungkinkan mereka mengklasifikasi, membandingkan, dan memahami contoh-contoh halal, haram, maupun syubhat melalui aktivitas yang berpusat pada pengalaman belajar mereka sendiri.

Penerapan *Game Based Learning* sangat selaras dengan prinsip konstruktivisme. Melalui *Game* yang disajikan dengan media pendukung seperti *Wordwall*, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif,

[4] S Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. Islamika, 1(2), 79-88. In Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan (Vol. 1, Issue 2)," *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 79–88.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

tetapi aktif membangun pemahaman melalui aktivitas memilih, menganalisis, menjawab, dan menyelesaikan tantangan *Game*. Proses ini mendorong terbentuknya pengalaman belajar langsung, di mana peserta didik terlibat dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, serta refleksi terhadap jawaban yang mereka pilih. Aktivitas bermain seperti *Game* estafet tantangan wordwall dipadukan dengan *quiz*, *matching*, atau *maze chase* pada *Wordwall* yang menyediakan lingkungan belajar yang kaya pengalaman, yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan baru secara mandiri maupun melalui interaksi kelompok.

b. Pengertian Pemahaman dalam Pembelajaran

Pemahaman dapat dimakanai sebagai perilaku yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menangkap pengertian suatu konsep. Pemahaman meliputi perilaku menerjemahkan, menafsirkan, menyimpulkan, atau mengekstrapolasi (memperhitungkan) konsep dengan menggunakan katakata atau simbol-simbol lain yang dipilihnya sendiri.[5]

Pemahaman dapat dimaknai sebagai kemampuan individu untuk mengerti sesuatu setelah mengetahuinya, serta mampu memberikan penjelasan atau uraian menggunakan bahasa sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman tidak hanya menekankan pada hafalan, tetapi kemampuan untuk menangkap makna dari materi yang dipelajari. Pemahaman sebagai kemampuan Peserta Didik untuk menjelaskan konsep, dapat diartikan Peserta Didik mampu untuk mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya.[6]

[5] Ayuwardani Mellasanti, "Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek," *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen* Vo.1, no. No.1 (2023): hlm 2.

[6] Kesumawati Nila." *Prosiding SeminarNasional Matematika Dan Pendidikan Matematika",* Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta, 2008, 29–35.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pemahaman dalam pembelajaran adalah kemampuan peserta didik untuk mengolah informasi yang diterima, menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki, dan mampu menjelaskan kembali konsep tersebut dalam bentuk lisan, tulisan, atau melalui aktivitas yang relevan.

c. Indikator Pemahaman Peserta Didik

Ketercapaian pemahaman konsep dapat diukur dengan menggunakan ketercapaian hasil belajar ranah kognitif taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Krathwohl,[7] Dalam ranah kognitif, revisi taksonomi Bloom oleh Krathwohl menyatakan bahwa Pemahaman Peserta Didik dapat dilihat dari Tujuh indikator yaitu:

1) *Interpreting* (Menafsirkan) Artinya Peserta didik mampu menjelaskan makna materi dengan kata-katanya sendiri.
2) *Exemplifying* (Memberi Contoh) Artinya Peserta didik mampu memberikan contoh dan non-contoh dari konsep tertentu.
3) *Classifying* (Mengklasifikasi) Artinya Peserta didik mampu mengelompokkan informasi sesuai kategori yang tepat.
4) *Summarizing* (Merangkum) Artinya Peserta didik dapat menyampaikan inti sari suatu materi.
5) *Inferring* (Menyimpulkan) Artinya Peserta didik mampu membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang ada.
6) *Comparing* (Membandingkan) Artinya Peserta didik dapat mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antar konsep.
7) *Explaining* (Menjelaskan) Artinya Peserta didik mampu menjelaskan hubungan sebab-akibat, proses, atau langkah-langkah konsep.[8]

---

[7] Febriana Roikhatul Janah and Siti Nurul Hidayati, "Jurnal Pendidikan MIPA" 15 (2025): 204.

[8] Irwandani."Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Pokok Bahasan Bunyi Peserta Didik MTs Al-Hikmah Bandar Lampung," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 4, no. 2 (2015): 65–77, https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.90.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Metode *Game Based Learning*

a. Pengertian Metode *Game Based Learning*

James Paul Gee adalah salah satu tokoh yang terkenal dengan pandangannya tentang pembelajaran berbasis *Game* (*Game*-based learning). Dalam bukunya, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Gee menjelaskan bagaimana video *Game* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran karena mereka menciptakan lingkungan interaktif yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan literasi.[9]

Metode pembelajaran berbasis *Game* ini adalah salah satu jenis dari metode pembelajaran yang sering dipakai dan diterapkan di kelas oleh Pendidik. *Game Based Learning* ini pertama kali dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edward. Dengan menggunakan *Game Based Learning* kita dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu emosional, intelektual dan psikomotor. *Game Based Learning* ialah sebuah permainan (*Game*) yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran, karena dianggap lebih menarik dibandingkan proses belajar mengajar yang konvensional.[10]

Game Estafet Tantangan Wordwall merupakan permainan edukatif yang dilakukan dengan cara mengoper sebuah benda seperti pulpen atau benda kecil lainnya kepada peserta didik secara bergiliran sambil diiringi nyanyian atau hitungan. Ketika nyanyian atau hitungan berhenti, peserta didik yang memegang benda tersebut harus menyelesaikan tantangan berupa

---

[9] James Paul Gee, "*What Video Games to Teach Us About"*, (New York: Palgrave Macmillan 2007).

[10] Nindian Puspa Dewi and Indah Listiowarni, "Implementasi *Game Based Learning* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)* 3, no. 2 (2019): 24–30.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menjawab soal yang ditampilkan melalui platform Wordwall. Tantangan yang diberikan dapat berupa mencocokkan gambar, benar atau salah, maupun kuis interaktif lainnya. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, konsentrasi, keberanian, dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Konsep permainan estafet seperti ini sejalan dengan permainan "tepuk bergilir" yang digunakan dalam pembelajaran konstruktivisme untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Game Tepuk Halal Haram merupakan permainan edukatif berbasis respon cepat yang dilakukan dengan cara guru menyebutkan nama suatu makanan, kemudian peserta didik memberikan jawaban melalui tepukan tangan sesuai kategori makanan tersebut. Misalnya, satu kali tepuk untuk makanan halal dan dua kali tepuk untuk makanan haram. Peserta didik yang memberikan jawaban kurang tepat akan mendapatkan tantangan lanjutan berupa memainkan permainan mencocokkan gambar atau kuis interaktif melalui platform Wordwall di depan kelas. Permainan ini melatih konsentrasi, daya ingat, ketepatan berpikir, serta keberanian peserta didik dalam menjawab pertanyaan secara cepat. Penggunaan permainan tepuk dalam pembelajaran juga didukung oleh konsep permainan "tepuk bergilir" yang berorientasi konstruktivisme, di mana aktivitas tepuk tangan digunakan untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

b. Tahapan-Tahapan Metode *Game Based Learning*

Berikut tahapan-tahapan *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran:

1) Memilih *Game* sesuai topik. Pada langkah ini Pendidik memilih *Game* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topic materi yang akan diajarkan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Penjelasan konsep. Pada langkah ini Pendidik akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan *Game*. Selain itu pada langkah ini Pendidik memberikan penjelasan mengenai *Game* yang akan dimainkan.
3) Aturan. Pada langkah ini Pendidik akan menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik selama *Game* berlangsung dan teknis dalam memainkan *Game* tersebut.
4) Memainkan *Game*. Pada langkah ini peserta didik akan memainkan *Game* dengan menggunakan media yang lebih disediakan oleh Pendidik sebelumnya.
5) Merangkum pengetahuan. Setelah permainan selesai, peserta didik akan merangkum pengetahuan atau menulis beberapa poin penting yang lebih dijelaskan oleh Pendidik selama permainan berlangsung.
6) Melakukan Refleksi. Peserta didik akan melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan.[11]

c. Kelebihan dan kekurangan Metode *Game Based Learning*

Adapun kelebihan dan kelemahan dari penerapan *Game Based Learning* ialah:

1) Kelebihan

a) Peserta didik bisa berkomunikasi lebih banyak dan berperan langsung dalam pembelajaran.
b) Isinya lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
c) Peserta didik akan terlibat dalam pendidikan mereka.
d) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, ceria, dan bersemangat.

[11] Resdilla Pratiwi et al., "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode *Game Based Learning*," *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 7 (2024): 96, https://doi.org/10.59837/7hza6b55.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

e) Meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan peserta didik.
f) Memudahkan Pendidik untuk mendorong peserta didik belajar lebih banyak.

2) Kelemahan

a) Membutuhkan waktu lebih banyak karena tidak semua peserta didik cepat memahami cara mengoperasikan permainan.
b) Kelas akan menjadi gaduh jika pengajar tidak mampu mengkondisikan peserta didik.
c) Untuk menjaga lingkungan kelas yang positif, instruktur mengerahkan lebih banyak upaya dalam mempersiapkan peserta didik.[12]

Proses pembelajaran berbasis *Game* memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan. permainan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap iklim pembelajaran karena dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dan menghibur individu.[13]

3. *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Platform *Wordwall* dapat dimaknai sebagai sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai *Game* education menarik sehingga tepat digunakan untuk

[12] Ajeng Fani Yustina and Yahfizham. "*Game Based Learning* Matematika Dengan Metode Squid *Game* Dan Among Us," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 15–30.
[13] Dwi Prasetya et al., *"Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini Didik."* Universitas Negeri Malang. 2014, 45–50.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

mendesain dan meriview pembelajaran. Melalui platform ini Pendidik dapat membuat evaluasi dengan nuansa baru.[14]

Wordwall merupakan *Game* interaktif yang dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik secara gratis melalui web.[15] *Wordwall* sendiri berisi beberapa template *Game* kuis yang dapat digunakan, banyak sekali template *Game* kuis disana sehingga pendidik dapat memilih *Game* apa yang akan digunakan sebagai media pembelajaran saat mengajar dikelas.

Seperti yang dikutip oleh Sherianto (Nissa dan Renoningtyas), Penggunan *Wordwall* sangat lah mudah selain gratis *Wordwall* juga sangat efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran.[16] *Wordwall* merupakan aplikasi web yang didalamnya memiliki berbagai macam template *Game*s berbasis kuis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan juga alat penilaian bagi pendidik dan peserta didik.

4. Pembelajaran Fiqhi

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Moh. Uzer Usman pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsug dalam situasi edukatif untuk untuk mencapai tujuan tertentu".[17]

---

[14] Umi Latifah and Maryam Isnaini Damayanti, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform *Wordwall*.Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Pgsd* 10, no. 6 (2022): 15–24.

[15] Edi Kusnadi and Syifa Aulia Azzahra, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 2 (2024): 23–39.

[16] Siti Faizatun Nissa and Novida Renoningtyas, "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 54–60.

[17] Laporan Kegiatan et al., "Menjadi Guru Profesional 2017 Laporan Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat Fakultas Psikologi Universtas Islam Negeri Malang Menjadi Guru Profesional 2017 Laporan Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat," 2017, 1–20.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Pengertian Fiqhi

Menurut Al-Imam Abd Hamid Al-Ghazali, Fiqhi adalah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara' bagi para mukallaf seperti wajib, haram, mubah, sunnat, makruh, shahih, dan lain-lain.[18] Ibnu AlQayyim mengatakan bahwa fiqhi lebih khusus daripada paham, yakni pemahaman mendalam terhadap berbagai isyarat al-Qur'an, secara tekstual maupun kontekstual.[19]

c. Pengertian Pembelajaran Fiqhi

Pembelajaran fiqhi, atau ilmu fiqhi, adalah bagian penting dari kurikulum pendidikan Islam. Fiqhi merupakan disiplin ilmu yang mempelajari hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti ibadah, muamalah (urusan keuangan), dan adab (tata cara).

Dalam pembelajaran fiqhi, Peserta didik akan mempelajari konsep-konsep dasar seperti rukun Islam dan rukun iman, dan kemudian mempelajari hukum-hukum terkait dengan tata cara beribadah, zakat, puasa, dan haji. Selain itu, Peserta didik juga akan mempelajari hukum-hukum terkait dengan transaksi keuangan, seperti jual beli, pinjam-meminjam, dan sebagainya.[20]

d. Makanan Halal dan Haram

Kata halal berasal dari bahasa Arab, yaitu dari kata dasar "halla," yang memiliki makna "diperbolehkan," "diizinkan," atau "tidak terikat" Sesuatu yang halal adalah yang terlepas dari ikatan duniawi dan ukhrawi. Karena itu hata halal juga berarti boleh. Dalam bahasa hukum, kata ini mencangkup segala sesuatu yang dibolehkan agama, baik kebolehan itu bersifat sunnah (anjuran untuk dilakukan), makruh (anjuran untuk

[18] Oemar Hamalik, "Konsep Pembelajaran Fiqih," *Bumi Aksara*, 2019, 28–51.

[19] A Pitaloka, "Mata Pelajaran Fiqih Dalam Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pandemi," *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 1–20.

[20] Aprilia Ajeng Pertiwi and Muh Wasith Achadi, "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Fikih Pada Kelas 9 Di Mts Negeri 2 Karawang," *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 3, no. 3 (2023): 2503–3506.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ditinggalkan), maupun mubah (netral/boleh-boleh saja). Karena itu boleh jadi ada sesuatu yang halal (boleh), tetapi tidak dianjurkan atau dengan kata lain hukumnya adalah makruh. Segala jenis makanan apa saja yang ada di dunia halal untuk dimakan kecuali ada larangan dari Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW untuk dimakan. Agama Islam menganjurkan kepada pemeluknya untuk memakan makanan yang halal dan baik.Makanan halal maksudnya makanan yang diperoleh dari usaha yang diridhai Allah.[21]

Makanan halal dapat dikategorikan sebagai berikut:

1) Semua makanan yang baik.
2) Semua makanan yang tidak diharamkan oleh Allah dan Rasulnya.
3) Semua makanan yangtidak memberi madlarat.
4) Semua binatang yang dihalalkan Allah dan Rasulnya.[22]

Allah swt. Berfirman dalam QS al-Baqarah /2 : 168

يٰٓاَيُّهَا النَّاسُ كُلُوْا مِمَّا فِى الْاَرْضِ حَلٰلًا طَيِّبًاۖ وَّلَا تَتَّبِعُوْا خُطُوٰتِ الشَّيْطٰنِۗ اِنَّهٗ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِيْنٌ (١٦٨)

Terjemahnya:

> ”Wahai manusia, makanlah sebagian (makanan) di bumi yang halal lagi baik dan janganlah mengikuti langkah-langkah setan. Sesungguhnya ia bagimu merupakan musuh yang nyata.”.[23]

Dari ayat di atas, makanan yang kita makanan yang kita makan harus halal dan baik. Makanan yang halal disini ada dua macam, yaitu:

1) Halal dari cara memperolehnya. Makanan yang akan dimakan diperoleh dengan cara yang dibenarkan oleh Allah, misalnya

---

[21] Sakban Lubis, “Makanan Halal Dan Makanan Haram Dalam Perspektif Fiqih Islam,” *Jurnal Ilmiah Al-Hadi* 7, no. 2 (2022).

[22] M. Quraish Shihab, “Tafsir Al-Misbah Jilid-07,” *Jakarta : Lentera Hati*, 2002, 568.

[23]Kementrian Agama RI, *Al Qur’an Dan Terjemahannya*,cet.VII (Jakarta: Yayasan Penerjemah Al-Qur'an, 2019).26.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

makanan itu kita dapatkan dari pemberian orang tua, dari hasil kerja keras, atau dari cara-cara halal lainnya.

2) Makanan itu terbuat dari bahan yang halal, tidak mengandung unsur-unsur yang diharamkan menurut syariat.

Sebagai lawan dari halal adalah haram, yaitu sesuatu perkara yang dilarang oleh syara'. Berdosa jika mengerjakannyadan berpahala jika meninggalkannya. Terhadap sesuatu yang diharamkan baik itu bendanya, zatnya, atau hasil dari yang haram juga, Allah menyuruh untuk menjauh sejauh-jaunya. Sebab dengan makanan yang haram itu adalah sebab terhalangnya doa kita sekaligus dapat menggelapkan hati kita untuk cenderung kepada hal-hal yang baik, bahkan memasukkan kita ke dalam neraka.

Setelah Allah menjelaskan makanan-makanan yang baik, kemudian Allah menjelaskan makanan-makanan yang diharamkan. Allah swt. berfirman dalam QS al- Baqarah /2 : 173

اِنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَ وَلَحْمَ الْخِنْزِيْرِ وَمَآ اُهِلَّ بِهٖ لِغَيْرِ اللّٰهِۚ فَمَنِ اضْطُرَّ غَيْرَ بَاغٍ وَّلَا عَادٍ فَلَآ اِثْمَ عَلَيْهِۗ اِنَّ اللّٰهَ غَفُوْرٌ رَّحِيْمٌ (١٧٣)

Terjemahnya:

> "Dia hanya mengharamkan atasmu bangkai, darah, daging babi, dan (daging) hewan yang disembelih dengan (menyebut nama) selain Allah. Akan tetapi, siapa yang terpaksa (memakannya), bukan karena menginginkannya dan tidak (pula) melampaui batas, maka tidak ada dosa baginya. Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang".[24]

Adapun binatang yang diharamkan untuk dikonsumsi oleh kaum muslimin dapat digolongkan menjadi enam:

a) Bangkai, darah, daging babi, binatang yang disembelih bukan atas nama Allah.

[24] Kementrian Agama RI, *Al Qur'an Dan Terjemahannya*, 27.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b) Semua binatang yang dapat hidup di dua alam, seperti katak, buaya, penyu dan lain sebagainya.
c) Binatang yang bertaring kuat, seperti harimau, anjing, srigala, kucing, kera, dan lain sebagainya.
d) Binatang yang mempunyai kuku tajam, seperti burung elang, kakak tua, nuri, rajawali dan lain sebagainya.
e) Binatang yang dierintahkan dibunuh, misalnya ular, anjing galak, kalajengking, burung elang dan sebagainnya.
f) Binatang yang dilarang untuk dibunuh. Seperti semut, tawon, burung hud-hud.[25]

Pemahaman terhadap makanan dan minuman halal merupakan aspek penting dalam pembelajaran fiqhi karena dapat memengaruhi sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman ini bukan hanya bermanfaat bagi individu, tetapi juga sangat penting dalam lingkungan keluarga, khususnya bagi seorang ibu yang berperan besar dalam memberikan arahan dan pendidikan kepada anak-anaknya. Dalam fiqhi, makanan halal ditinjau dari tiga aspek utama, yaitu: halal dari segi zatnya, halal dari cara memperolehnya, dan halal dari cara mengolahnya. Oleh karena itu, pembelajaran materi makanan halal dan haram di madrasah menjadi sangat relevan untuk ditanamkan sejak dini agar peserta didik mampu menginternalisasi nilai-nilai kehalalan dalam kehidupan sehari-hari.[26]

[25] M. Rikwan. "Makanan Halal Dan Makanan Haram Dalam Perspektif Fikih Muamalah," *Jurnal Hukum Kaidah: Media Komunikasi Dan Informasi Hukum Dan Masyarakat* 22, no. 1 (2022): 65–81.

[26] Nurhalima Tambunan, "Urgensi Pemahaman Makanan Halal Dan Baik Pada Masyarakat Lau Gumba Kecamatan Berastagi," *Jurnal Ilmiah Al-Hadi* 4, no. 1 (2018).

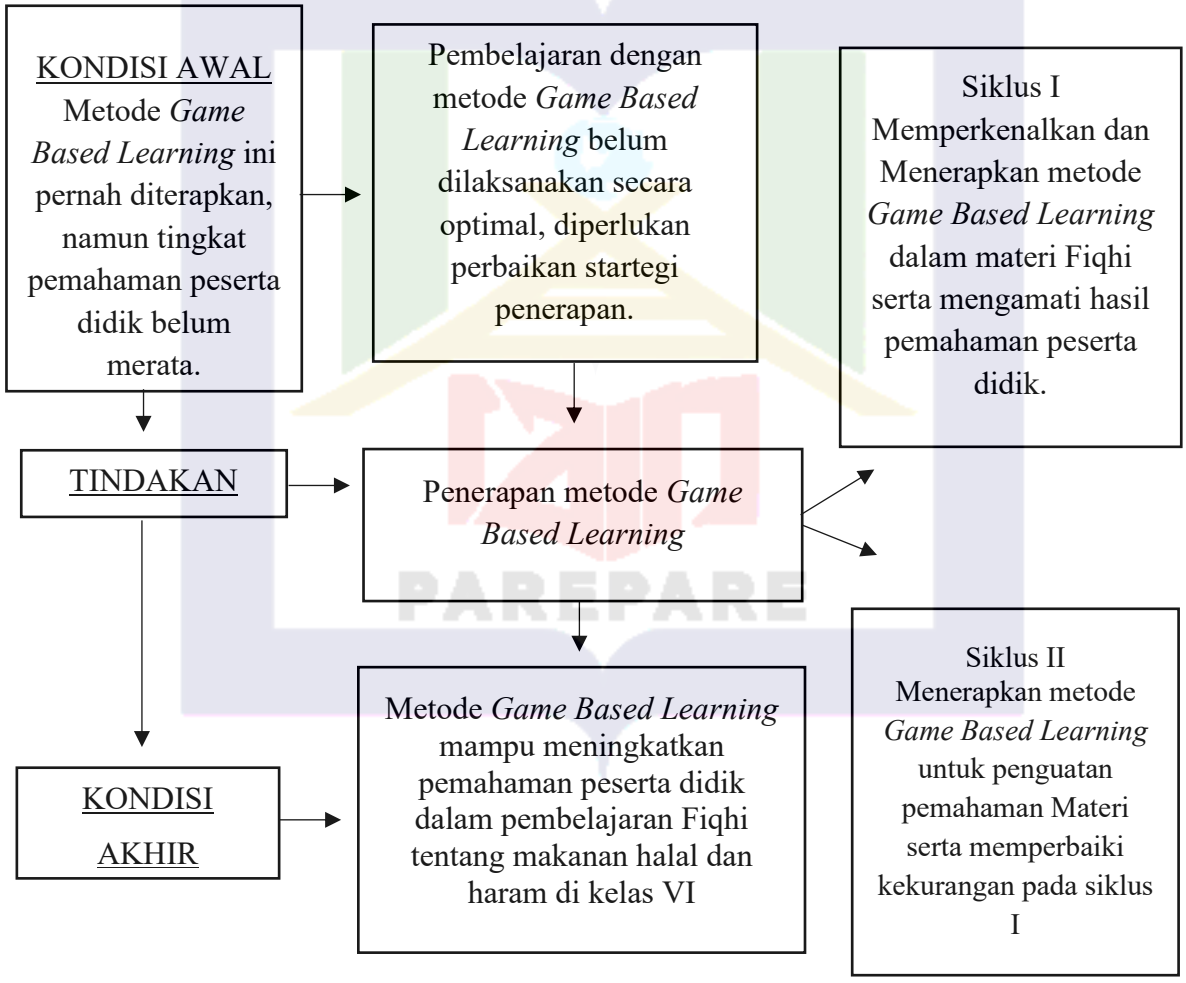
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah sebuah gambaran atau model berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel satu dengan variable lainnya. atau skema dengan tujuan untuk mempermudah memahami.[27] Jadi kerangka pikir merupakan suatu pola yang terdiri dari beberapa rangkaian variabel yang saling berhubungan dan memiliki arah yang jelas kepada apa yang akan diteliti.

Gambar 2.1

Kerangka Pikir



[27] Tim Penyusun, *"Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare,"* no. 0 (2023).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah jawaban sementara yang dirumuskan berdasarkan hasil analisis terhadap rumusan masalah, yang diperoleh setelah melakukan kajian teori secara mendalam. Hipotesis ini berfungsi sebagai pedoman untuk mengarahkan langkah penelitian dan memberikan gambaran awal tentang kemungkinan solusi atau dampak dari tindakan yang akan dilakukan.[28]

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: di kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang, guru telah mencoba menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning*, namun pelaksanaannya belum optimal sehingga belum mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan pada materi fiqhi tentang makanan halal dan haram. Kondisi ini terlihat dari Tingkat Pemahaman Peserta Didik yang masih bervariasi.

Oleh karena itu, melalui penerapan metode *Game Based Learning* yang direncanakan secara lebih terstruktur dalam penelitian tindakan kelas, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran fiqhi. Tindakan yang diperbaiki ini diperkirakan akan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik

[28] Benny S. Pasaribu et al.,"*Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis"*, UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN, 2022.

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan di kelas dengan cara mengamati dan melakukan tindakan- tindakan terencana kemudian direfleksi untuk mengetahui pengaruhnya guna perbaikan kualitas pembelajaran. Tujuan PTK dapat dicapai dengan melakukan berbagai tindakan altematif dalam memecahkan persoalan pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, PTK harus difokuskan pada tindakan-tindakan alternatif yang direncanakan oleh seorang Pendidik, kemudian dicoba dan dievaluasi.[29] Kemmis dan Mc. Taggart dalam buku Masnur Muslich menjelaskan bahwa PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, berencana, dan sikap.[30]

Adapun pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berorientasi pada proses, dengan mendeskripsikan secara mendalam dinamika kegiatan pembelajaran di kelas berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, Tes, wawancara dan dokumentasi.[31] Pendekatan kualitatif deskriptif memfokuskan diri pada deskripsi naratif mengenai kondisi nyata yang terjadi di kelas selama tindakan berlangsung, tanpa menggunakan perhitungan statistik.

Dalam konteks penelitian ini, Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kualitatif deskriptif bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqh tentang Makanan Halal dan Haram melalui penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning*. Diharapkan melalui strategi pembelajaran berbasis permainan ini, proses

---

[29] Eko Sigit Purwanto, *"Penelitian Tindakan Kelas,"* Eureka Media Aksara, 2021.
[30] Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK Itu Mudah* (Jakarta, 2011).
[31] Aditya Wahyu Nugraha, "Metode Penelitian," *(Padang: CV. Gita Lentera)* 5 (2024): 23.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi Fiqhi dapat meningkat secara signifikan.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI MI DDI Kaloang, Kabupaten Pinrang pada tahun ajaran 2025/2026, dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. *Purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel non-random di mana peneliti memilih individu berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan cara ini, diharapkan sampel yang diambil dapat memberikan jawaban yang relevan untuk kasus yang diteliti.[32]

Pemilihan teknik purposive sampling didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian hanya difokuskan pada satu kelas tertentu, yang memiliki keragaman karakter peserta didik serta kondisi pembelajaran yang sesuai untuk penerapan metode *Game Based Learning*.

Karakteristik subjek penelitian meliputi peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran serta pendidik yang terlibat langsung dalam pelaksanaan metode pembelajaran inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Fiqhi tentang Makanan Halal dan Haram melalui pendekatan yang interaktif.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) DDI Kaloang, yang terletak di Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan. Lokasi ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena fenomena yang akan diteliti sesuai dengan kondisi yang ada dilokasi tersebut.

---

[32] Ika Lenaini, *"Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling,"* HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah 6, no. 1 (2021).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Waktu penelitian

Penelitian ini rencananya akan dilaksanakan dalam kurung waktu dua bulan, Selama periode ini, peneliti akan mengumpulkan data melalui observasi langsung, wawancara dengan Pendidik dan peserta didik, serta dokumentasi proses pembelajaran.

D. Prosedur Penelitian

1. Kegiatan Pra-penelitian

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti akan melakukan pre-assessment (penilaian awal) terhadap peserta didik. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran Fiqh tentang Makanan Halal dan Haram sebelum penerapan metode *Game Based Learning*.

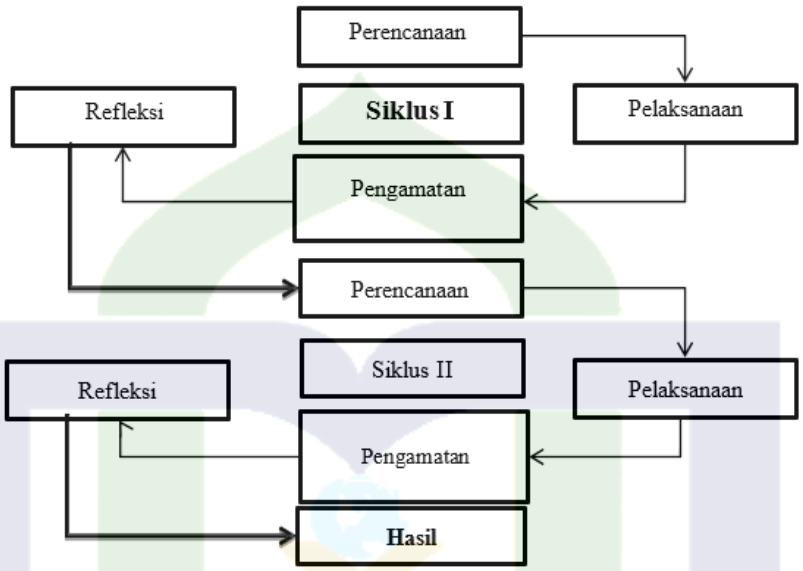
2. Siklus

Model penelitian dalam studi ini mengacu pada proses pelaksanaan yang dikemukakan oleh Kemmis & Taggart, yang mencakup penyusunan rencana tindakan (*planning*) hingga refleksi *(reflecting*). Penjelasan dari masing-masing tahap adalah sebagai berikut.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Gambar 3.1

Siklus Penelitian



SIKLUS PENELITIAN

KEMMIS & MC TAGGART

Penelitian ini dilaksan akan dalam bentuk siklus yang mencakup tahapan-tahapan penting dalam penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari[33]:

a. Perencanaan (*Planning*) Tindakan Meliputi:
   1) Menentukan kelas yang akan dijadikan objek penelitian.
   2) Menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada semester ganjil.

[33] Jasa Unggu Muliawan, "*Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*", (Yogyakarta: Gava Media, 2018). 8.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3) Memilih materi pelajaran yang akan diajarkan.
4) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus, menggunakan metode *Game Based Learning* untuk materi yang telah dipilih.
5) Mempersiapkan alat bantu mengajar, dalam hal ini media untuk metode *Game Based Learning.*
6) Menyusun lembar observasi untuk aktivitas belajar peserta didik, lembar observasi untuk Pendidik, serta lembar penilaian sebagai evaluasi hasil belajar peserta didik.

Dalam perencanaan ini terdiri dari tiga kegiatan yaitu Pertama, menentukan target kompetensi. Kedua, mendesain pembelajaran pada siklus 1, siklus II dan seterusnya. Ketiga, mendesain alat tes.

b. Pelaksanaan (*acting*) Tindakan meliputi:

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas merupakan suatu rangkaian siklus yang berkelanjutan. Diantara siklus-siklus tersebut terdapat informasi sebagai balikan (*feed back*) terhadap apa yang telah dilakukan peneliti. Jika perencanaan telah selesai dilakukan maka skenario tindakan dapat dilaksanakan dalam situasi pembelajaran aktual.[34] Realisasi dari teori dan teknik pengajaran serta tindakan (*treatment*) yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahap ini, Pendidik menyusun rencana pembelajaran yang dituangkan dalam RPP, yang dapat mengakomodasi berbagai karakteristik, potensi, dan latar belakang semua peserta didik.

c. Pengamatan (*observation*)

Pengamatan tindakan (pengumpulan data dan informasi) dilakukan dengan mengacu pada instrumen yang telah disiapkan, dan dapat melibatkan pengamat dari

[34] Masfi Sya'fiatul Ummah, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, *Sustainability (Switzerland)*, vol. 11, 2019.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

luar. Pemilihan teknik pengumpulan data dalam PTK ditentukan oleh sifat dasar data yang ingin dikumpulkan. Aspek yang diamati dalam PTK meliputi:

1) Proses tindakan yang dilakukan,
2) Pengaruh tindakan (baik yang disengaja maupun tidak disengaja),
3) Pondisi dan hambatan yang muncul selama tindakan
4) Bagaimana kondisi dan hambatan tersebut mempengaruhi kelancaran atau kesulitan dalam melaksanakan tindakan yang telah direncanakan dan dampaknya.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah proses melihat kembali capaian pembelajaran peserta didik untuk meninjau indikator-indikator yang belum tercapai serta mengidentifikasi kemajuan yang telah diraih. Melalui refleksi ini, Pendidik dan peserta didik dapat menemukan area yang memerlukan perbaikan dan strategi yang bisa ditingkatkan, sehingga proses belajar mengajar dapat terus berkembang menuju pencapaian yang lebih optimal.

Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas per-Siklus model Kurt Lewin (1946). Konsep pokok *action resserch* menurut Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu:

(1) perencanaan (*planning*),
(2) tindakan (*acting*),
(3) pengamatan (*observing*),
(4) refleksi (*reflecting*).[35]

[35] Misna, *"Evaluasi Kinerja Tenaga Pendidik Melalui Classroom Action Research"* Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi, and Universitas Balikpapan, 2012: 53–66.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.[36]

1. Observasi

Menurut Sugiyono observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Sedangkan menurut Marshall menyatakan bahwa melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.[37]

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan peneliti turun langsung ke lapangan, kemudian mengamati gejala yang sedang diteliti setelah itu peneliti bisa menggambarkan masalah yang terjadi yang bisa dihubungkan dengan teknik pengumpulan data yang lain seperti kuesioner atau wawancara dan hasil yang diperoleh dihubungkan dengan teori dan penelitian terdahulu.[38]

Secara umum, observasi didefinisikan sebagai metode pengumpulan informasi yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap berbagai fenomena yang menjadi objek penelitian. Observasi sebagai alat evaluasi sering dimanfaatkan untuk menilai perilaku individu atau proses berlangsungnya suatu kegiatan yang dapat disaksikan secara langsung. Dalam konteks pembelajaran, observasi digunakan untuk menilai atau mengukur hasil belajar melalui perilaku peserta didik saat Pendidik mengajar.

Observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas Pendidik dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar dengan menerapkan metode *Game Based Learning*. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara

---

[36] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
[37] Sugiyono, "*Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D,"* 2020.
[38] "Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, 2022.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

mengamati setiap kejadian yang sedang berlansung dan mencatat dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.

2. Tes

Tes merupakan suatu pertanyaan atau tugas yang telah direncanakan untuk memperoleh informasi mengenai psikologik untuk setiap pertanyaan atau tugas yang dianggap jawaban atau ketentuannya benar atau sesuai. Tes merupakan alat untuk digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi atau keterangan tertentu dari seseorang.[39]

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.[40] Kajian dokumen adalah metode yang membantu peneliti dalam mengumpulkan data atau informasi, di mana pencarian data ini memiliki keunggulan karena dapat dilakukan tanpa mengganggu objek atau lokasi penelitian.

Melalui kajian dokumen, peneliti dapat memahami budaya dan nilai-nilai yang dianut oleh subjek yang diteliti. Pengumpulan data ini juga perlu didukung oleh dokumentasi berupa foto, video, atau DVD. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data peserta didik dan hasil belajar peserta didik kelas VI MI DDI Kaloang Kab. Pinrang.

3. Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara bebas baik terstruktur maupun tidak terstruktur dengan tujuan untuk memperoleh informasi secara luas mengenai objek penelitian.[41] Dalam penelitian ini, teknik wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mendalam terkait penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning*

---

[39] Abd. Qodir, "*Evaluasi Pembelajaran: Konsep, Prinsip, dan Teknik dalam Perspektif Pendidikan Islam"* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 55.

[40] Masfi Sya'fiatul Ummah, *Metodologi Penelitian*, *Sustainability (Switzerland)*, vol. 11, 2019,

[41] Chesley Tanujaya, "Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein," *Performa* 2, no. 1 (2017): 90–95, https://doi.org/10.37715/jp.v2i1.441.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dalam pembelajaran Fiqhi, khususnya pada materi *Makanan Halal dan Haram*. Wawancara dipilih karena dapat menggali pandangan, pengalaman, serta respon Pendidik dan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur, yaitu peneliti menyiapkan sejumlah pertanyaan pokok, namun tetap memberikan kesempatan kepada informan untuk menjelaskan lebih luas sesuai dengan pengalaman mereka. Dengan cara ini, peneliti dapat memperoleh data yang lebih kaya, mendalam, dan kontekstual. Adapun subjek wawancara dalam penelitian ini Guru Fiqhi kelas VI dan Peserta didik kelas VI MI DDI Kaloang.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur subjek dari suatu variabel penelitian.[42] Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaanya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut:

1. Lembar observasi
   a. Pendidik

      Observasi adalah pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung subjek yang akan diteliti.[43] Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi Pendidik dalam mengelolah pembelajaran pemecahan masalah. Lembar observasi Pendidik terdiri dari beberapa penilaian, antara lain Pendahuluan, Kegiatan inti, dan Kegiatan penutup.

[42] Heri Yusuf Muslihin et al, *"Instrumen Penelitian Tindakan Kelas Untuk Peningkatan Motorik Halus Anak,"* Jurnal Paud Agapedia 6, no. 1 (2022).

[43] Hasyim Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)," *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Peserta Didik

Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi peserta didik selama proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Game Based Learning* untuk menilai kemampuan dasar peserta didik. Dalam pengamatan ini dilakukan sejak dimulai sampai berakhirnya proses pembelajaran.

2. Instrumen Wawancara

a. Wawancara dengan Pendidik

Instrumen wawancara untuk Pendidik difokuskan pada aspek-aspek yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, kendala, serta evaluasi penggunaan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran Fiqhi tentang Makanan Halal dan Haram. Melalui wawancara ini, peneliti ingin mengetahui sejauh mana Pendidik mempersiapkan pembelajaran, bagaimana Pendidik melaksanakan tindakan, kendala yang ditemui selama proses, serta pandangan Pendidik terhadap dampak metode tersebut terhadap pemahaman peserta didik.

b. Wawancara dengan Peserta Didik

Instrumen wawancara untuk peserta didik dirancang untuk mengetahui respon, perasaan, motivasi, serta pengalaman mereka ketika mengikuti pembelajaran Fiqhi dengan metode *Game Based Learning*. Pembahasan wawancara peserta didik difokuskan pada bagaimana mereka merasakan perubahan suasana belajar, sejauh mana mereka merasa termotivasi, serta apakah metode tersebut membantu dalam memahami materi Makanan Halal dan Haram.

3. Data Tes Hasil belajar

Data tes hasil belajar adalah data yang diperoleh dari hasil evaluasi atau tes yang diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran, yang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan[44].

4. Instrumen Dokumentasi

Instrumen dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara.[45] Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menelaah dokumen atau arsip, baik berupa catatan tertulis, gambar, maupun karya peserta didik yang relevan dengan fokus penelitian. Dokumentasi berfungsi sebagai bukti autentik dan konkret yang dapat mengonfirmasi data dari observasi dan wawancara. Dengan demikian, instrumen dokumentasi tidak hanya berperan sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai pendukung validitas data penelitian.

Dalam konteks penelitian penerapan metode *Game Based Learning* pada pembelajaran Fiqhi tentang *Makanan Halal dan Haram* di kelas VI MI DDI Kaloang, dokumentasi berfungsi untuk merekam jejak pelaksanaan tindakan secara nyata. Dokumen yang dikumpulkan mencakup:

a. Perangkat Pembelajaran Seperti RPP, Silabus, Dan Bahan Ajar Yang Digunakan Pendidik.
b. Hasil Pekerjaan Peserta Didik, Berupa Lembar Tugas serta Hasil Latihan.
c. Dokumentasi Visual, Seperti Foto Dan Video Kegiatan Pembelajaran Di Kelas Yang Menunjukkan Keterlibatan Peserta didik Dan Interaksi Belajar.
d. Catatan Sekolah, Misalnya Daftar Nilai Dan Absensi Yang Dapat Mendukung Data Mengenai Perkembangan Peserta didik.

---

[44] Abd. Qodir, "*Evaluasi Pembelajaran: Konsep, Prinsip, dan Teknik dalam Perspektif Pendidikan Islam*", 2017.

[45] Laily Nur Azyzah, "Pembinaan Karakter Anak Melalui Implementasi Pendidikan Berbasis Pondok Pesantren Di Panti Asuhan Al Jauhar Plosoklaten Kediri," *Skripsi*, 2021: 26–39.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

e. Catatan Lapangan Dari Peneliti Selama Proses Tindakan Berlangsung.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemu dan dapat dirumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data.[46] Analisis data adalah salah satu tahap yang sangat penting dalam proses penelitian. Para peneliti harus melaksanakan kegiatan ini dengan ketelitian dan kehati-hatian, terutama saat mengumpulkan data yang telah diperoleh. Selain itu, mereka perlu secara rutin memeriksa dan mengevaluasi hasil kerja mereka untuk memastikan keakuratan dan konsistensi informasi. Proses ini tidak hanya melibatkan pengolahan data, tetapi juga memerlukan refleksi kritis terhadap metode pengumpulan dan interpretasi data yang telah dilakukan. Dengan demikian, analisis data yang teliti akan memberikan landasan yang kuat untuk menarik kesimpulan yang valid dan dapat diandalkan dalam penelitian. Dalam penelitian, teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Deskriptif. Teknik ini melibatkan proses berpikir untuk menarik pemahaman atau kesimpulan umum yang didasarkan pada data atau fakta konkret yang bersifat spesifik.

Teknik ini digunakan untuk menganalisis hasil observasi, dokumentasi dan wawancara untuk mengetahui pemahaman tentang Pembelajaran Fiqhi tentang Makanan Halal dan Haram menggunakan metode *Game Based Learning*. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dengan pendekatan interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yang mencakup beberapa komponen:

1. Reduksi Data

   Reduksi data bekerja dengan cara memilih, penyerderhanaan, mengabstrakan, dan mentransformasikan data mentah yang ada dalam catatan

[46] Salim and Syahrum, *"Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep Dan Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan Dan Pendidikan,"* (Bandung: Citapustaka Media 2012). 45.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

tertulis di lapangan, kemudian dicari tema dan polanya[47]. Lalu data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data lebih lanjut dan mencarinya saat dibutuhkan.

2. Penyajian data (Data Display)

Setelah data direduksi, langkah berikutnya adalah penyajian data. Penyajian ini dilakukan dalam bentuk ringkasan, diagram, dan hubungan antar kategori, yang dapat membantu dalam merencanakan langkah kerja selanjutnya.[48] Selanjutnya, data disusun secara sistematis agar informasi yang diperoleh dapat menjelaskan dan menjawab pertanyaan penelitian yang diangkat.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara mempelajari kembali data yang telah dikumpulkan kemudian dari data-data tersebut yang direduksi dapat ditarik kesimpulan dari data-data yang diperoleh dari observasi, dokumentasi dan wawancara.[49]

[47] Trubus Kurniawan and Beny Wijarnako, "Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Menumbuhkan Motivasi Kewirausahaan Pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Kalikajar," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 9, no. 1 (2023): 1–23.

[48] Ahmad Sudi Pratikno, Agitia Ayu Prastiwi, and Sila Rahmawati, "Penyajian Data, Variasi Data, Dan Jenis Data," *OSF Preprints* 25, no. 03 (2020): 1–4.

[49] Khoirul Umam, "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar (Studi Multisitus Di SD Plus Rahmat Kota Kediri Dan SDN Banjaran 3 Kota Kediri," *Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah*, (1996): 61.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggambarkan beberapa hal yang berkaitan dengan penerapan metode *Game Based Learning* sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi fiqhi tentang makanan halal dan haram di kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang. Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi terhadap subjek penelitian, yaitu peserta didik kelas VI, guna mengetahui tingkat pemahaman awal mereka terhadap materi makanan halal dan haram.

Hasil observasi awal tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar dalam pelaksanaan tindakan yang mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang, dengan fokus utama pada peningkatan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran fiqhi melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui Data Tes Hasil belajar, lembar observasi, baik observasi aktivitas guru maupun peserta didik, yang disusun berdasarkan indikator pemahaman dalam tinjauan teori. Selain itu, peneliti juga menggunakan dokumentasi sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menerapkan empat tahapan utama dalam PTK, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Observasi awal atau prasiklus dilakukan untuk mengetahui kondisi awal pemahaman peserta didik sebelum diberikan tindakan. Berdasarkan hasil prasiklus, diketahui bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi makanan halal dan haram masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, rendahnya kemampuan dalam mengklasifikasikan makanan halal dan haram, serta kurangnya antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Oleh karena itu, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan Pemahaman peserta didik, salah satunya melalui penerapan metode *Game Based Learning*. Metode ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk memahami materi.

Dalam penelitian ini, Guru Fiqhi bekerja sama dengan peneliti dalam melaksanakan tindakan pembelajaran selama dua siklus. Setiap siklus dilakukan untuk melihat perkembangan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Adapun uraian pelaksanaan tindakan pada setiap siklus dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil dan Pembahasan Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi makanan halal dan haram melalui metode *Game Based Learning*. Rencana ini dirancang agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan tidak monoton. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

1) Menentukan Tema Pembelajaran

Tema yang digunakan pada siklus I adalah materi fiqhi tentang makanan halal dan haram, yang disesuaikan dengan kurikulum dan modul pembelajaran yang berlaku di sekolah.

2) Menyusun dan Menyiapkan Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran digunakan sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan secara sistematis dan terarah.

3) Mempersiapkan Media, Alat, dan Bahan

Peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa *Wordwall* yang berisi permainan edukatif (kuis, mencocokkan, dan pilihan ganda) dan Power Point untuk pembahasan materi stimulus serta perangkat pendukung seperti laptop,

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LCD, dan jaringan internet.

4) Menyiapkan Instrumen Penelitian

Instrumen yang disiapkan berupa lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik serta tes berupa pilihan ganda untuk mengukur tingkat selama proses pembelajaran berlangsung.

5) Menyiapkan Dokumentasi

Peneliti menyiapkan alat dokumentasi berupa handphone untuk merekam kegiatan pembelajaran sebagai data pendukung penelitian.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap penerapan dari rencana yang telah disusun. Pada tahap ini, peneliti mulai menerapkan metode *Game Based Learning* dengan nama permainan *Game* Estafet Tantangan *Wordwall* dalam pembelajaran fiqhi.

Proses pembelajaran diawali dengan guru membuka pembelajaran dengan salam, absen, serta menyampaikan tujuan pembelajaran atau hal yang ingin dicapai pada pertemuan kali ini. lalu pemberian apersepsi dan penjelasan singkat mengenai materi makanan halal dan haram, termasuk pengertian, contoh, serta dalil yang berkaitan dengan menggunakan Power Point yang telah peneliti siapkan sebelumnya. Setelah itu, peneliti memperkenalkan Permainan yang akan dimainkan dengan nama *Game* Estafet Tantangan *Wordwall* serta menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan.

Peserta didik kemudian diarahkan untuk memainkan *Game* edukatif yang telah disiapkan yakni *Game* Estafet Tantangan *Wordwall*. Dalam kegiatan ini, peneliti memberikan variasi permainan edukatif berupa kegiatan menyanyi sambil menggilir pulpen. Dalam kegiatan ini, peserta didik secara bergiliran memindahkan pulpen kepada temannya sambil menyanyikan lagu. Ketika lagu dihentikan, peserta didik yang memegang pulpen diberikan kesempatan sekaligus tanggung jawab untuk memilih pertanyaan tersembunyi yang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ditampilkan pada layar *Wordwall* di depan kelas, kemudian menjawab pertanyaan tersebut.

Selama kegiatan berlangsung, peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti berperan sebagai fasilitator yang membimbing, mengarahkan, serta memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik. Selain itu, peserta didik juga diberikan kesempatan untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.

Di akhir pembelajaran, peneliti memberikan tes evaluasi berupa soal pilihan ganda yang dikerjakan secara mandiri oleh peserta didik. Tes ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi makanan halal dan haram setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning*.

Dengan adanya penggunaan media Pendukung seperti *Wordwall*, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih konkret.

c. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan difokuskan pada tingkat kemampuan dalam memahami materi peserta didik, serta keterlibatan dalam kegiatan permainan.

Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal (pra-siklus). Peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, serta mampu mengklasifikasikan makanan halal dan haram dengan lebih baik. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum sepenuhnya memahami materi secara optimal.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1) Observasi Siklus I

Observasi dilakukan guru (peneliti) dengan Guru Fiqh. Pada kegiatan observasi yang diamati adalah keaktifan serta Pemahaman Peserta Didik, Observasi ini juga mengamati Kegiatan guru dalam proses pembelajaran dan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada waktu pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.1
Hasil Observasi Peserta Didik Siklus I

KEGIATAN	Aspek yang diamati	Skor				Ket.
		1	2	3	4	
Aktivitas	Peserta Didik mengikuti instruksi guru dengan baik selama permainan *Game* Estafet Tantangan *Wordwall*			✓		
	Peserta Didik terlihat antusias dan termotivasi ketika bermain *Game* Estafet Tantangan *Wordwall*			✓		
	Peserta Didik aktif berpartisipasi dalam permainan (menjawab, memilih opsi, mengoperasikan *Game*)			✓		
	Peserta Didik bekerja sama dan berdiskusi ketika *Game* dilakukan secara kelompok	✓				
Menafsirkan (Interpretasi)	Peserta Didik mampu menjelaskan kembali makna halal dan haram dengan kalimat sendiri			✓		

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Peserta Didik memahami hukum makanan halal dan haram			✓		
Memberi Contoh *(Example)*	Peserta Didik dapat menyebutkan macam-macam makanan halal dan haram			✓		
Mengklasifikasi *(Classification)*	Peserta Didik mampu mengelompokkan makanan halal dan haram dalam permainan *Wordwall*			✓		
Menjelaskan *(Explanations*	Peserta Didik dapat menjelaskan alasan suatu makanan termasuk halal atau haram		✓			
Menyimpulkan *(Inference)*	Peserta Didik dapat menarik kesimpulan tentang hukum makanan halal dan haram		✓			
	Peserta Didik mampu menyimpulkan hikmah Mengkonsumsi makanan halal dan haram dalam kehidupan harian			✓		
	Jumlah Skor	**1**	**2**	**8**	**0**	**29**
	Rata-rata					**2,63**
	Kriteria					**Baik**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Hasil observasi dianalisa secara deskriptif. Observasi terhadap aktivitas Peserta Didik dengan kriteria:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

Tabel 4.2
Interval Hasil Observasi[50]

Skala	Kriteria
3,26 – 4,00	Sangat Baik
2,51 – 3,25	Baik
1,76 – 2,50	Cukap
1,0 – 1,75	Kurang

Menghitung rata-rata kelas digunakan rumus sebagai berikut[51]:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$X = \frac{29}{11} = \mathbf{2,63\ (Baik)}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

∑x : Jumlah semua nilai

N : Banyak Indikator

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada Siklus I, indikator

[50] Ai Rahmawati, *"Pengembangan Komik Digital Interaktif Pada Konsep Sains Untuk Menstimulus Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun"*. Repository : Universitas Pendidikan Indonesia, 2022, 13.

[51] Suyadi, "*Panduan Penelitian Tindakan Kelas"* (Yogyakarta : Diva Press, 2010) 21.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

peserta didik mengikuti instruksi guru dengan baik selama permainan *Game* Estafet Tantangan *Wordwall* diperoleh skor 3, artinya peserta didik cukup baik dalam mengikuti arahan guru selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat antusias dan termotivasi ketika bermain *Game* Estafet Tantangan *Wordwall* diperoleh skor 3, artinya peserta didik menunjukkan semangat dan minat belajar yang baik. Peserta didik aktif berpartisipasi dalam permainan diperoleh skor 3, artinya peserta didik cukup aktif menjawab soal dan terlibat dalam kegiatan *Game*.

Peserta didik bekerja sama dan berdiskusi ketika *Game* dilakukan secara kelompok diperoleh skor 2, artinya kerja sama peserta didik belum maksimal dan masih ada yang pasif. Peserta didik mampu menjelaskan kembali makna halal dan haram dengan kalimat sendiri diperoleh skor 3, artinya peserta didik telah memahami konsep dasar materi dengan baik. Peserta didik memahami hukum makanan halal dan haram diperoleh skor 3, artinya pemahaman peserta didik terhadap materi sudah baik. Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam makanan halal dan haram diperoleh skor 3, artinya peserta didik mampu memberikan contoh dengan baik.

Peserta didik mampu mengelompokkan makanan halal dan haram dalam permainan *Wordwall* diperoleh skor 3, artinya kemampuan klasifikasi peserta didik sudah baik. Peserta didik dapat menjelaskan alasan suatu makanan termasuk halal atau haram diperoleh skor 2, artinya kemampuan menjelaskan alasan masih perlu ditingkatkan. Peserta didik dapat menarik kesimpulan tentang hukum makanan halal dan haram diperoleh skor 3, artinya peserta didik sudah cukup baik dalam menyimpulkan materi. Peserta didik mampu menyimpulkan hikmah mengonsumsi makanan halal dan haram dalam

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kehidupan harian diperoleh skor 1, artinya peserta didik masih sangat kurang dalam memahami hikmah materi sehingga perlu pembinaan lebih lanjut.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik pada Siklus I, diperoleh jumlah skor **29** dengan rata-rata **2,63** yang termasuk kategori **Baik**. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mengikuti pembelajaran dengan cukup baik. Peserta didik terlihat antusias, aktif berpartisipasi dalam permainan *Game* Estafet Tantangan *Wordwall*, mampu mengikuti instruksi guru, memahami konsep dasar makanan halal dan haram, serta dapat mengelompokkan contoh makanan halal dan haram dengan baik. Akan tetapi, masih terdapat beberapa kelemahan, terutama dalam kerja sama kelompok, kemampuan menjelaskan alasan, dan menyimpulkan hikmah mengonsumsi makanan halal dan haram dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pada siklus berikutnya perlu dilakukan perbaikan agar peserta didik lebih aktif, kritis, dan mampu memahami materi secara lebih mendalam.

Tabel 4.3
Hasil Observasi Guru Peneliti Siklus I

KEGIATAN	Aspek yang diamati	Skor				Ket.
		1	2	3	4	
Pendahuluan	Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa			✓		
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		
	Guru melakukan apersepsi terkait makanan halal dan haram.			✓		

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Inti	Guru menjelaskan aturan permainan *Game* Estafet Tantangan *Wordwall* dengan jelas			✓		
	Guru menampilkan permainan *Wordwall* melalui LCD/HP/Laptop			✓		
	Guru memberikan petunjuk teknis cara mengoperasikan *Wordwall*			✓		
	Guru mengelola kelas dengan baik saat permainan berlangsung			✓		
	Guru memberikan kesempatan Peserta Didik bermain *Game* secara individu/kelompok				✓	
	Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban Peserta Didik			✓		
	Guru mengarahkan Peserta Didik untuk mengklasifikasi makanan halal haram melalui *Game*			✓		
	Guru menghubungkan hasil permainan dengan konsep fiqhi		✓			

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Guru memfasilitasi diskusi terkait jawaban benar salah pada *Game*			✓		
	Guru memastikan semua Peserta Didik terlibat aktif dalam kegiatan		✓			
	Guru menyimpulkan pelajaran bersama Peserta Didik			✓		
Kegiatan Penutup	Guru memberikan penguatan dan klarifikasi konsep halal haram			✓		
	Guru memberikan evaluasi sederhana di akhir pelajaran			✓		
	Guru memberikan refleksi singkat tentang proses belajar			✓		
	Guru memberikan tes			✓		
	Guru menutup Pembelajaran				✓	
	Jumlah Skor	**0**	**2**	**15**	**2**	**57**
	Rata-rata					**3**
	Kriteria					**Baik**

Hasil observasi dianalisa secara deskriptif. Observasi terhadap aktivitas mengajar guru dengan kriteria:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1 : Kurang

Tabel 4.4
Interval Hasil Observasi[52]

Skala	Kriteria
3,26 – 4,00	Sangat Baik
2,51 – 3,25	Baik
1,76 – 2,50	Cukup
1,0 – 1,75	Kurang

Menghitung rata-rata kelas digunakan rumus sebagai berikut[53]:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$X = \frac{57}{19} = \mathbf{3\ (Baik)}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

∑x : Jumlah semua nilai

N : Banyak Indikator

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I, indikator guru membuka pelajaran dengan salam dan doa diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam memulai pembelajaran dengan salam dan doa sehingga suasana kelas menjadi tertib, religius, dan peserta didik siap mengikuti pelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran diperoleh skor 3, artinya guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik sehingga peserta didik

[52] Ai Rahmawati, *"Pengembangan Komik Digital Interaktif Pada Konsep Sains Untuk Menstimulus Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun"*. 2022.

[53] Suyadi, "*Panduan Penelitian Tindakan Kelas"* (Yogyakarta : Diva Press, 2010) .

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

mengetahui materi dan target yang akan dicapai.

Guru melakukan apersepsi terkait makanan halal dan haram diperoleh skor 3, artinya guru mampu menghubungkan materi pelajaran dengan pengetahuan awal peserta didik secara baik. Guru menjelaskan aturan permainan *Game* Estafet Tantangan *Wordwall* dengan jelas diperoleh skor 3, artinya guru telah menjelaskan aturan permainan dengan baik sehingga peserta didik dapat memahami cara bermain. Guru menampilkan permainan *Wordwall* melalui LCD/HP/Laptop diperoleh skor 3, artinya guru mampu memanfaatkan media pembelajaran digital dengan baik untuk mendukung proses belajar. Guru memberikan petunjuk teknis cara mengoperasikan *Wordwall* diperoleh skor 3, artinya guru cukup baik dalam membimbing peserta didik menggunakan media pembelajaran.

Guru mengelola kelas dengan baik saat permainan berlangsung diperoleh skor 3, artinya guru mampu menjaga ketertiban kelas dan mengarahkan pembelajaran dengan baik. Guru memberikan kesempatan peserta didik bermain *Game* secara individu/kelompok diperoleh skor 3, artinya guru sudah memberi kesempatan kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik diperoleh skor 3, artinya guru cukup baik dalam memberikan tanggapan, koreksi, dan apresiasi atas jawaban peserta didik.

Guru mengarahkan peserta didik untuk mengklasifikasi makanan halal dan haram melalui *Game* diperoleh skor 3, artinya guru mampu membimbing peserta didik dalam mengelompokkan makanan halal dan haram dengan baik. Guru menghubungkan hasil permainan dengan konsep Fiqhi diperoleh skor 3, artinya guru telah mengaitkan kegiatan permainan dengan materi Fiqhi secara

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

baik. Guru memfasilitasi diskusi terkait jawaban benar salah pada *Game* diperoleh skor 3, artinya guru cukup baik dalam memberi kesempatan peserta didik berdiskusi dan bertukar pendapat.

Guru memastikan semua peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan diperoleh skor 3, artinya sebagian besar peserta didik telah terlibat aktif walaupun belum seluruhnya maksimal. Guru menyimpulkan pelajaran bersama peserta didik diperoleh skor 3, artinya guru dan peserta didik telah merangkum inti pelajaran dengan baik. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi konsep halal haram diperoleh skor 2, artinya guru kurang maksimal dalam memberikan penegasan materi sehingga masih perlu ditingkatkan. Guru memberikan evaluasi sederhana di akhir pelajaran diperoleh skor 3, artinya guru telah melaksanakan evaluasi akhir pembelajaran dengan baik.

Guru memberikan refleksi singkat tentang proses belajar diperoleh skor 2, artinya kegiatan refleksi belum terlaksana secara optimal sehingga perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Guru memberikan tes diperoleh skor 3, artinya guru telah memberikan tes dengan baik sebagai alat ukur pemahaman peserta didik. Guru menutup pembelajaran diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam mengakhiri pembelajaran dengan tertib, jelas, dan memberikan kesan akhir yang positif kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru pada Siklus I, diperoleh jumlah skor **57** dengan rata-rata **3,00** yang berada pada kategori **Baik**. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan proses pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* dengan baik. Guru berhasil membuka dan menutup pembelajaran dengan sangat baik, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengelola kelas, membimbing peserta

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

didik dalam permainan, serta mengaitkan kegiatan dengan materi fiqih. Namun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama dalam memberikan penguatan materi dan melaksanakan refleksi pembelajaran. Oleh karena itu, pada siklus berikutnya guru perlu lebih memaksimalkan kedua aspek tersebut agar kualitas pembelajaran semakin meningkat.

2) Hasil Tes Belajar Siklus I

Data hasil evaluasi yang dilakukan pada akhir pembelajaran mata pelajaran Fiqh Siklus I, Dari 10 Peserta Didik yang hadir hanya 9 Peserta Didik, yang tidak tuntas sebanyak 0% atau 0 Peserta Didik, dan Peserta Didik yang tuntas sebanyak 100% atau 9 Peserta Didik. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100 dan nilai yang terendah adalah 80 dan ada 1 orang yang tidak mengikuti evaluasi karena tidak hadir. Nilai rata-rata kelas yaitu **93,33**. Distribusi frekuensi hasil belajar siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5

Hasil Tes Siklus I

NO	NAMA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1	ABDUL HAFIZH	75	80	Tuntas
2	AINUN		100	Tuntas
3	AKBAR SYAMSUL		100	Tuntas
4	AMRIANI		90	Tuntas
5	AWAL RAMADHAN		100	Tuntas
6	IRWANSYAH		90	Tuntas
7	NUR AYDA		100	Tuntas
8	SUKMAWATI		80	Tuntas

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

9	WAFIQ AZIZAH		100	Tuntas
	Jumlah		**840**	
	Rata-Rata Kelas		**93,33**	
	Nilai Tertinggi		**100**	
	Nilai Terendah		**80**	
	Siswa Tuntas (%)		**100%**	
	Siswa Belum Tuntas (%)		**0%**	

Menghitung rata-rata kelas digunakan rumus sebagai berikut[54]:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$X = \frac{\mathbf{840}}{\mathbf{9}} = \mathbf{93,33}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

∑x : Jumlah semua nilai siswa

N : Banyak siswa

Sedangkan tingkat keberhasilan belajar dikelompokkan ke dalam kategori berikut[55]:

Tabel 4.6

Pedoman Tingkat Keberhasilan

Tingkat Keberhasilan %	Arti
90% - 100%	Sangat Baik

[54] Suyadi, "*Panduan Penelitian Tindakan Kelas"* , Yogyakarta, 2010.

[55] Sukodono Sidoarjo and Delia Indrawati, *"Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Melaluimedia Kantong Bilangan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN Sukodono Sidoarjo"*. Jurnal: Educational Journal, (2023).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

70% - 89%	Baik
50% - 69%	Cukup
0% - 49%	Tidak Baik

Data tes hasil belajar proses pembelajaran dianalisis dengan menggunakan analisis ketuntasan hasil belajar secara klasikal minimal 85% dari jumlah Peserta Didik yang memperoleh nilai ≥ KKM yaitu 75 Dengan rumus ketuntasan belajar klasikal adalah :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang Tuntas}}{\sum \text{Total Siswa dalam Kelas}} \times 100\%$$

$$P = \frac{9}{9} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan klasikal.

∑ Siswa yang Tuntas : Jumlah siswa yang nilainya KKM keatas.

∑ Total Siswa dalam Kelas : Jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes.

Berdasarkan data hasil tes belajar peserta didik pada siklus I, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar Peserta Didik di kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan dari persentase ketuntasan belajar secara klasikal mencapai **100%** dan nilai rata-rata kelas yang mencapai **93,33**, yang berarti telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu **75**. Seluruh peserta didik yang berjumlah 9 orang memperoleh nilai di atas KKM, dengan nilai terendah sebesar **80** dan nilai tertinggi mencapai **100**. Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar secara klasikal mencapai **100%**, sedangkan Peserta Didik yang belum tuntas sebesar **0%**.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan kriteria ketuntasan klasikal, suatu pembelajaran dinyatakan berhasil apabila minimal 85% Peserta Didik mencapai KKM. Oleh karena itu, hasil pada siklus I ini telah memenuhi bahkan melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Tingginya hasil belajar ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah efektif dalam membantu peserta didik memahami materi. Peserta didik mampu menjawab soal evaluasi dengan baik serta menunjukkan penguasaan terhadap materi yang telah diajarkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I sudah berada di kategori sangat baik dan telah mencapai ketuntasan secara klasikal. Namun demikian, upaya peningkatan kualitas pembelajaran tetap perlu dilakukan agar hasil yang diperoleh dapat dipertahankan dan ditingkatkan pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan tes hasil belajar pada pelaksanaan siklus I, dapat diketahui bahwa penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran Fiqhi telah memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dan ditingkatkan. Dari hasil pengamatan, diperoleh gambaran sebagai berikut:

1) Peserta didik menunjukkan antusiasme yang baik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Metode GBL dengan permainan *Game* Estafet tantangan *Wordwall.* Hal ini terlihat dari keaktifan mereka dalam memperhatikan materi dan berpartisipasi saat permainan berlangsung. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum maksimal dalam fokus mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Dalam pelaksanaan permainan, sebagian besar peserta didik sudah mampu mengoperasikan dan menjawab soal dengan baik. Akan tetapi, masih ada peserta didik yang cenderung terburu-buru dalam menjawab sehingga kurang teliti dalam memahami soal.
3) Pemahaman peserta didik terhadap materi makanan halal dan haram sudah tergolong baik, dibuktikan dengan hasil tes yang mencapai ketuntasan 100%. Namun, dari hasil observasi, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mampu menjelaskan alasan atau dasar hukum secara mendalam.
4) Interaksi antara guru dan peserta didik sudah terjalin dengan baik walaupun pada pertemuan ini terlihat antara Guru (peneliti) masih ada kecanggungan karna masih pada pertemuan pertama. Guru aktif memberikan arahan, bimbingan, serta umpan balik selama pembelajaran berlangsung. Namun, intensitas pendampingan kepada seluruh peserta didik perlu lebih merata agar tidak ada peserta didik yang tertinggal.
5) Penggunaan media Pendukung *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat keterbatasan, seperti waktu yang digunakan untuk permainan sehingga perlu pengelolaan waktu yang lebih efektif.
6) Pada saat evaluasi, peserta didik mampu menyelesaikan soal dengan baik, namun masih perlu peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis, khususnya dalam menjelaskan dan menyimpulkan materi secara mandiri.
7) Secara umum, pelaksanaan pembelajaran pada siklus I telah berjalan dengan baik, namun belum mencapai kategori sangat baik pada aspek aktivitas peserta didik. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II, seperti peningkatan bimbingan individu, penguatan pemahaman konsep seperti pemberian studi kasus sederhana pada *Game*, *Game* yang menguji ketelitian dan pemahaman serta pengelolaan waktu yang lebih optimal agar hasil yang diperoleh dapat lebih maksimal.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Hasil dan Pembahasan Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana pembelajaran lanjutan sebagai upaya perbaikan dari hasil refleksi pada siklus I. Perencanaan pada siklus II bertujuan untuk lebih meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi makanan halal dan haram melalui penerapan metode *Game Based Learning* secara lebih optimal, terarah, dan efektif.

Perbaikan yang dilakukan dalam siklus II difokuskan pada peningkatan Pemahaman peserta didik, pengelolaan waktu, serta pemberian variasi soal yang lebih menantang agar peserta didik lebih memahami materi secara mendalam. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

1) Menentukan Tema Pembelajaran

Tema yang digunakan pada siklus II tetap pada materi fiqhi tentang makanan halal dan haram, namun lebih difokuskan pada penguatan konsep, seperti pengelompokan jenis makanan, contoh kasus dalam kehidupan sehari-hari, serta penentuan hukum makanan berdasarkan situasi tertentu.

2) Menyusun dan Menyempurnakan Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran disempurnakan berdasarkan kekurangan pada siklus I, dengan menambahkan contoh-contoh konkret berupa gambar makanan dan latihan soal yang lebih variatif agar peserta didik lebih mudah memahami materi serta pelaksanaan Metode *Game Based Learning* dengan nama permainan *Game* Tepuk Halal Haram.

3) Mempersiapkan Media, Alat, dan Bahan

Media Pendukung seperti *Wordwall* yang digunakan pada siklus II dikembangkan dengan variasi permainan yang lebih menarik, seperti *quiz matching*, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perangkat pendukung seperti Power Point, laptop, LCD, dan jaringan internet juga dipersiapkan dengan lebih baik untuk menghindari kendala teknis.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4) Menyiapkan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa lembar observasi serta tes evaluasi berupa pilihan ganda yang disesuaikan dengan indikator pemahaman peserta didik, sehingga dapat mengukur peningkatan pemahaman secara lebih akurat.

5) Menyiapkan Dokumentasi

Peneliti tetap menyiapkan alat dokumentasi berupa handphone untuk merekam proses pembelajaran sebagai data pendukung penelitian.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pada siklus II merupakan implementasi dari rencana yang telah diperbaiki berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Pada tahap ini, peneliti kembali menerapkan metode *Game Based Learning* dengan pendekatan yang lebih terstruktur dan interaktif yakni dengan Permainan baru yakni *Game* Tepuk Halal Haram yang dipadukan dengan tantangan di *Wordwall*.

Pembelajaran diawali dengan Pembukaan oleh guru yang berupa salam, absen serta penyampaian tujuan pembelajaran, lalu guru menyampaikan apersepsi serta penguatan materi sebelumnya untuk mengingat kembali konsep dasar makanan halal dan haram. Peneliti kemudian memberikan penjelasan Mengenai materi Makanan Halal dan Haram menggunakan Power Point yang telah guru (peneliti) siapakan sebelumnya. Selanjutnya, peneliti memperkenalkan kembali dengan variasi permainan yang lebih menarik dan menantang yakni *Game* Tepuk Halal Haram yang dipadukan dengan tantangan di *Wordwall*. Peserta didik diarahkan untuk berpartisipasi aktif dalam permainan secara mandiri.

Dalam kegiatan ini, peserta didik tidak hanya menjawab soal, tetapi juga diminta untuk menganalisis kasus sederhana, mengelompokkan jenis makanan, serta memberikan alasan terhadap jawaban yang dipilih. Selain itu, peneliti juga memberikan variasi permainan dengan nama *Game* Tepuk Halal Haram yakni guru menyebutkan nama suatu makanan, kemudian peserta didik memberikan jawaban melalui tepukan tangan sesuai kategori makanan tersebut. Misalnya, satu kali tepuk

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

untuk makanan halal dan dua kali tepuk untuk makanan haram. Peserta didik yang memberikan jawaban kurang tepat akan mendapatkan tantangan lanjutan berupa memainkan permainan mencocokkan gambar *(quiz matching)* atau kuis interaktif melalui platform Wordwall di depan kelas. Kegiatan ini dilakukan secara mandiri sebagai bentuk penilaian individu terhadap tingkat pemahaman peserta didik.

Selama pelaksanaan *Game* tersebut, peserta didik tampak sangat antusias dan aktif dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. Mereka menunjukkan minat yang tinggi serta berusaha menjawab dengan benar sesuai dengan pemahaman yang dimiliki. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *Game Based Learning* mampu meningkatkan Pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti lebih aktif dalam membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan, serta memberikan motivasi dan penguatan agar semua peserta didik terlibat secara maksimal. Selain itu, peneliti juga mengelola waktu dengan lebih efektif agar seluruh kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Di akhir pembelajaran, peneliti memberikan tes evaluasi berupa soal pilihan ganda yang dikerjakan secara mandiri oleh peserta didik. Tes ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi makanan halal dan haram setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning*. Dengan penerapan metode yang lebih optimal pada siklus II, suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, interaktif, dan menyenangkan.

c. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II. Pengamatan difokuskan pada tingkat keaktifan peserta didik, kemampuan dalam memahami materi, serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode *Game Based Learning* dengan *Game* Tepuk Halal Haram.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus I. Peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari keterlibatan mereka dalam menjawab pertanyaan, mengikuti permainan edukatif, serta kemampuan dalam mengklasifikasikan makanan halal dan haram dengan lebih tepat.

Selain itu, melalui kegiatan permainan *Game* Tepuk Halal Haram dengan tantangan *Wordwall*, peserta didik tidak hanya menjawab soal, tetapi juga diminta untuk menganalisis kasus sederhana, mengelompokkan jenis makanan, serta memberikan alasan terhadap jawaban yang dipilih. Selain itu, peneliti memberikan variasi permainan berupa *Game* mencocokkan *(matching)* pada *Wordwall*, di mana peserta didik diminta untuk mencocokkan jenis makanan dengan kategori halal dan haram secara tepat.

Seluruh kegiatan tersebut dilakukan secara mandiri sebagai bentuk penilaian individu untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik Secara umum, pada siklus II sebagian besar peserta didik telah mencapai indikator pemahaman yang diharapkan, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang memerlukan bimbingan lebih lanjut.

1) Observasi Siklus II

Observasi dilakukan oleh peneliti bersama guru Fiqih. Pada kegiatan observasi, aspek yang diamati meliputi pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, observasi juga mencakup aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, penggunaan Metode *Game Based Learning* dan media *Wordwall*, serta berbagai peristiwa yang terjadi selama kegiatan pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 4.7
Hasil Observasi Peserta Didik Siklus II

KEGIATAN	Aspek yang diamati	Skor				Ket.
		1	2	3	4	
Aktivitas	Peserta Didik mengikuti instruksi guru dengan baik selama permainan *Game* Tepuk Halal Haram				✓	
	Peserta Didik terlihat antusias dan termotivasi ketika bermain *Game* Tepuk Halal Haram				✓	
	Peserta Didik aktif berpartisipasi dalam permainan (menjawab, memilih opsi, mengoperasikan *Game*)				✓	
	Peserta Didik bekerja sama dan berdiskusi ketika *Game* dilakukan secara kelompok	✓				
	Peserta Didik mampu menjelaskan kembali			✓		

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Menafsirkan (Interpretasi)	makna halal dan haram dengan kalimat sendiri					
	Peserta Didik memahami hukum makanan halal dan haram				✓	
Memberi Contoh *(Example)*	Peserta Didik dapat menyebutkan macam-macam makanan halal dan haram				✓	
Mengklasifikasi *(Classification)*	Peserta Didik mampu mengelompokkan makanan halal dan haram dalam permainan *Wordwall*				✓	
Menjelaskan *(Explanations*	Peserta Didik dapat menjelaskan alasan suatu makanan termasuk halal atau haram			✓		
Menyimpulkan *(Inference)*	Peserta Didik dapat menarik kesimpulan tentang hukum makanan halal dan haram			✓		

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Peserta Didik mampu menyimpulkan hikmah Mengkonsumsi makanan halal dan haram dalam kehidupan harian				✓	
	Jumlah Skor	**1**	**0**	**3**	**7**	**38**
	Rata-rata					**3,45**
	Kriteria					**Sangat Baik**

Hasil observasi dianalisa secara deskriptif. Observasi terhadap aktivitas Peserta Didik dengan kriteria:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

Tabel 4.8
Interval Hasil Observasi[56]

Skala	Kriteria
3,26 – 4,00	Sangat Baik
2,51 – 3,25	Baik
1,76 – 2,50	Cukup
1,0 – 1,75	Kurang

[56] Ai Rahmawati, *"Pengembangan Komik Digital Interaktif Pada Konsep Sains Untuk Menstimulus Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun"*. Repository : Universitas Pendidikan Indonesia, 2022, 13.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Menghitung rata-rata kelas digunakan rumus sebagai berikut[57]:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$X = \frac{\mathbf{38}}{\mathbf{11}} = \mathbf{3,45\ (Sangat\ Baik)}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

∑x : Jumlah semua nilai

N : Banyak Indikator

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada Siklus II, indikator peserta didik mengikuti instruksi guru dengan baik selama permainan *Game* Tepuk Halal Haram diperoleh skor 4, artinya peserta didik sangat baik dalam mengikuti arahan guru selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat antusias dan termotivasi ketika bermain *Game* Tepuk Halal Haram diperoleh skor 4, artinya peserta didik menunjukkan semangat, minat belajar, dan motivasi yang sangat baik. Peserta didik aktif berpartisipasi dalam permainan diperoleh skor 4, artinya peserta didik sangat aktif menjawab soal, memilih jawaban, dan terlibat dalam kegiatan *Game*. Peserta didik bekerja sama dan berdiskusi ketika *Game* dilakukan secara kelompok diperoleh skor 4, artinya peserta didik telah menunjukkan kerja sama dan interaksi kelompok yang sangat baik.

Peserta didik mampu menjelaskan kembali makna halal dan haram dengan kalimat sendiri diperoleh skor 4, artinya peserta didik sangat baik dalam memahami dan mengungkapkan kembali konsep dasar materi. Peserta didik

[57] Suyadi, "*Panduan Penelitian Tindakan Kelas*" , Yogyakarta, 2010.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

memahami hukum makanan halal dan haram diperoleh skor 4, artinya pemahaman peserta didik terhadap materi sudah sangat baik. Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam makanan halal dan haram diperoleh skor 4, artinya peserta didik sangat baik dalam memberikan contoh-contoh yang sesuai. Peserta didik mampu mengelompokkan makanan halal dan haram dalam permainan *Wordwall* diperoleh skor 4, artinya kemampuan klasifikasi peserta didik sudah sangat baik.

Peserta didik dapat menjelaskan alasan suatu makanan termasuk halal atau haram diperoleh skor 3, artinya kemampuan peserta didik dalam menjelaskan alasan sudah baik, namun masih dapat ditingkatkan. Peserta didik dapat menarik kesimpulan tentang hukum makanan halal dan haram diperoleh skor 3, artinya peserta didik cukup baik dalam menyimpulkan materi pembelajaran. Peserta didik mampu menyimpulkan hikmah mengonsumsi makanan halal dan haram dalam kehidupan harian diperoleh skor 1, artinya peserta didik masih sangat kurang dalam memahami dan menjelaskan hikmah materi sehingga masih memerlukan pembinaan lebih lanjut.

Secara keseluruhan, hasil observasi aktivitas peserta didik pada Siklus II memperoleh jumlah skor 38 dengan rata-rata 3,45 yang berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* dengan sangat baik. Peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, mampu bekerja sama, serta memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi makanan halal dan haram dibandingkan siklus sebelumnya.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 4.9
Hasil Observasi Guru Peneliti Siklus II

KEGIATAN	Aspek yang diamati	Skor				Ket.
		1	2	3	4	
Pendahuluan	Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa			✓		
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				✓	
Kegiatan Inti	Guru melakukan apersepsi terkait makanan halal dan haram.			✓		
	Guru menjelaskan aturan permainan *Game* Tepuk Halal Haram dengan jelas				✓	
	Guru menampilkan permainan *Wordwall* melalui LCD/HP/Laptop				✓	
	Guru memberikan petunjuk teknis cara mengoperasikan *Wordwall*				✓	
	Guru mengelola kelas dengan baik saat permainan berlangsung				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Guru memberikan kesempatan Peserta Didik bermain *Game* secara individu/kelompok				✓	
	Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban Peserta Didik				✓	
	Guru mengarahkan Peserta Didik untuk mengklasifikasi makanan halal haram melalui *Game*				✓	
	Guru menghubungkan hasil permainan dengan konsep fiqhi				✓	
	Guru memfasilitasi diskusi terkait jawaban benar salah pada *Game*				✓	
	Guru memastikan semua Peserta Didik terlibat aktif dalam kegiatan			✓		
	Guru menyimpulkan pelajaran bersama Peserta Didik				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan Penutup	Guru memberikan penguatan dan klarifikasi konsep halal haram				✓	
	Guru memberikan evaluasi sederhana di akhir pelajaran				✓	
	Guru memberikan refleksi singkat tentang proses belajar			✓		
	Guru memberikan tes				✓	
	Guru menutup Pembelajaran				✓	
	Jumlah Skor	**0**	**0**	**4**	**15**	**72**
	Rata-rata					**3,79**
	Kriteria					**Sangat baik**

Hasil observasi dianalisa secara deskriptif. Observasi terhadap aktivitas mengajar guru dengan kriteria:

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

Tabel 4.10
Interval Hasil Observasi[58]

Skala	Kriteria
3,26 – 4,00	Sangat Baik

[58] Ai Rahmawati, *"Pengembangan Komik Digital Interaktif Pada Konsep Sains Untuk Menstimulus Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun"*. 2022.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2,51 – 3,25	Baik
1,76 – 2,50	Cukup
1,0 – 1,75	Kurang

Menghitung rata-rata kelas digunakan rumus sebagai berikut[59]:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$X = \frac{72}{19} = \mathbf{3,79\ (Sangat\ Baik)}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

∑x : Jumlah semua nilai

N : Banyak Indikator

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada Siklus II, indikator guru membuka pelajaran dengan salam dan doa diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam memulai pembelajaran dengan salam dan doa sehingga suasana kelas menjadi tertib, religius, dan peserta didik siap mengikuti pelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik memahami materi dan target yang akan dicapai.

Guru melakukan apersepsi terkait makanan halal dan haram diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman dan pengetahuan awal peserta didik. Guru menjelaskan aturan permainan *Game* Tepuk Halal Haram dengan jelas diperoleh skor 4,

[59] Suyadi, "*Panduan Penelitian Tindakan Kelas*" , Yogyakarta, 2010.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

artinya guru sangat baik dalam memberikan penjelasan aturan permainan sehingga peserta didik memahami langkah-langkah kegiatan.

Guru menampilkan permainan *Wordwall* melalui LCD/HP/Laptop diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam memanfaatkan media pembelajaran digital untuk mendukung proses belajar. Guru memberikan petunjuk teknis cara mengoperasikan *Wordwall* diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam membimbing peserta didik menggunakan media pembelajaran. Guru mengelola kelas dengan baik saat permainan berlangsung diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam menjaga ketertiban kelas dan mengarahkan jalannya pembelajaran.

Guru memberikan kesempatan peserta didik bermain *Game* secara individu/kelompok diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam memberikan tanggapan, koreksi, dan apresiasi terhadap jawaban peserta didik.

Guru mengarahkan peserta didik untuk mengklasifikasi makanan halal dan haram melalui *Game* diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam membimbing peserta didik mengelompokkan makanan halal dan haram. Guru menghubungkan hasil permainan dengan konsep Fiqhi diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam mengaitkan kegiatan permainan dengan materi fiqih. Guru memfasilitasi diskusi terkait jawaban benar salah pada *Game* diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam memberi kesempatan peserta didik berdiskusi dan bertukar pendapat.

Guru memastikan semua peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan diperoleh skor 4, artinya seluruh peserta didik telah terlibat aktif secara maksimal dalam pembelajaran. Guru menyimpulkan pelajaran bersama peserta didik diperoleh skor 4, artinya guru dan peserta didik sangat baik dalam merangkum inti pembelajaran bersama. Guru memberikan penguatan dan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

klarifikasi konsep halal haram diperoleh skor 4, artinya guru sangat baik dalam memberikan penegasan dan pelurusan konsep materi. Guru memberikan evaluasi sederhana di akhir pelajaran diperoleh skor 3, artinya guru telah melaksanakan evaluasi akhir pembelajaran dengan baik.

Guru memberikan refleksi singkat tentang proses belajar diperoleh skor 3, artinya kegiatan refleksi telah terlaksana dengan baik meskipun masih dapat ditingkatkan. Guru memberikan tes diperoleh skor 3, artinya guru telah memberikan tes dengan baik sebagai alat ukur pemahaman peserta didik. Guru menutup pembelajaran diperoleh skor 3, artinya guru menutup pembelajaran dengan baik, tertib, dan jelas.

Secara keseluruhan, hasil observasi aktivitas guru pada Siklus II memperoleh jumlah skor 72 dengan rata-rata 3,79 yang berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* secara optimal. Guru berhasil meningkatkan kualitas pengelolaan kelas, pemanfaatan media, keterlibatan peserta didik, serta penguatan materi dibandingkan siklus sebelumnya, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan maksimal.

2) Hasil Tes Belajar Siklus II

Data hasil evaluasi yang dilakukan pada akhir pembelajaran mata pelajaran Fiqh pada Siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari 10 Peserta Didik yang terdaftar, terdapat 9 Peserta Didik yang hadir dan mengikuti evaluasi, sedangkan 1 Peserta Didik tidak mengikuti evaluasi karena tidak hadir.

Berdasarkan hasil tes yang diberikan, Peserta Didik yang tidak tuntas sebanyak **0% atau 0** Peserta Didik, sedangkan Peserta Didik yang tuntas sebanyak **100% atau 9** Peserta Didik. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah **100** dan nilai terendah adalah **80**. Adapun nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu sebesar **96,67**.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta didik yang mengikuti evaluasi pada siklus II telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Distribusi frekuensi hasil belajar siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Tes Siklus II

NO	NAMA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1	ABDUL HAFIZH	75	100	Tuntas
2	AINUN		100	Tuntas
3	AKBAR SYAMSUL		100	Tuntas
4	AMRIANI		80	Tuntas
5	AWAL RAMADHAN		100	Tuntas
6	IRWANSYAH		90	Tuntas
7	NUR AYDA		100	Tuntas
8	SUKMAWATI		100	Tuntas
9	WAFIQ AZIZAH		100	Tuntas
	Jumlah		**870**	
	Rata-Rata Kelas		**96,67**	
	Nilai Tertinggi		**100**	
	Nilai Terendah		**80**	
	Siswa Tuntas (%)		**100%**	
	Siswa Belum Tuntas (%)		**0%**	

Menghitung rata-rata kelas digunakan rumus sebagai berikut[60]:

[60] Suyadi, "*Panduan Penelitian Tindakan Kelas"* , Yogyakarta, 2010.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$X = \frac{870}{9} = 96{,}67$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

∑x : Jumlah semua nilai siswa

N : Banyak siswa

Sedangkan tingkat keberhasilan belajar dikelompokkan ke dalam kategori berikut[61]:

Tabel 4.12

Pedoman Tingkat Keberhasilan

Tingkat Keberhasilan %	Arti
90%-100%	Sangat Baik
70%-89%	Baik
50%-69%	Cukup
0%-49%	Tidak Baik

Data tes hasil belajar proses pembelajaran dianalisis dengan menggunakan analisis ketuntasan hasil belajar secara klasikal minimal 85% dari jumlah Peserta Didik yang memperoleh nilai ≥ KKM yaitu 75 Dengan rumus ketuntasan belajar klasikal adalah :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang Tuntas}}{\sum \text{Total Siswa dalam Kelas}} \times 100\%$$

[61] Sukodono Sidoarjo and Delia Indrawati, *"Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Melaluimedia Kantong Bilangan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN Sukodono Sidoarjo"*. Jurnal: Educational Journal, (2023).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

$$P = \frac{9}{9} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan klasikal.

∑ Siswa yang Tuntas : Jumlah siswa yang nilainya KKM keatas.

∑ Total Siswa dalam Kelas : Jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes.

Berdasarkan data hasil tes belajar peserta didik pada siklus II, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar Peserta Didik sudah dikategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas yang mencapai 96,67, yang berarti telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75.

Seluruh peserta didik yang berjumlah 9 orang memperoleh nilai di atas KKM, dengan nilai terendah sebesar 80 dan nilai tertinggi mencapai 100. Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 100%, sedangkan Peserta Didik yang belum tuntas sebesar 0%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan kriteria ketuntasan klasikal, suatu pembelajaran dinyatakan berhasil apabila minimal 85% Peserta Didik mencapai KKM. Oleh karena itu, hasil pada siklus II ini telah memenuhi bahkan melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Tingginya hasil belajar ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah sangat efektif dalam membantu peserta didik memahami materi. Peserta didik mampu menjawab soal evaluasi dengan baik, serta menunjukkan penguasaan yang lebih optimal terhadap materi makanan halal dan haram.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus II berada pada kategori sangat baik dan telah mencapai ketuntasan secara klasikal. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, maka siklus penelitian ini dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II, terlihat bahwa penerapan metode *Game Based Learning dengan Game* Tepuk Halal Haram yang dikombinasikan dengan berbagai variasi permainan edukatif, seperti *matching* di *Wordwall* mampu memberikan dampak yang cukup signifikan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VI mengenai materi fiqhi tentang makanan halal dan haram. Pendekatan ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara visual dan interaktif, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka melalui praktik langsung, pengulangan, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran yang variatif dan interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman keagamaan peserta didik.

1) Pada aspek pemahaman konsep dasar, mayoritas peserta didik sudah mampu menjelaskan pengertian makanan halal dan haram dengan bahasa mereka sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami materi yang diajarkan.
2) Dalam aspek pemberian contoh, peserta didik telah mampu menyebutkan berbagai jenis makanan halal dan haram dengan tepat. Mereka juga dapat membedakan antara keduanya berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh selama proses pembelajaran.
3) Pada aspek klasifikasi, peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana mereka mampu mengelompokkan makanan halal dan haram dengan benar melalui permainan *Game* Tepuk Halal Haram dengan media pendukung *Wordwall*, khususnya pada *Game* mencocokkan (*matching*) yang dilakukan secara mandiri.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4) Dalam aspek penalaran, peserta didik sudah mampu memberikan alasan terhadap jawaban yang dipilih, baik dalam bentuk soal maupun permainan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis peserta didik.
5) Pada aspek keaktifan, peserta didik terlihat lebih antusias, percaya diri, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, terutama saat mengikuti permainan edukatif seperti *Game* Tepuk Halal Haram.
6) Pada aspek hasil belajar, seluruh peserta didik yang mengikuti evaluasi telah mencapai ketuntasan dengan nilai di atas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi telah meningkat secara optimal.

Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VI pada materi makanan halal dan haram. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil observasi aktivitas dan pemahaman peserta didik yang berada pada kategori sangat baik, serta hasil evaluasi belajar yang mencapai ketuntasan klasikal sebesar 100%. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena indikator keberhasilan telah tercapai secara optimal.

3. Hasil Wawancara (Guru & Peserta Didik)

Hasil wawancara dari informan pertama Yakni guru fiqhi kelas VI MI DDI Kaloang Kab. Pinrang Ibu Erni Hajar, S.Pd.I Pada tanggal 10 Februari 2026 yang berkaitan dengan Pembelajaran fiqhi Metode *Game Based Learning* dengan materi makanan halal dan haram yang telah peneliti laksanakan.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Fiqhi kelas VI mengenai kendala yang dirasakan sebelum dilaksanakannya penelitian, diperoleh keterangan bahwa rendahnya pemahaman peserta didik dipengaruhi oleh kurangnya semangat belajar, minimnya hafalan, serta kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Ibu Erni Hajar, S.Pd.I bahwa:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

> Saya merasa Peserta Didik ketika Kurang semangat belajarnya, minimnya penghafalan dan pemahaman peserta didik[62].

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara terkait kemampuan peserta didik dalam menjelaskan materi menggunakan bahasa mereka sendiri setelah proses pembelajaran berlangsung, guru Fiqhi kelas VI menyatakan bahwa peserta didik telah menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Sebagian besar peserta didik sudah mampu menjelaskan materi tentang makanan halal dan haram dengan bahasa mereka sendiri, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang terbata-bata dan ragu-ragu dalam menjawab. Namun demikian, jawaban yang diberikan sudah tergolong benar. Sebagaimana pernyataan beliau bahwa:

> Yaa peserta didik sudah mampu menjelaskan makanan halal dan haram dengan bahasanya sendiri walaupun masih ada yang terbata-bata dan ragu namun jawabannya sudah benar.

Selanjutnya, hasil wawancara mengenai penggunaan metode *Game Based Learning* dalam mempermudah peserta didik memahami konsep pembelajaran Fiqhi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik. Guru Fiqhi kelas VI menjelaskan bahwa meskipun metode pembelajaran yang digunakan sama, yaitu *Game Based Learning*, terdapat perbedaan pada media yang digunakan. Peneliti menggunakan media *Wordwall*, sedangkan guru sebelumnya masih menggunakan buku. Menurut hasil pengamatan beliau, penggunaan *Wordwall* serta perencanaan tersusun, lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan bahwa:

> Meskipun metode yang kita gunakan sama yakni metode *Game Based Learning*, namun peneliti sudah menggunakan media *Wordwall* serta perencanaan tersusun, sedangkan saya masih menggunakan buku, yang saya pantau pemahaman peserta didik lebih meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru fiqih, diperoleh informasi bahwa sebelum dilaksanakannya penelitian, terdapat beberapa kendala

[62] Erni Hajar, Guru Fiqhi, Wawancara di Pinrang tanggal 10 Februari 2026.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa peserta didik cenderung memiliki semangat belajar yang masih rendah, serta mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami materi, khususnya pada pembelajaran fiqhi tentang makanan halal dan haram.

Setelah diterapkannya metode *Game Based Learning*, guru mengungkapkan bahwa terjadi perubahan yang cukup signifikan pada peserta didik. Peserta didik sudah mampu menjelaskan konsep makanan halal dan haram dengan menggunakan bahasa mereka sendiri, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman materi.

Selain itu, guru juga menyatakan Meskipun sama-sama menggunakan pendekatan *Game Based Learning*, pemanfaatan media *Wordwall* dan penyusunan *Game* edukatif lainnya oleh peneliti dinilai mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara lebih optimal.

Hasil wawancara dari informan yakni Peserta Didik kelas VI MI DDI Kaloang Kab. Pinrang Pada tanggal 10 Februari 2026 yang berkaitan dengan Pembelajaran fiqhi Metode *Game Based Learning* dengan materi makanan halal dan haram yang telah peneliti laksanakan.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan peserta didik kelas VI mengenai perasaan mereka saat mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning*, diperoleh keterangan bahwa peserta didik merasa senang dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus membantu peserta didik dalam memahami isi pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh peserta didik Nur Ayda bahwa:

> Senang, lebih paham.[63]

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara terkait pengaruh pembelajaran sambil bermain menggunakan media pendukung *Wordwall* terhadap pemahaman materi,

[63] Nur Ayda et al., Peserta Didik, Wawancara di Pinrang tanggal 10 Februari 2026.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

peserta didik menyatakan bahwa metode tersebut sangat membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran. Bahkan, peserta didik merasa lebih paham dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya sebelum diterapkannya metode *Game Based Learning*. Sebagaimana pernyataan peserta didik bahwa:

> Yaa membantu memahami materi, lebih paham dari pembelajaran sebelum metode *Game Based Learning* ini.

Selanjutnya, hasil wawancara mengenai minat peserta didik untuk kembali menggunakan metode tersebut pada pembelajaran Fiqhi berikutnya menunjukkan respon yang positif. Peserta didik menyatakan masih ingin belajar menggunakan metode *Game Based Learning* karena pembelajarannya dianggap seru dan membuat mereka lebih cepat memahami materi. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan bahwa:

> Masih mau menggunakan metode ini di pembelajaran selanjutnya karena seru dan lebih cepat paham.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik, diperoleh informasi bahwa penerapan metode *Game Based Learning* memberikan dampak positif terhadap perasaan dan pemahaman mereka dalam mengikuti pembelajaran fiqhi.

Peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa senang dan lebih mudah memahami materi makanan halal dan haram ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman peserta didik.

Selain itu, peserta didik juga menyatakan bahwa kegiatan belajar sambil bermain *Game* sangat membantu mereka dalam memahami materi dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Mereka merasa lebih mudah mengingat dan memahami konsep karena pembelajaran disajikan secara interaktif dan tidak membosankan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lebih lanjut, ketika ditanyakan mengenai penggunaan metode tersebut pada pembelajaran berikutnya, sebagian besar peserta didik menyatakan keinginan untuk tetap menggunakan metode *Game Based Learning*. Mereka berpendapat bahwa metode ini lebih seru dan membuat mereka lebih cepat memahami materi yang diajarkan. Untuk mengetahui perkembangan pemahaman tentang makanan halal dan haram peserta didik dengan metode *Game Based Learning* dari siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13

Perkembangan pemahaman tentang Materi makanan halal dan haram peserta didik dengan penggunaan Metode *Game Based Learning* dari siklus I sampai siklus II

No	Nama peserta didik	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	ABDUL HAFIZH	80	100	Tuntas
2	AINUN	100	100	Tuntas
3	AKBAR SYAMSUL	100	100	Tuntas
4	AMRIANI	90	80	Tuntas
5	AWAL RAMADHAN	100	100	Tuntas
6	IRWANSYAH	90	90	Tuntas
7	NUR AYDA	100	100	Tuntas
8	SUKMAWATI	80	100	Tuntas
9	WAFIQ AZIZAH	100	100	Tuntas
	Jumlah	**840**	**870**	
	Nilai Rata-Rata	**93,33**	**96,67**	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa adanya perkembangan pemahaman tentang Makanan Halal dan Haram pada peserta didik mulai dari siklus I dengan nilai rata-rata **93,33** dan siklus II dengan rata-rata **96,67.**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Pembahasan

Proses penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran fiqhi tentang makanan halal dan haram dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada setiap siklus. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran diawali dengan apersepsi dan penyampaian materi secara singkat, kemudian dilanjutkan dengan penggunaan *Game* seperti *Game* Estafet Tantangan Wordwall dan *Game* Tepuk Halal Haram menggunakan media pendukung *Wordwall* sebagai sarana pembelajaran interaktif.

Peserta didik diarahkan untuk terlibat aktif dalam permainan edukatif yang disajikan, seperti menjawab soal, mengklasifikasikan makanan halal dan haram, serta permainan *matching* studi kasus sederhana. Selain itu, peneliti juga memberikan variasi kegiatan seperti permainan *Game* Estafet Tantangan Wordwall dan *Game* Tepuk Halal Haram menggunakan media pendukung *Wordwall*.

Pada siklus I, proses penerapan metode ini sudah berjalan dengan baik, namun belum optimal. Hal ini terlihat dari aktivitas guru dan peserta didik yang masih berada pada kategori baik, serta masih adanya peserta didik yang belum Memahami secara maksimal. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan menambah variasi permainan, memberikan kesempatan lebih banyak kepada peserta didik untuk menjawab secara mandiri, serta meningkatkan bimbingan dari guru.

Pada siklus II, proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan optimal. Peserta didik terlihat lebih terlibat secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran serta pemahaman nya lebih meningkat dari Siklus sebelumnya. Guru juga mampu mengelola kelas dengan lebih baik serta memberikan arahan yang lebih jelas. Dengan demikian, proses penerapan metode *Game Based Learning* dapat dikatakan berhasil dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dari dua kali pertemuan. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman peserta didik kelas VI pada materi makanan halal dan haram melalui penerapan metode *Game Based Learning*.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Game Based Learning* terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis permainan (*Learning By Playing*), sehingga mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung.

Pada siklus I, penerapan metode *Game Based Learning* mulai menunjukkan hasil yang cukup baik. Hal ini terlihat dari meningkatnya pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik tampak antusias dalam mengikuti permainan yang disajikan, serta mulai mampu memahami konsep dasar mengenai makanan halal dan haram. Namun demikian, pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas peserta didik berada pada kategori baik dengan rata-rata 2,63, sementara aktivitas guru juga berada pada kategori baik dengan rata-rata 3. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Selain itu, meskipun hasil tes menunjukkan ketuntasan klasikal mencapai 100% dengan nilai rata-rata 93,33, pemahaman peserta didik masih belum merata. Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memberikan alasan terhadap jawaban, serta belum sepenuhnya mampu mengklasifikasikan makanan halal dan haram secara tepat.

Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan menambahkan variasi permainan pembelajaran, seperti permainan *matching* pada *Wordwall* serta pemberian kesempatan lebih banyak kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan secara mandiri sesuai pengetahuan mereka.

Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Aktivitas guru meningkat menjadi kategori sangat baik dengan rata-rata 3,79, dan aktivitas peserta didik juga meningkat menjadi kategori sangat baik dengan rata-rata 3,45. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan dengan lebih efektif dan optimal.

Dari segi hasil belajar, nilai rata-rata peserta didik juga mengalami peningkatan dari 93,33 pada siklus I menjadi 96,67 pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal tetap mencapai 100%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi semakin baik, tidak hanya dari segi hasil tes, tetapi juga dari kemampuan dalam menafsirkan, Memberi contoh, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan serta menjelaskan konsep makanan halal dan haram.

Keberhasilan pada siklus II tidak terlepas dari peran peneliti sebagai fasilitator yang aktif dalam membimbing peserta didik, memberikan motivasi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Permainan edukatif yang dikombinasikan dengan Penggunaan media Pendukung *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan Pemahaman peserta didik secara menyeluruh.

Selain itu, pembelajaran yang dilakukan secara mandiri juga membantu peserta didik untuk lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan memahami materi. Peserta didik tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Penggunaan metode *Game Based Learning* juga mampu mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran fiqhi yang sering dianggap monoton. Dengan adanya unsur permainan, peserta didik menjadi lebih tertarik dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru Fiqhi yang menyatakan bahwa penggunaan metode *Game Based Learning* dengan Perencanaan yang baik membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan dapat menjelaskan mengenai makanan halal dan haram dengan bahasanya sendiri. Selain itu, peserta didik juga mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, lebih paham dan mereka masih ingin belajar fiqh menggunakan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Metode *Game Based Learning.*

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi makanan halal dan haram. Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu memberikan hasil yang optimal. Dengan demikian, metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran fiqhi di sekolah dasar.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VI MI DDI Kaloang Kabupaten Pinrang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. **Proses penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran fiqhi tentang makanan halal dan haram** telah dilaksanakan melalui tahapan Penelitian Tindakan Kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam dua siklus. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran diawali dengan guru membuka pembelajaran, apersepsi dan penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan aturan dan melaksanakan permainan edukatif dengan penggunaan media pendukung seperti *Wordwall* sebagai sarana pembelajaran interaktif, diakhir pembelajaran pemberian evaluasi dan refleksi mengenai materi serta menutup pembelajaran. Peserta didik dilibatkan secara aktif melalui berbagai permainan edukatif seperti *Game* estafet tantangan *Wordwall* dan *Game* tepuk halal haram. Pada siklus I, proses pembelajaran sudah berjalan dengan cukup baik dengan variasi permainan berupa *Game* estafet tantangan *Wordwall*, namun belum optimal karena pemahaman peserta didik yang belum merata sehingga masih kurang tepat dalam menjawab *Game quiz*. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan menambah variasi permainan seperti *Game* tepuk halal haram dengan penggunaan media pendukung seperti *Wordwall*, meningkatkan bimbingan, serta memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara mandiri. Hasilnya, pada siklus II proses pembelajaran berjalan lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan Pemahaman peserta didik secara menyeluruh.
2. **Peningkatan pemahaman peserta didik pada materi fiqhi tentang makanan halal dan haram setelah diterapkannya metode *Game Based Learning*** menunjukkan hasil yang sangat baik. Pada siklus I, hasil belajar peserta didik telah

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

mencapai ketuntasan klasikal sebesar 100% dengan nilai rata-rata 93,33, namun pemahaman peserta didik masih belum merata, terutama pada indikator *interpreting* (menafsirkan), *classifying* (mengklasifikasi), dan *explaining* (menjelaskan). Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan menjelaskan makna makanan halal dan haram dengan kata-kata sendiri, mengelompokkan jenis makanan sesuai kategori yang tepat, serta memberikan penjelasan alasan terhadap jawaban yang dipilih. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan, ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata menjadi 96,67 dan aktivitas peserta didik yang berada pada kategori sangat baik serta mencapai ketuntasan klasikal sebesar 100%. Peningkatan tersebut tampak pada seluruh indikator pemahaman, yaitu: peserta didik mampu *interpreting* dengan menjelaskan konsep makanan halal dan haram menggunakan bahasa sendiri; *exemplifying* dengan memberikan contoh makanan halal dan haram dalam kehidupan sehari-hari; *classifying* dengan mengelompokkan jenis makanan sesuai ketentuan syariat; *summarizing* dengan merangkum inti materi yang telah dipelajari; *inferring* dengan menyimpulkan hukum suatu makanan berdasarkan ciri-ciri yang diberikan; *comparing* dengan membedakan persamaan dan perbedaan antara makanan halal dan haram; serta *explaining* dengan menjelaskan alasan, proses, dan dasar hukum dari jawaban yang dipilih.

Dengan demikian, penerapan metode *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi fiqhi tentang makanan halal dan haram, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk guru, disarankan untuk memanfaatkan metode *Game Based Learning* sebagai alternatif media pembelajaran, khususnya dalam materi fiqhi seperti

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

makanan halal dan haram. Penggunaan Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Selain itu, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Oleh karena itu, guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Untuk sekolah, sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana pendukung, seperti jaringan internet yang stabil, LCD, dan perangkat teknologi lainnya, agar penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *Wordwall* dapat berjalan dengan lancar dan optimal dalam proses pembelajaran.
3. Untuk orang tua, diharapkan dapat memberikan dukungan dan pendampingan kepada peserta didik dalam proses belajar, terutama dalam mengulang materi yang telah dipelajari di sekolah. Orang tua juga dapat memotivasi anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga minat belajar anak tetap terjaga dan pemahaman terhadap materi semakin meningkat.
4. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada materi fiqhi lainnya atau mata pelajaran lain dengan memanfaatkan metode *Game Based Learning* atau media pembelajaran digital lainnya. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengkombinasikan metode ini dengan strategi pembelajaran lain agar proses pembelajaran menjadi lebih variatif, inovatif, dan efektif.

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an, Al-Karim & terjemahnya

Ayda, Nur et al., Peserta Didik di MI DDI Kaloang, Kec. Lanrisang Kab. Pinrang, Wawancara di Pinrang tanggal 10 Februari 2026.

Aziz, Rahmat et al., *"Menjadi Guru Profesional, Laporan Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat Fakultas Psikologi Universtas Islam Negeri Malang "* 2017.

Azyzah, Laily Nur. *"Pembinaan Karakter Anak Melalui Implementasi Pendidikan Berbasis Pondok Pesantren Di Panti Asuhan Al Jauhar Plosoklaten Kediri."* Skripsi, 2021.

Dewi, Nindian Puspa, and Indah Listiowarni. "Implementasi *Game Based Learning* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)* 3, no. 2 (2019).

Gee, James Paul. *"What Video Games to Teach Us About",* New York: Palgrave Macmillan 2007.

Hajar, Erni. Guru Fiqhi di MI DDI Kaloang, Kec. Lanrisang Kab. Pinrang, Wawancara di Pinrang tanggal 10 Februari 2026.

Hamalik, Oemar. *"Konsep Pembelajaran Fiqih."* Jakarta: Bumi Aksara, 2019.

Hasanah, Hasyim. "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017).

Indriyani, Leny, and Johan Indrus Tofaynudin. "Penggunaan *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Di SMA Negeri 1 Kencong." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 3 (2025).

Irwandani. "Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Pokok Bahasan Bunyi Peserta Didik MTs Al-Hikmah Bandar Lampung." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 4, no. 2 (2015).

Janah Roikhatul Febriana and Siti Nurul Hidayati, "Jurnal Pendidikan MIPA" 15 (2025).

Kurniawan, Trubus, and Beny Wijarnako. "Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Menumbuhkan Motivasi Kewirausahaan Pada

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Siswa Kelas VII SMP N 1 Kalikajar." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 9, no. 1 (2023).

Kusnadi, Edi, and Syifa Aulia Azzahra."Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 2 (2024).

Latifah, Umi, and Maryam Isnaini Damayanti. *"Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar."* Pgsd 10, no. 6 (2022).

Lenaini, Ika. "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling." *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, no. 1 (2021).

Lubis, Sakban. "Makanan Halal Dan Makanan Haram Dalam Perspektif Fiqih Islam." *Jurnal Ilmiah Al-Hadi* 7, no. 2 (2022).

Mellasanti, Ayuwardani. "Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek." *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen* Vo.1, no. No.1 (2023).

Misna,"Evaluasi Kinerja Tenaga Pendidik Melalui Classroom Action Research" *Geoekonomi: Jurnal Fakultas Ekonomi Universitas Balikpapan*, (2021).

Muliawan Unggu Jasa "*Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)"*, (Yogyakarta: Gava Media, 2018).

Muslich, Masnur. *"Melaksanakan PTK Itu Mudah"*. Jakarta: Bumi Aksara, (2011).

Muslihin et al., "Instrumen Penelitian Tindakan Kelas Untuk Peningkatan Motorik Halus Anak*." Jurnal Paud Agapedia* 6, no. 1 (2022).

Muttaqin, A. "Konsep Penentuan Halal Dalam Ekonomi Islam (Studi Komparasi Hadits Riwayat Bukhari Dan Tirmidzi)." *Indonesia Journal Of Halal,* 2018.

Nila, Kesumawati. "*Pemahaman konsep matematik dalam pembelajaran matematika."* Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta, 2008.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Nissa, Siti Faizatun, and Novida Renoningtyas. “Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021).

Nugraha, Aditya Wahyu. *“Metode Penelitian*.” (Padang: CV. Gita Lentera) 5 (2024).

Pasaribu, S Benny et al., *"Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis"*. UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN, 2022.

Pertiwi, Aprilia Ajeng, and Muh Wasith Achadi. “Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Fikih Pada Kelas 9 Di Mts Negeri 2 Karawang.” *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 3, no. 3 (2023).

Pitaloka, A. “Mata Pelajaran Fiqih Dalam Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pandemi.” *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022).

Prasetya, Dwi et al*., "Digital Game-based Learning untuk Anak Usia Dini."* Universitas Negeri Malang. (2014).

Pratikno Sudi Ahmad et al., *“Penyajian Data, Variasi Data, Dan Jenis Data.”* OSF Preprints 25, no. 03 (2020).

Pratiwi et al.,“Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode *Game Based Learning*.” *Jurnal Pengabdian Sosial* 1, no. 7 (2024).

Purwanto, Eko Sigit*. “Penelitian Tindakan Kelas.”* Eureka Media Aksara, 2021.

Qodir, Abd. “*Evaluasi Pembelajaran: Konsep, Prinsip, dan Teknik dalam Perspektif Pendidikan Islam”* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017).

Rahmawati, Ai. *“Pengembangan Komik Digital Interaktif Pada Konsep Sains Untuk Menstimulus Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun”.* Repository : Universitas Pendidikan Indonesia, 2022.

Rikwan, M. “Makanan Halal Dan Makanan Haram Dalam Perspektif Fikih Muamalah.” *Jurnal Hukum Kaidah: Media Komunikasi Dan Informasi Hukum Dan Masyarakat* 22, no. 1 (2022).

Sahir, Syafrida Hafni*. “Metodologi Penelitian*”, Yogyakarta: Kbm Indonesia. 2022.

Salim, and Syahrum. “*Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep Dan Aplikasi*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan Dan Pendidikan," Bandung: Citapustaka Media, (2012).

Savana et al., "Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 57." *Journal of Sustainable Education.* Vol. 2, 2025.

Shihab, M. Quraish. *"Tafsir Al-Misbah Jilid-07."* Jakarta : Lentera Hati, 2002.

Sugiyono. *"Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D",* Bandung: Alfabeta. 2020.

Sukodono Sidoarjo and Delia Indrawati, *"Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Melaluimedia Kantong Bilangan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN Sukodono Sidoarjo"*. Jurnal: Educational Journal, (2023).

Suparlan, S. "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. Islamika." *Jurnal Keislaman Dan Ilmu* Pendidikan 1, no. 2 (2019).

Tambunan, Nurhalima. "Urgensi Pemahaman Makanan Halal Dan Baik Pada Masyarakat Lau Gumba Kecamatan Berastagi." *Jurnal Ilmiah Al-Hadi* 4, no. 1 (2018).

Tanujaya, Chesley. "Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein." *Performa 2,* no. 1 (2017).

Tim Penyusun. "*Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare,"* no. 0 (2023).

Umam, Khoirul. *"Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar (Studi Multisitus Di SD Plus Rahmat Kota Kediri Dan SDN Banjaran 3 Kota Kediri."* Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023.

Ummah, Masfi Sya'fiatul. *"Metodologi Penelitian*". Sustainability (Switzerland). Vol. 11, 2019.

Yustina, Ajeng Fani, and Yahfizham Yahfizham. "*Game Based Learning* Matematika Dengan Metode Squid *Game* Dan Among Us." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Profil Sekolah

Nama : MI DDI Kaloang

NPSN : 60723862

Alamat : Dusun Kaloang, Desa Lerang, Kecamatan Lanrisang.

Desa/Kelurahan : Desa Lerang

Kecamatan/Kota : Kecamatan Lanrisang

Kabupaten/Kota : Kabupaten Pinrang

Provinsi: Sulawesi Selatan

Status Sekolah : Swasta

Bentuk Pendidikan: Madrasah Ibtidaiyah

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

SK Pembimbing

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : B-1709/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2025

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAEREPARE

Menimbang
a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBIYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2025
b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.

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 RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
7. Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Memperhatikan :
a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP-DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 30 November 2024 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2025
b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 74 TAHUN 2025 Tahun 2025, tanggal 20 Januari 2025 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
a. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2025
b. Menunjuk saudara: **Dr. MUH. AKIB D, S.Ag, M.A**, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :

Nama Mahasiswa	: WAFIQ AZIZAH
NIM	: 2220203886208035
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian	: PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBASIS WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN FIQH MUAMALAH MATERI MAKANAN HALAL DAN HARAM DI KELASVI MI DDI KALOANG KAB.PINRANG

c. Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;
d. Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;
e. Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 04 Juni 2025
Dekan.

Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Surat Rekomendasi Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-89/In.39/FTAR.01/PP.00.9/01/2026 — 08 Januari 2026
Sifat : Biasa
Lampiran : -
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI PINRANG
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: WAFIQ AZIZAH
Tempat/Tgl. Lahir	: KAMPUNG BARU, 17 Desember 2004
NIM	: 2220203886208035
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Semester	: VII (Tujuh)
Alamat	: DUSUN KAMPUNG BARU DESA WAETUOE KECAMATAN LANRISANG KABUPATEN PINRANG SULAWESI SELATAN.

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI PINRANG dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING BERBASIS WORDWALL DALAM UPAYA MENINGKATAKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATERI FIQHI TENTANG MAKANAN HALAL DAN HARAM DI KELAS VI MI DDI KALOANG KABUPATEN PINRANG

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 08 Januari 2026 sampai dengan tanggal 08 Pebruari 2026.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :
1. Rektor IAIN Parepare

Page : 1 of 1, Copyright©afs 2015-2026 – (muhlis) — Dicetak pada Tgl : 14 Jan 2026 Jam : 09:50:42

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Surat dari Dinas PTSP

PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG
Nomor : 503/0022/PENELITIAN/DPMPTSP/01/2026

Tentang

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 20-01-2026 atas nama WAFIQ AZIZAH, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian.

Mengingat :
1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 terkait Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan :
1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0035/R/T.Teknis/DPMPTSP/01/2026, Tanggal : 20-01-2026
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0022/BAP/PENELITIAN/DPMPTSP/01/2026, Tanggal : 20-01-2026

M E M U T U S K A N

Menetapkan :

KESATU : Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

1.	Nama Lembaga	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2.	Alamat Lembaga	: JL. AMAL BAKTI NO. 8
3.	Nama Peneliti	: WAFIQ AZIZAH
4.	Judul Penelitian	: PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING BERBASIS WORDW ALL DALAM UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATERI FIQHI TENTANG MAKANAN HALAL DAN HARAM DI KELAS VI MI DDI KALOANG KABUPATEN PINRANG
5.	Jangka waktu Penelitian	: 1 Bulan
6.	Sasaran/target Penelitian	: PESERTA DIDIK KELAS VI MI DDI KALOANG
7.	Lokasi Penelitian	: Kecamatan Lanrisang

KEDUA : Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 20-07-2026.

KETIGA : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Surat Keterangan Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 20 Januari 2026

Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP.,M.Si
NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Biaya : Rp 0,-

Balai Sertifikasi Elektronik

ZONA HIJAU

OMBUDSMAN REPUBLIK INDONESIA

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Surat Selesai Meneliti

DARUD DA'WAH WAL-IRSYAD (DDI) KALOANG
DESA LERANG KECAMATAN LANRISANG
KABUPATEN PINRANG

Alamat : Jl. Poros Kaloang Kode Pos 91171, email: middi@kaloang38@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 011/MI.21/17/0005/SKET/03/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala MI DDI Kaloang menerangkan bahwa:

Nama	: **WAFIQ AZIZAH**
Nim	: 2220203886208035
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah Institut Agama Islam (IAIN) Parepare
Alamat Lembaga	: Jl. Amal Bakti No. 08 Soreang, Kota Parepare
Judul Skripsi	: PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING BERBASIS WORDWALL DALAM UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATERI FIQHI TENTANG MAKANAN HALAL DAN HARAM DI KELAS VI MI DDI KALOANG KABUPATEN PINRANG

Bahwa benar telah mengadakan penelitian selama 1 Bulan, Mulai Tanggal 08 Januari s/d 08 Februari 2026 di MI DDI KALOANG.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kaloang, 10 Maret 2026

Kepala Madrasah,
MI DDI Kaloang

RAMLI, S.Pd.I, M. Pd.I
NIP. 19810504 200710 0 1 001

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pedoman tes Siklus I

TES PILIHAN GANDA (SIKLUS I)

NAMA :

KELAS :

Pilihlah jawaban yang paling tepat, Dengan Memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling benar!

---

1. Kata *halal* berasal dari bahasa Arab yang artinya …

A. Dilarang
B. Memperbolehkan, Memecahkan, Membebaskan
C. Berbahaya
D. Haram

2. Makanan halal adalah makanan yang …

A. Rasanya enak
B. Harganya mahal
C. Diperbolehkan menurut ajaran Islam
D. Dijual di pasar

3. Daging hewan menjadi halal jika …

A. Dimasak lama
B. Dipotong kecil
C. Disembelih sesuai syariat Islam
D. Dibumbui garam

4. Berikut ini yang termasuk cara mendapatkan makanan halal adalah …

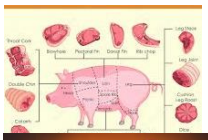
A. Membeli dengan uang hasil mencuri
B. Membeli dengan jujur
C. Mengambil tanpa izin
D. Menipu penjual

5. Salah satu hikmah memakan makanan halal adalah …

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

A. Hidup menjadi berkah
B. Menjadi cepat kaya
C. Selalu kenyang
D. Disukai teman

6. Perhatikan gambar berikut. Manakah makanan yang halal?

A. 

B.

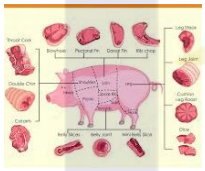
C.

D.

7. Gambar berikut menunjukkan hewan yang halal dimakan, yaitu …

A.

B.

C. 

D.

8.

Logo pada kemasan makanan di gambar menunjukkan bahwa makanan tersebut …

A. Murah

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Impor
C. Bersertifikat halal
D. Pedas

9.

Gambar proses berikut membuat daging menjadi halal karena …

A. Direbus lama
B. Disembelih menyebut nama Allah
C. Digoreng kering
D. Dibakar

10.

Makanan pada gambar termasuk halal karena berasal dari …

A. Hewan buas
B. Tumbuhan
C. Bangkai
D. Darah

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pedoman tes Siklus II

TES PILIHAN GANDA (SIKLUS II)

NAMA :

KELAS :

Pilihlah jawaban yang paling tepat, Dengan Memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling benar!

---

1. Haram dalam bahasa Arab ditulis حرام(ḥarām) yang berarti …

A. Sesuatu yang mahal harganya
B. Sesuatu yang diperbolehkan
C. Sesuatu yang dilarang.
D. Sesuatu yang sulit ditemukan

2. Yang dimaksud dengan makanan haram adalah …

A. makanan yang tidak enak rasanya
B. makanan yang dilarang dikonsumsi menurut hukum Islam
C. makanan yang mahal harganya
D. makanan yang sulit ditemukan

3. Contoh makanan yang haram karena zatnya (haram 'aini) adalah …

A.

C.

B.

D.

4. Makanan halal dapat berubah menjadi haram karena sebab tertentu. Hal ini disebut …

A. haram 'aini
B. halal mutlak

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

C. haram sababi
D. halal thayyib

5. Contoh makanan yang termasuk haram sababi adalah …
A. daging ayam
B. ikan laut
C. nasi yang dicuri
D. buah-buahan

6. Hewan yang halal tetapi tidak disembelih dengan menyebut nama Allah hukumnya menjadi …
A. halal
B. makruh
C. sunnah
D. haram

7. Salah satu akibat mengonsumsi makanan haram adalah …
A. badan menjadi kuat
B. doa tidak dikabulkan
C. menambah ilmu
D. hidup menjadi tenang

8. Bangkai diharamkan karena …
A. sulit dimasak
B. tidak enak dimakan
C. mengandung mikroba berbahaya
D. tidak mengenyangkan

9.

Perhatikan Produk diatas!!, Seorang Muslim tidak diperbolehkan mengkonsumsi makanan tersebut dikarenakan…
A. Tubuh menjadi lemah
B. Terdapat Logo Haram / Non Halal

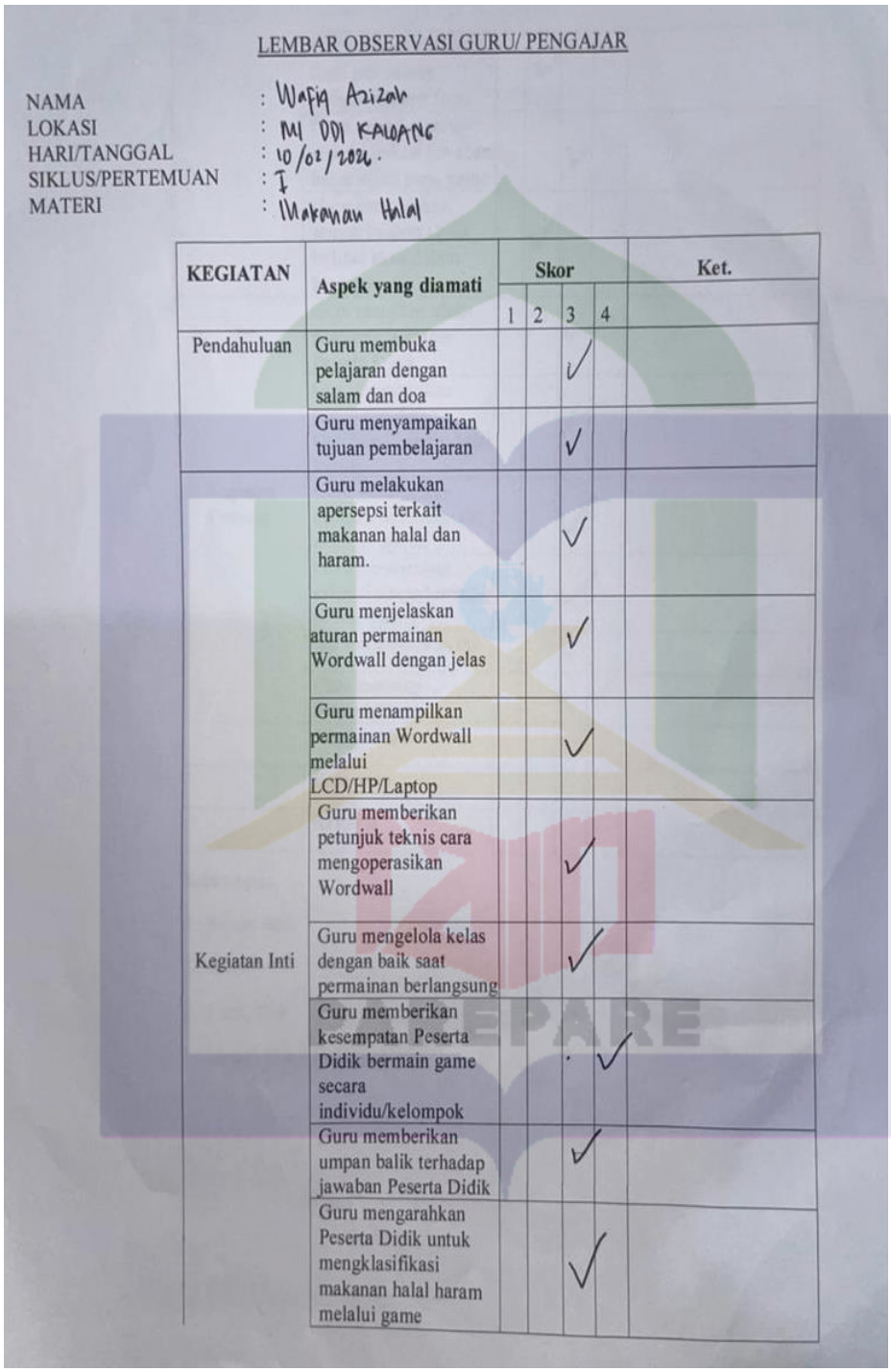
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

C. Tubuh Cepat Lapar
D. Terlalu Manis

10. Sikap yang benar saat memilih makanan adalah …
A. membeli makanan yang murah saja
B. memilih makanan yang sedang tren
C. memastikan makanan halal dan baik
D. mengikuti teman tanpa bertanya

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lembar Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II



LEMBAR OBSERVASI GURU/ PENGAJAR

NAMA : Wafiq Azizah
LOKASI : MI DDI KALOANG
HARI/TANGGAL : 10/02/2026.
SIKLUS/PERTEMUAN : I
MATERI : Makanan Halal

KEGIATAN	Aspek yang diamati	Skor				Ket.
		1	2	3	4	
Pendahuluan	Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa			✓		
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		
Kegiatan Inti	Guru melakukan apersepsi terkait makanan halal dan haram.			✓		
	Guru menjelaskan aturan permainan Wordwall dengan jelas			✓		
	Guru menampilkan permainan Wordwall melalui LCD/HP/Laptop			✓		
	Guru memberikan petunjuk teknis cara mengoperasikan Wordwall			✓		
	Guru mengelola kelas dengan baik saat permainan berlangsung			✓		
	Guru memberikan kesempatan Peserta Didik bermain game secara individu/kelompok				✓	
	Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban Peserta Didik			✓		
	Guru mengarahkan Peserta Didik untuk mengklasifikasi makanan halal haram melalui game			✓		

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Guru menghubungkan hasil permainan dengan konsep fiqhi		✓			
	Guru memfasilitasi diskusi terkait jawaban benar salah pada game			✓		
	Guru memastikan semua Peserta Didik terlibat aktif dalam kegiatan		✓			
Kegiatan Penutup	Guru menyimpulkan pelajaran bersama Peserta Didik			✓		
	Guru memberikan penguatan dan klarifikasi konsep halal haram			✓		
	Guru memberikan evaluasi sederhana di akhir pelajaran			✓		
	Guru memberikan refleksi singkat tentang proses belajar			✓		
	Guru memberikan tes			✓		
	Guru menutup Pembelajaran				✓	
	Jumlah Skor					
	Rata-rata					
	Kriteria					

Keterangan;

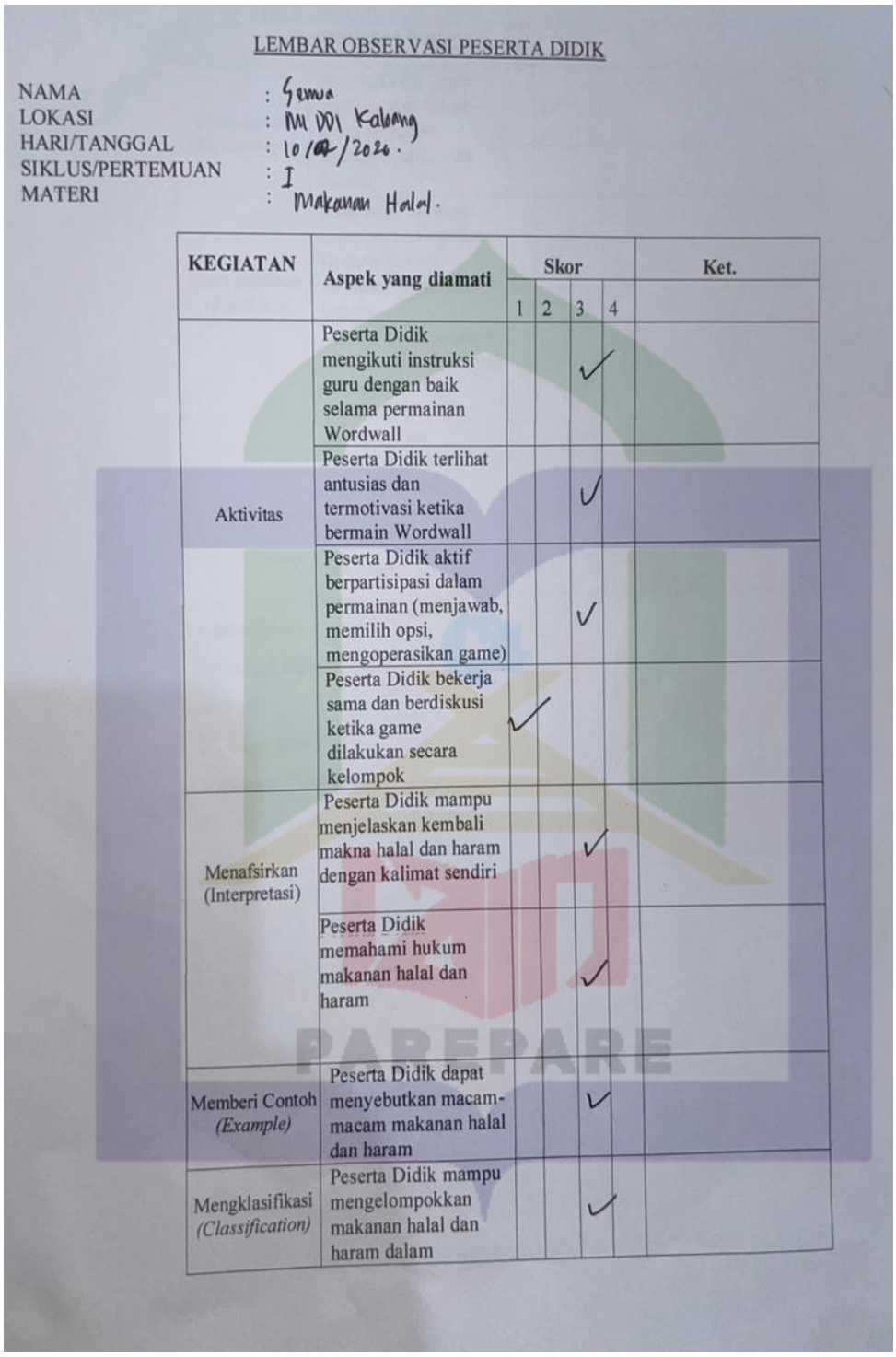
4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

NAMA : Semua
LOKASI : MI DDI Kabong
HARI/TANGGAL : 10/02/2026.
SIKLUS/PERTEMUAN : I
MATERI : Makanan Halal.

KEGIATAN	Aspek yang diamati	Skor				Ket.
		1	2	3	4	
Aktivitas	Peserta Didik mengikuti instruksi guru dengan baik selama permainan Wordwall				✓	
	Peserta Didik terlihat antusias dan termotivasi ketika bermain Wordwall				✓	
	Peserta Didik aktif berpartisipasi dalam permainan (menjawab, memilih opsi, mengoperasikan game)				✓	
	Peserta Didik bekerja sama dan berdiskusi ketika game dilakukan secara kelompok	✓				
Menafsirkan (Interpretasi)	Peserta Didik mampu menjelaskan kembali makna halal dan haram dengan kalimat sendiri				✓	
	Peserta Didik memahami hukum makanan halal dan haram				✓	
Memberi Contoh *(Example)*	Peserta Didik dapat menyebutkan macam-macam makanan halal dan haram				✓	
Mengklasifikasi *(Classification)*	Peserta Didik mampu mengelompokkan makanan halal dan haram dalam				✓	

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	permainan Wordwall					
Menjelaskan *(Explanations*	Peserta Didik dapat menjelaskan alasan suatu makanan termasuk halal atau haram		✓			
Menyimpulkan *(Inference)*	Peserta Didik dapat menarik kesimpulan tentang hukum makanan halal dan haram		✓			
	Peserta Didik mampu menyimpulkan hikmah Mengkonsumsi makanan halal dan haram dalam kehidupan harian		✓			
	Jumlah Skor					
	Rata-rata					
	Kriteria					

Keterangan;

4 : Sangat Baik

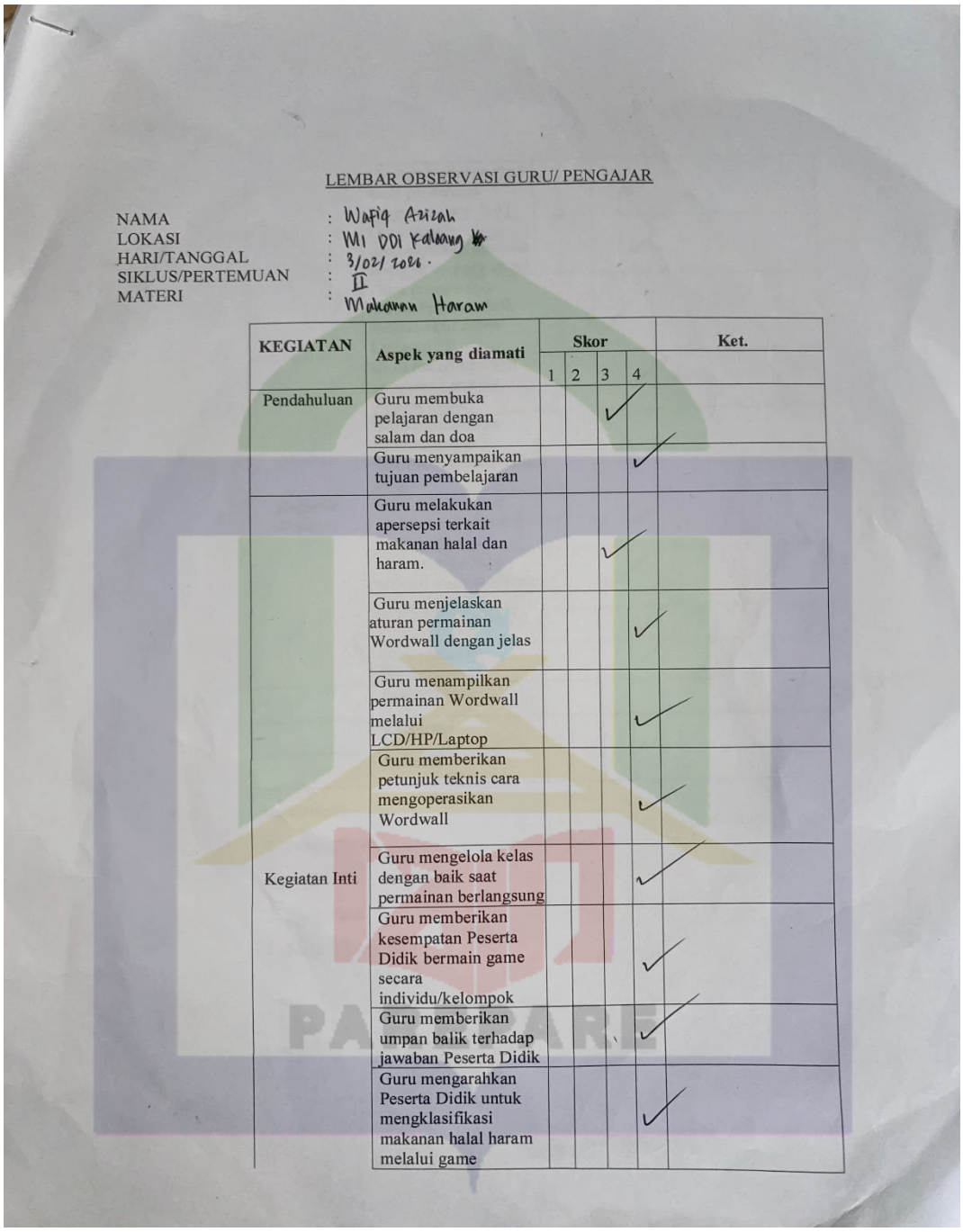
3 : Baik

2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



LEMBAR OBSERVASI GURU/ PENGAJAR

NAMA : Wafiq Azizah
LOKASI : MI DDI Kalaong
HARI/TANGGAL : 3/02/2026.
SIKLUS/PERTEMUAN : II
MATERI : Makanan Haram

KEGIATAN	Aspek yang diamati	Skor				Ket.
		1	2	3	4	
Pendahuluan	Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa			✓		
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				✓	
	Guru melakukan apersepsi terkait makanan halal dan haram.			✓		
	Guru menjelaskan aturan permainan Wordwall dengan jelas				✓	
	Guru menampilkan permainan Wordwall melalui LCD/HP/Laptop				✓	
	Guru memberikan petunjuk teknis cara mengoperasikan Wordwall				✓	
Kegiatan Inti	Guru mengelola kelas dengan baik saat permainan berlangsung				✓	
	Guru memberikan kesempatan Peserta Didik bermain game secara individu/kelompok				✓	
	Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban Peserta Didik				✓	
	Guru mengarahkan Peserta Didik untuk mengklasifikasi makanan halal haram melalui game				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Guru menghubungkan hasil permainan dengan konsep fiqhi				✓	
	Guru memfasilitasi diskusi terkait jawaban benar salah pada game				✓	
	Guru memastikan semua Peserta Didik terlibat aktif dalam kegiatan			✓		
Kegiatan Penutup	Guru menyimpulkan pelajaran bersama Peserta Didik				✓	
	Guru memberikan penguatan dan klarifikasi konsep halal haram				✓	
	Guru memberikan evaluasi sederhana di akhir pelajaran				✓	
	Guru memberikan refleksi singkat tentang proses belajar			✓		
	Guru memberikan tes				✓	
	Guru menutup Pembelajaran				✓	
	Jumlah Skor					
	Rata-rata					
	Kriteria					

Keterangan;

4 : Sangat Baik

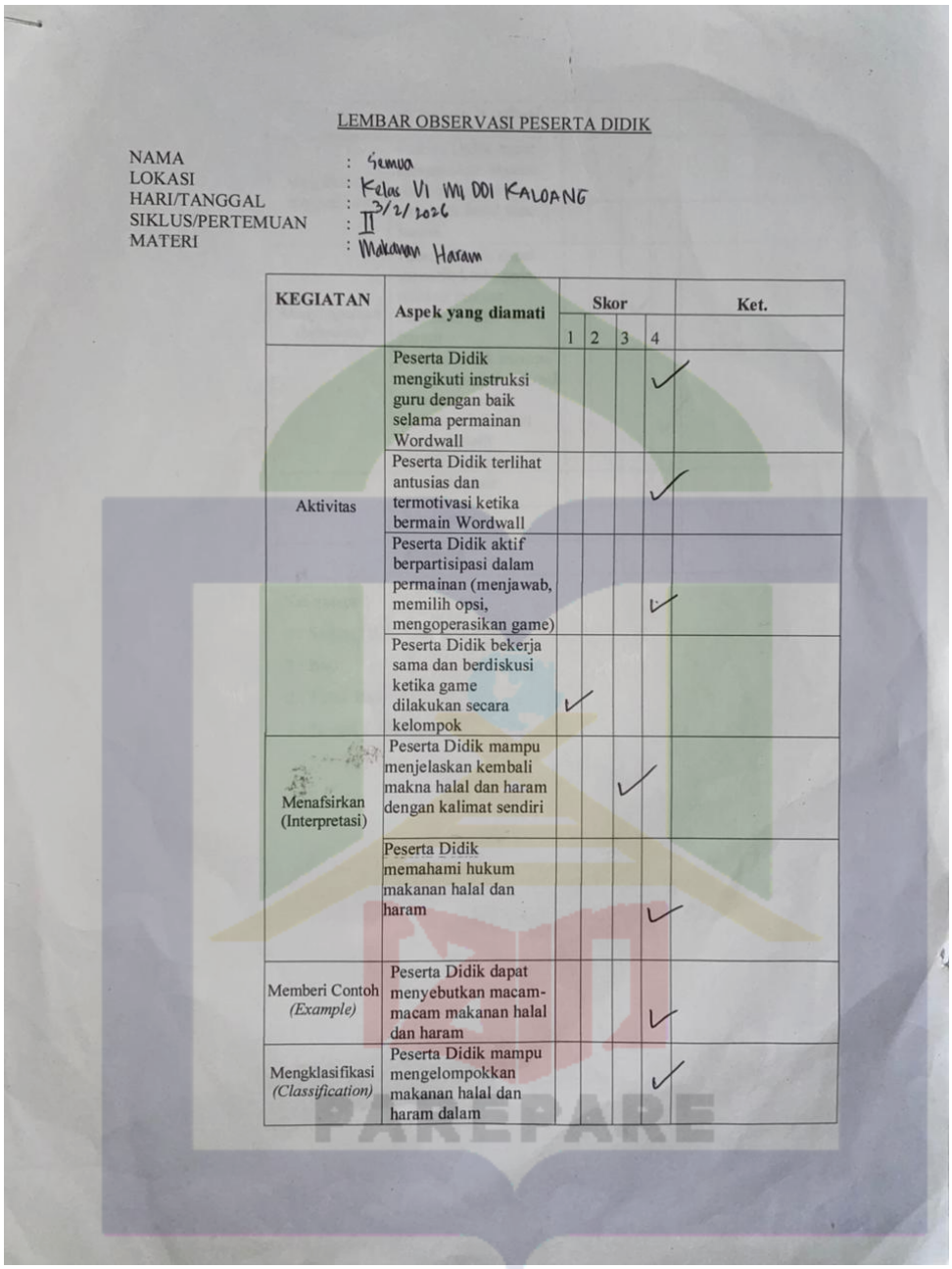
3 : Baik

2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

NAMA : Semua
LOKASI : Kelas VI MI DDI KALOANG
HARI/TANGGAL : 3/2/2026
SIKLUS/PERTEMUAN : II
MATERI : Makanan Haram

KEGIATAN	Aspek yang diamati	Skor				Ket.
		1	2	3	4	
Aktivitas	Peserta Didik mengikuti instruksi guru dengan baik selama permainan Wordwall				✓	
	Peserta Didik terlihat antusias dan termotivasi ketika bermain Wordwall				✓	
	Peserta Didik aktif berpartisipasi dalam permainan (menjawab, memilih opsi, mengoperasikan game)				✓	
	Peserta Didik bekerja sama dan berdiskusi ketika game dilakukan secara kelompok	✓				
Menafsirkan (Interpretasi)	Peserta Didik mampu menjelaskan kembali makna halal dan haram dengan kalimat sendiri			✓		
	Peserta Didik memahami hukum makanan halal dan haram				✓	
Memberi Contoh *(Example)*	Peserta Didik dapat menyebutkan macam-macam makanan halal dan haram				✓	
Mengklasifikasi *(Classification)*	Peserta Didik mampu mengelompokkan makanan halal dan haram dalam				✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	permainan Wordwall					
Menjelaskan *(Explanations*	Peserta Didik dapat menjelaskan alasan suatu makanan termasuk halal atau haram			✓		
Menyimpulkan *(Inference)*	Peserta Didik dapat menarik kesimpulan tentang hukum makanan halal dan haram			✓		
	Peserta Didik mampu menyimpulkan hikmah Mengkonsumsi makanan halal dan haram dalam kehidupan harian				✓	
	Jumlah Skor					
	Rata-rata					
	Kriteria					

Keterangan;

4 : Sangat Baik

3 : Baik

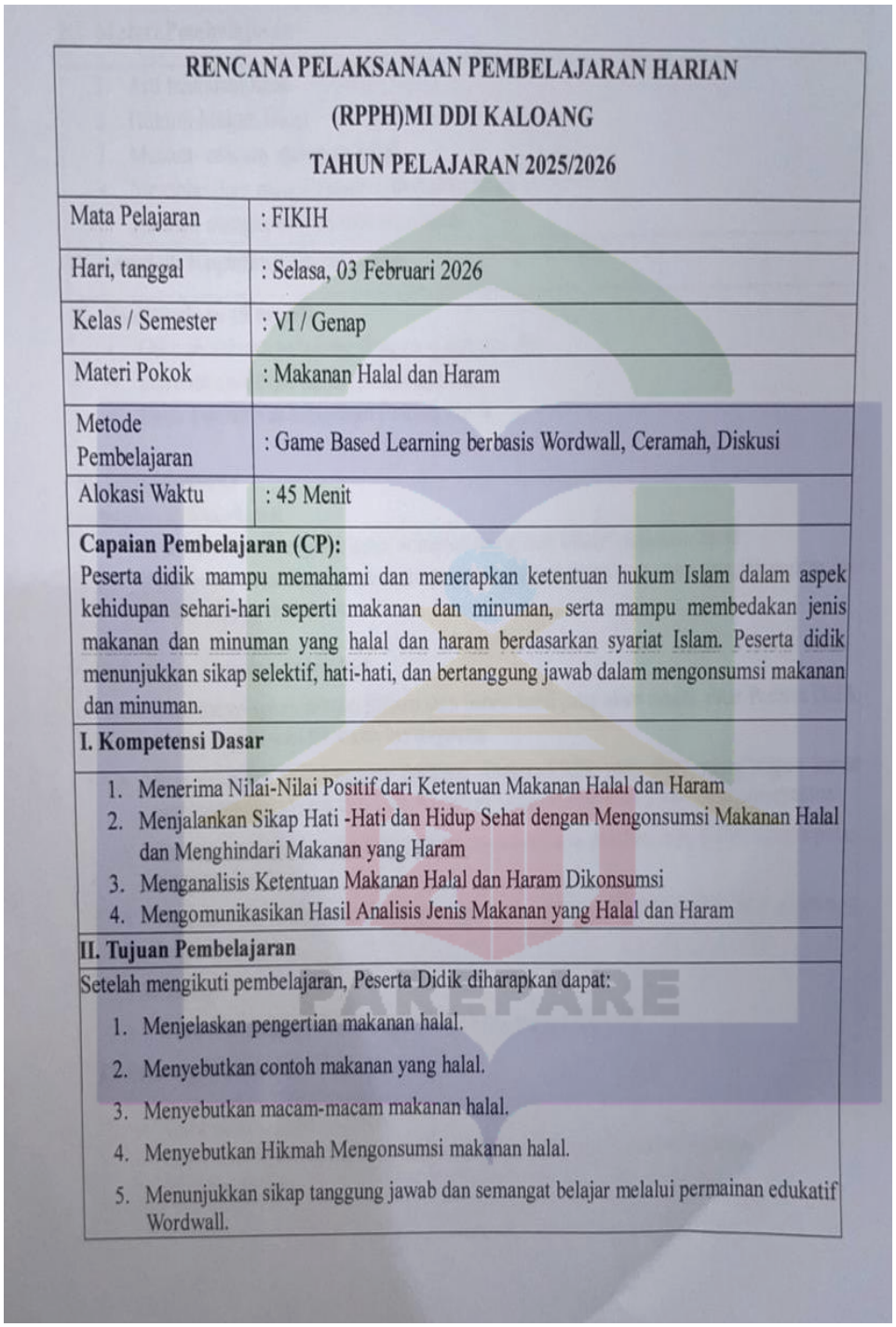
2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

RPPH



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)MI DDI KALOANG
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Mata Pelajaran	: FIKIH
Hari, tanggal	: Selasa, 03 Februari 2026
Kelas / Semester	: VI / Genap
Materi Pokok	: Makanan Halal dan Haram
Metode Pembelajaran	: Game Based Learning berbasis Wordwall, Ceramah, Diskusi
Alokasi Waktu	: 45 Menit

Capaian Pembelajaran (CP):
Peserta didik mampu memahami dan menerapkan ketentuan hukum Islam dalam aspek kehidupan sehari-hari seperti makanan dan minuman, serta mampu membedakan jenis makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan syariat Islam. Peserta didik menunjukkan sikap selektif, hati-hati, dan bertanggung jawab dalam mengonsumsi makanan dan minuman.

I. Kompetensi Dasar

1. Menerima Nilai-Nilai Positif dari Ketentuan Makanan Halal dan Haram
2. Menjalankan Sikap Hati -Hati dan Hidup Sehat dengan Mengonsumsi Makanan Halal dan Menghindari Makanan yang Haram
3. Menganalisis Ketentuan Makanan Halal dan Haram Dikonsumsi
4. Mengomunikasikan Hasil Analisis Jenis Makanan yang Halal dan Haram

II. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, Peserta Didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian makanan halal.
2. Menyebutkan contoh makanan yang halal.
3. Menyebutkan macam-macam makanan halal.
4. Menyebutkan Hikmah Mengonsumsi makanan halal.
5. Menunjukkan sikap tanggung jawab dan semangat belajar melalui permainan edukatif Wordwall.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

III. Materi Pembelajaran

1. Arti makanan halal
2. Hukum Makan Halal
3. Macam- macam makanan halal
4. Membiasakan mengkonsumsi makanan halal
5. Hikmah mengkonsumsi makanan halal

IV. Langkah Kegiatan Pembelajaran

A. Pendahuluan (5 menit)

- Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa.
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- Guru Memeriksa kehadiran Peserta Didik

B. Inti (35 menit)

Stimulus & Eksplorasi

- Guru memberikan penjelasan Stimulus mengenai Materi makanan halal
- Guru menyampaikan bahwa mereka akan belajar dengan cara yang menyenangkan dan aktif melalui permainan.

Elaborasi – Aktivitas Interaktif

- Guru menyiapkan sebuah pulpen atau benda kecil yang akan digilir antar Peserta Didik saat nyanyian atau hitungan berlangsung.
- Saat nyanyian atau hitungan berhenti, Peserta Didik yang memegang pulpen harus menjawab pertanyaan dari kuis Wordwall yang ditampilkan guru di layar/proyektor.
- Pertanyaan dapat berupa Flip gambar, mencocokkan gambar, atau benar/salah seputar makanan halal.
- Kegiatan ini dilakukan beberapa kali agar semua Peserta Didik berkesempatan berpartisipasi.

Tes Individu

- Guru Membagikan Tes Pilihan Ganda kepada peserta didik

C. Penutup (5 menit)

- Guru menyimpulkan materi.
- Guru memberikan penguatan tentang pentingnya memilih makanan halal.
- Doa dan Salam

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

V. Alat dan Media
1. LCD 2. Laptop
VI. Sumber Belajar
1. Buku Paket Kelas VI 2. Platform Wordwall

VII. PENILAIAN

Aspek	Teknik	Indikator Penilaian
Sikap	Observasi	Tanggung jawab dan keaktifan saat bermain game
Pengetahuan	Lisan & Tertulis	Menjawab soal dari Wordwall dan Tes dengan benar.
Keterampilan	Unjuk kerja	Mampu menjawab kuis Wordwall saat giliran tiba.

Selasa, 03 Februari 2026

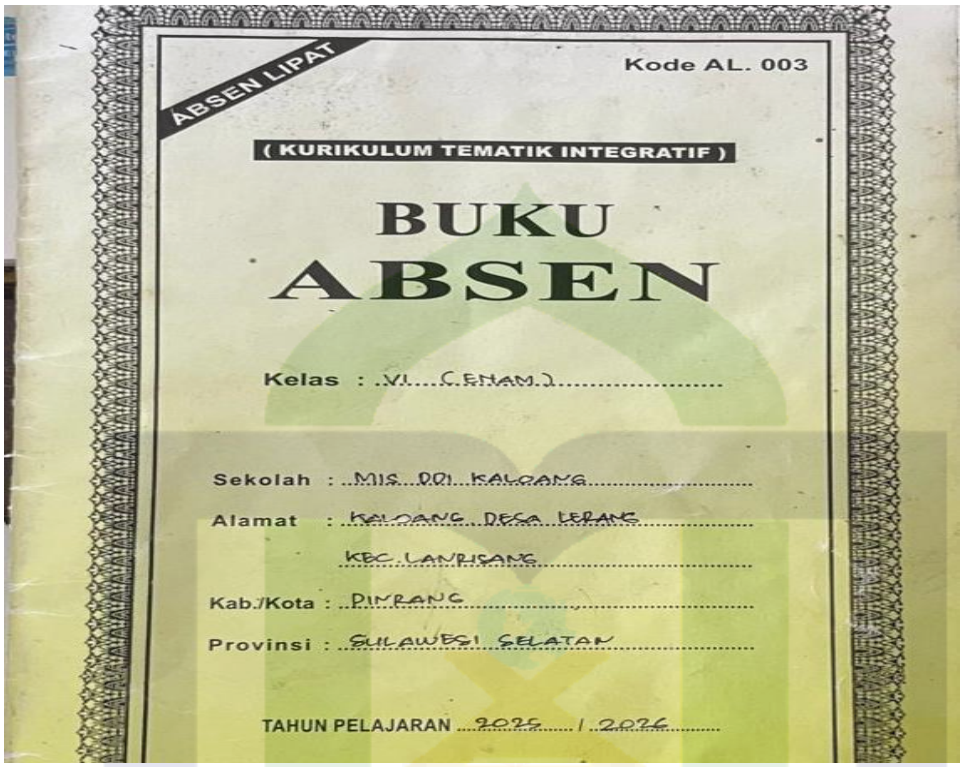
Peneliti

(Wafiq Azizah)

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Daftar Hadir Siklus I dan Siklus II



ABSEN LIPAT

Kode AL. 003

(KURIKULUM TEMATIK INTEGRATIF)

BUKU
ABSEN

Kelas : VI C (ENAM)

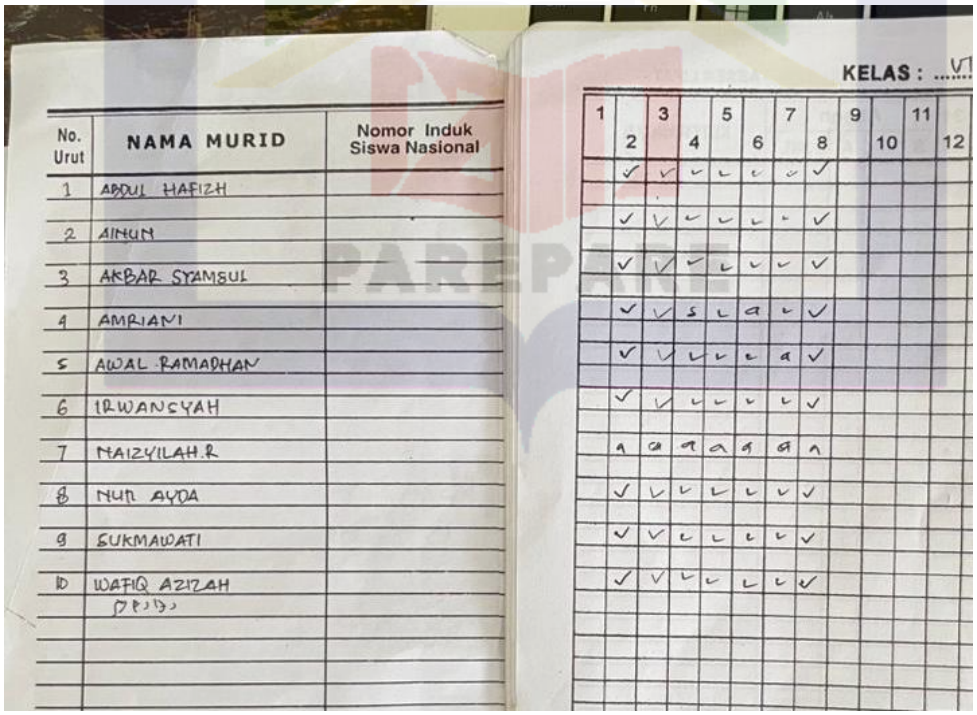
Sekolah : MIS DDI KALOANG

Alamat : KALOANG DESA LERANG
KEC. LANRISANG

Kab./Kota : PINRANG

Provinsi : SULAWESI SELATAN

TAHUN PELAJARAN 2025 / 2026



No. Urut	NAMA MURID	Nomor Induk Siswa Nasional
1	ABDUL HAFIZH	
2	AINUN	
3	AKBAR SYAMSUL	
4	AMRIANI	
5	AWAL RAMADHAN	
6	IRWANSYAH	
7	MAIZYILAH.R	
8	NUR AYDA	
9	SUKMAWATI	
10	WAFIQ AZIZAH	

KELAS : VI

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
✓	✓	S	L	a	✓	✓	✓				
✓	✓	✓	✓	✓	a	✓	✓				
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
a	a	a	a	a	a	a	a				
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

SIKLUS I

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

SIKLUS II

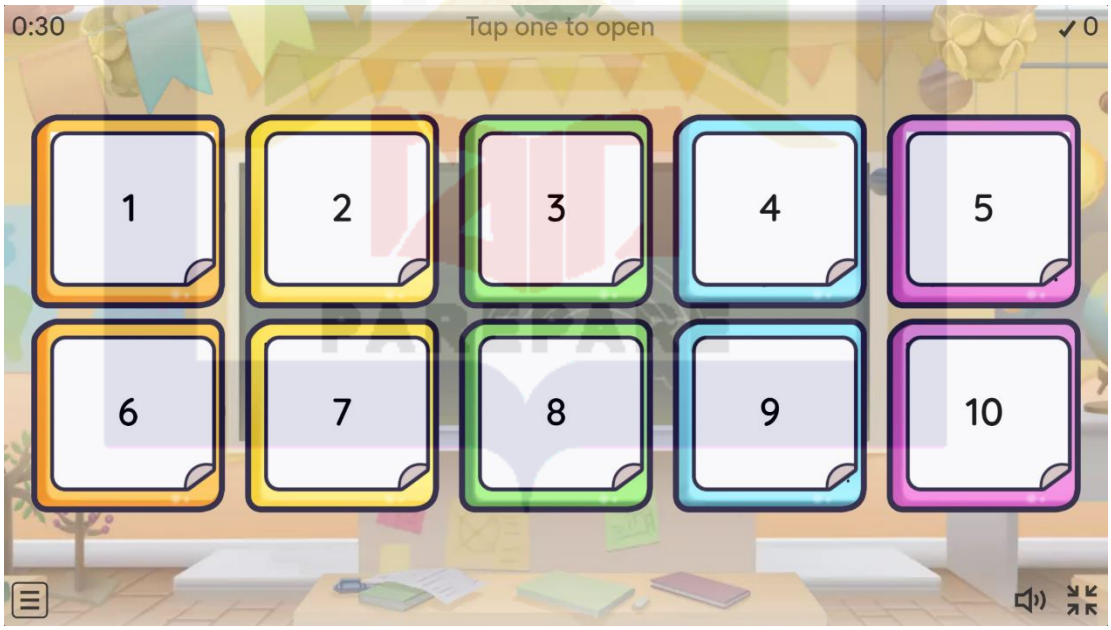
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

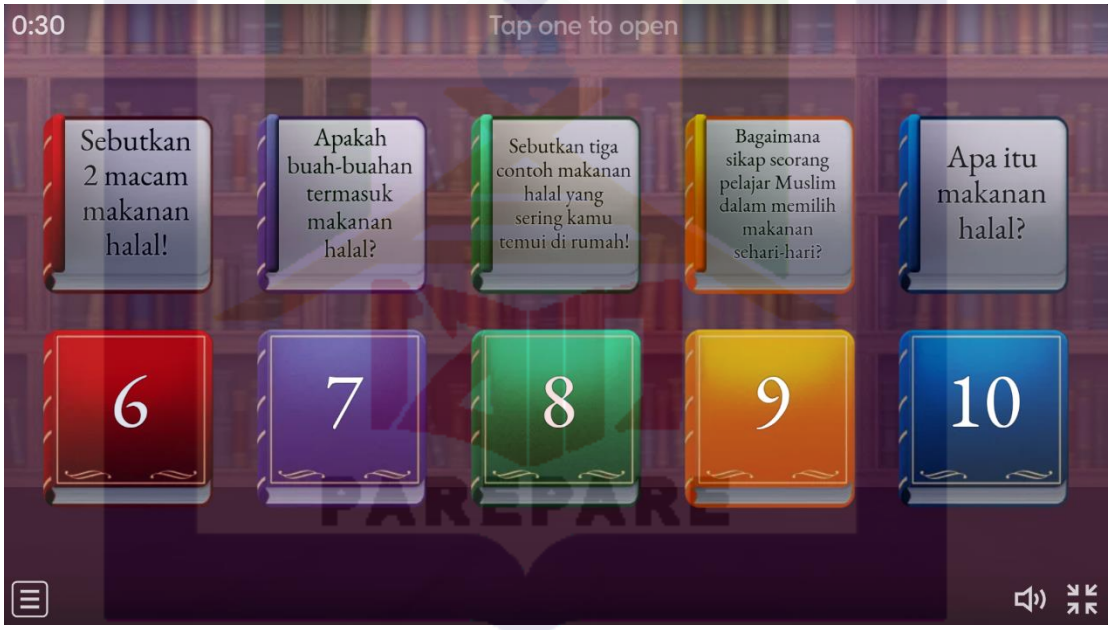
Dokumentasi Wawancara Guru Fiqhi dan Peserta Didik

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

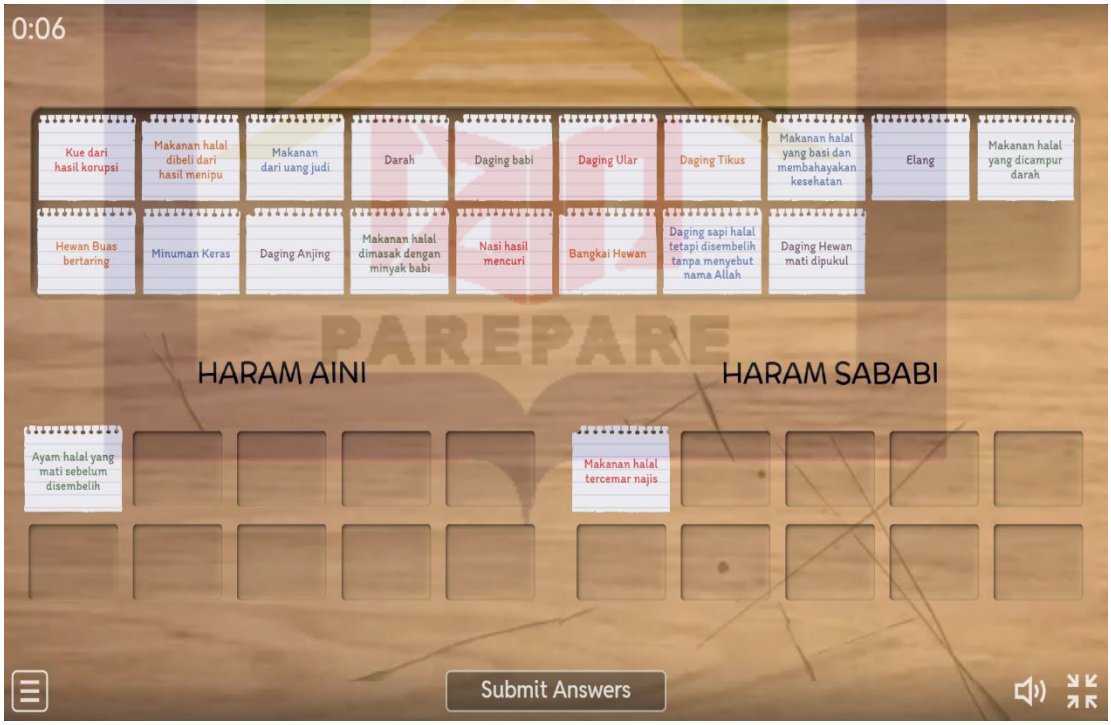
Dokumentasi Media Pembelajaran



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BIODATA PENULIS

Penulis bernama WAFIQ AZIZAH adalah seorang mahasiswa IAIN Parepare yang lahir pada tanggal 17 Desember 2004 di Pinrang, Desa Waetuoe, Kecamatan Lanrisang, Kabupaten Pinrang. Peneliti merupakan anak dari pasangan Bapak Adam dan Ibu Karyawati, anak Bungsu dari tiga bersaudara. Penulis memulai pendidikannya di SDN 281 Kampung Baru pada tahun 2010-2016, kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Lanrisang Kec.Lanrisang Kabupaten Pinrang Pada Tahun 2016 -2019. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMAN 10 Pinrang Kec.Lanrisang Kabupaten Pinrang Pada Tahun 2019 -2022. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di IAIN Parepare dengan Program Studi Pendidikan Agama Islam. Penulis pernah tinggal di Asrama Kampus Selama Satu Tahun Penuh pada Tahun 2022-2023. Penulis pernah aktif di berbagai organisasi seperti menjabat sebagai Koordinator Divisi Kesektariatan dan Inventaris HMPS PAI pada tahun 2024. Akhir kata dari penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya karena telah menyelesaikan studi dengan skripsi yang berjudul **"PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATERI FIQHI TENTANG MAKANAN HALAL DAN HARAM DI KELAS VI MI DDI KALOANG KABUPATEN PINRANG"**

"Sejauh Apapun Kita Mengejar Dunia Garis Finishnya Tetaplah Kematian"

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE