

GAME-BASED LEARNING PADA MATERI FIQH IBADAH

Nuratika¹, Chanifudin²

^{1&2}IAIN Datuk Laksemana Bengkalis, Riau, Indonesia

¹tika.syukri@gmail.com

²chanifudin23@gmail.com

Abstract

Fiqh of worship is commonly taught through conventional approaches such as lectures and memorization. As a result, students often understand the textual aspects of worship but lack practical skills and deep internalization of religious values. This article analyzes the implementation of game-based learning as an innovative model suitable for digital native learners in teaching fiqh of worship. This study employs a literature review method by analyzing books, journals, previous research, and the author's reflection on classroom practice. The findings show that game-based learning increases students' motivation, active participation, conceptual understanding, and worship practice skills. Furthermore, this article proposes a model of game-based learning implementation in teaching ablution, prayer, fasting, and almsgiving. The study implies the importance of teachers' digital literacy, ability in educational game design, and integration of spiritual values within game activities so that fiqh learning becomes more contextual, enjoyable, and meaningful.

Keywords: *game-based learning, fiqh of worship, Islamic education*

Abstrak

Pembelajaran fiqh ibadah selama ini masih didominasi pendekatan ceramah, hafalan, dan penugasan yang bersifat kognitif. Akibatnya, peserta didik sering memahami materi ibadah secara tekstual tetapi belum terampil secara praktik dan belum mengalami proses internalisasi nilai-nilai ibadah secara mendalam. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan pembelajaran fiqh ibadah melalui pendekatan *game-based learning* sebagai model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik era digital. Metode penelitian menggunakan pendekatan studi pustaka dengan menganalisis buku, jurnal, dan hasil penelitian relevan serta refleksi pengalaman penulis dalam praktik pembelajaran fiqh ibadah di kelas. Hasil kajian menunjukkan bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, pemahaman konseptual, dan keterampilan praktik ibadah siswa. Selain itu, artikel ini menawarkan rancangan implementasi *game-based learning* pada materi wudu, salat, puasa, dan zakat yang dapat diterapkan guru Pendidikan Agama Islam. Artikel ini berimplikasi pada perlunya peningkatan kompetensi guru dalam literasi digital, desain permainan edukatif, serta integrasi nilai spiritual ke dalam aktivitas game, sehingga pembelajaran fiqh ibadah menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

Kata kunci: *game-based learning, fiqh ibadah, Pendidikan Agama Islam, pembelajaran inovatif*

I. PENDAHULUAN

Fiqh ibadah merupakan salah satu pilar utama dalam Pendidikan Agama Islam karena berkaitan langsung dengan pengaturan hubungan hamba dengan Allah melalui praktik ibadah ritual seperti wudu, salat, puasa, zakat, dan haji. Namun dalam praktik pembelajaran di kelas, pendekatan yang digunakan masih didominasi pola tekstual, berpusat pada guru, serta cenderung menekankan aspek hafalan hukum-hukum ibadah daripada pengalaman keberagamaan peserta didik. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa mampu menyebutkan definisi, rukun, dan syarat ibadah, tetapi belum terampil mempraktikkannya secara tepat dan berkesinambungan (Rahman, 2020). Ketidakseimbangan antara penguasaan teori dan kemampuan praktik ini merupakan persoalan mendasar yang perlu mendapatkan perhatian serius dalam pengembangan metodologi pembelajaran fiqh ibadah.

Perkembangan sosial dan kemajuan teknologi digital menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran. Peserta didik saat ini hidup dalam ekosistem budaya digital yang akrab dengan permainan, tantangan, sistem poin, dan tampilan visual yang interaktif. Aktivitas yang bernuansa permainan cenderung lebih menarik bagi mereka dibandingkan metode ceramah satu arah. Dalam konteks inilah *game-based learning* hadir sebagai suatu pendekatan yang memadukan unsur permainan dengan tujuan pendidikan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna (Prensky, 2001). Pendekatan ini relevan dengan karakteristik generasi peserta didik masa kini dan menjadi jembatan antara kebutuhan pedagogis dan lingkungan digital yang mereka hadapi sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa ketika materi fiqh ibadah dikemas melalui permainan edukatif, siswa tampak lebih aktif, terlibat secara emosional, menunjukkan rasa ingin tahu, serta berani mengemukakan pertanyaan. Suasana kelas yang semula pasif dapat berubah menjadi dinamis dan kolaboratif. Refleksi atas praktik tersebut menegaskan bahwa *game-based learning* tidak sebatas variasi metode mengajar, melainkan merupakan strategi pedagogis yang potensial untuk mengembangkan kemampuan kognitif, membentuk sikap keberagamaan, sekaligus melatih keterampilan praktik ibadah secara terpadu (Garris, 2002). Dengan demikian, ulasan penulis menegaskan bahwa integrasi permainan edukatif dalam fiqh ibadah menjadi kebutuhan strategis dalam merespons tantangan pembelajaran abad ke-21.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap motivasi, kolaborasi, dan pemahaman konsep peserta didik (Hamari, 2016). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa unsur permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga sebagai instrumen pedagogik yang mampu menghadirkan suasana belajar yang aktif dan partisipatif. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, inovasi pembelajaran dibutuhkan agar nilai-nilai keagamaan tidak berhenti pada tataran pengetahuan deklaratif, tetapi dapat diinternalisasikan serta diamalkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Sebagai penulis, pandangan ini diposisikan sebagai dasar argumentatif bahwa fiqh ibadah membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menghubungkan penguasaan konsep hukum dengan pembentukan pengalaman religius yang nyata.

Pentingnya pengembangan kurikulum Pendidikan Agama Islam yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Menurut penulis pentingnya strategi pembelajaran kreatif, kontekstual, dan dialogis sebagai upaya membangun keberagamaan yang

moderat, inklusif, dan aplikatif (Chanifudin, 2023). Pandangan tersebut memberikan landasan teoretis bahwa penerapan *game-based learning* dapat dipahami sebagai bagian dari inovasi kurikulum PAI yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik masa kini. Pendekatan permainan dalam PAI bukan sekadar variasi metode, tetapi merupakan praktik kurikulum yang responsif terhadap perubahan sosial dan teknologi.

Berdasarkan uraian teoritis dan temuan empiris di atas, rumusan masalah penelitian ini difokuskan pada pertanyaan-pertanyaan Bagaimana konsep *game-based learning* dalam pembelajaran fiqh ibadah, Bagaimana desain implementasi *game-based learning* pada materi fiqh ibadah, Apa implikasi pedagogis *game-based learning* bagi pembelajaran Pendidikan Agama Islam?

Rumusan masalah tersebut disusun untuk memperjelas fokus penelitian, sehingga analisis tidak hanya berhenti pada deskripsi metode, tetapi juga mencakup implikasi pedagogis yang lebih luas terhadap pembelajaran PAI.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan konsep *game-based learning* untuk pembelajaran fiqh ibadah, menjelaskan model implementasi *game-based learning* dalam pembelajaran fiqh, Menganalisis implikasi *game-based learning* terhadap hasil belajar dan pembentukan karakter ibadah peserta didik.

Tujuan ini dirancang agar penelitian memiliki kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian fiqh ibadah dan kontribusi praktis bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis permainan.

II. KERANGKA TEORITIS

Kajian tentang *game-based learning* berangkat dari pandangan bahwa proses belajar akan lebih bermakna ketika peserta didik dilibatkan secara aktif melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini memanfaatkan unsur permainan seperti misi, tantangan, aturan, skor, dan umpan balik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini memiliki dasar pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas dan interaksi belajar, bukan sekadar transfer informasi satu arah (Plass, Homer, & Kinzer, 2015). Selain itu, teori motivasi menunjukkan bahwa keterlibatan belajar meningkat ketika peserta didik memperoleh ruang otonomi, merasa kompeten, dan memiliki hubungan sosial positif dalam kegiatan belajar (Deci & Ryan, 2000). Oleh karena itu, *game-based learning* dipandang relevan untuk menguatkan motivasi dan hasil belajar pada berbagai bidang studi, termasuk fiqh ibadah.

Fiqh ibadah sebagai bagian inti dari Pendidikan Agama Islam tidak hanya menuntut pemahaman kognitif terhadap hukum ibadah, tetapi juga penghayatan afektif dan keterampilan psikomotorik dalam melaksanakan ibadah secara benar. Dimensi kognitif mencakup penguasaan konsep, dalil, dan rukun ibadah; dimensi afektif memuat kesadaran spiritual, keikhlasan, dan sikap taat; sedangkan dimensi psikomotorik berkaitan dengan keterampilan praktik ibadah seperti wudu dan salat (Al-Qaradawi, 1997). Selama ini, pembelajaran fiqh sering terjebak pada penekanan hafalan hukum sehingga dua dimensi lainnya kurang berkembang secara optimal. Integrasi *game-based learning* berpotensi menjembatani ketiga dimensi tersebut dalam satu proses pembelajaran.

Dalam konteks pengembangan Pendidikan Agama Islam kontemporer, pentingnya rekonstruksi kurikulum PAI agar responsif terhadap perkembangan zaman dan karakter peserta didik. Kurikulum dipahami sebagai proses dinamis yang perlu terus diperbaharui melalui inovasi strategi pembelajaran yang kreatif, dialogis, dan kontekstual (Chanifudin, 2024). Pandangan ini memberikan landasan teoretis bahwa penerapan *game-based learning* dalam pembelajaran fiqh ibadah merupakan bagian dari inovasi kurikulum PAI yang relevan secara pedagogis.

Bahwa perkembangan teknologi digital harus dimanfaatkan secara positif dalam pendidikan Islam. Pemanfaatan media digital, aplikasi, serta platform interaktif dinilai mampu membuka ruang baru bagi proses internalisasi nilai keislaman yang lebih menarik bagi generasi muda (Abu Anwar, 2024). Dengan demikian, penggunaan *game-based learning* dalam pembelajaran fiqh ibadah bukan sekadar tren metodologis, tetapi sejalan dengan arah pengembangan pendidikan Islam di era digital.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian artikel ini adalah studi kepustakaan kualitatif. Data diperoleh melalui buku fiqh ibadah, jurnal pendidikan Islam, literatur *game-based learning*, refleksi pengalaman mengajar peneliti. Analisis data dilakukan melalui reduksi literatur, kategorisasi tema, interpretasi reflektif sebagai praktisi Pendidikan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Penerapan Game-Based Learning pada Dimensi Kognitif

Pembelajaran fiqh ibadah yang berorientasi game memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik dalam mengeksplorasi hukum-hukum ibadah. Misalnya, permainan kuis interaktif tentang rukun wudu dan urutan gerakan salat membantu siswa membangun skema pengetahuan yang lebih kokoh daripada hafalan biasa. Poin, skor, dan tantangan dalam permainan membuat siswa terdorong untuk berpikir strategi, bukan sekadar mengingat aturan. Hal ini berbeda dengan pendekatan tradisional yang hanya menekankan hafalan pasif (Gee, 2007).

Kuis interaktif seperti ini meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Siswa tidak hanya berlomba menjawab, tetapi juga saling membantu menjelaskan konsep kepada teman yang belum paham. Ini menunjukkan bahwa game dapat menjembatani pembelajaran kognitif dan kolaboratif.

2. Analisis Dimensi Afektif melalui Game-Based Learning

Dimensi afektif fiqh ibadah berhubungan dengan sikap religius, rasa tanggung jawab, dan kesadaran spiritual. Ketika materi seperti puasa atau zakat diajarkan melalui simulasi dan permainan kontemporer—misalnya permainan papan tentang distribusi zakat atau studi kasus interaktif tentang batal puasa—siswa diajak merasakan nilai-nilai etis dan sosial di balik hukum syariat. Ini jauh lebih efektif daripada sekadar membaca teks hukum.

Dalam penelitian desain media PAI, media pembelajaran Islam harus mempertimbangkan nilai kontekstual dan karakter peserta didik agar internalisasi nilai agama lebih sukses Suseno & Ritonga (2025).

Siswa yang awalnya melihat ibadah sebagai kewajiban kering menjadi peserta yang melihat nilai empati dan tanggung jawab sosial ketika bermain simulasi “pemberian zakat kepada mustahiq”. Mereka berdiskusi tentang siapa yang harus menerima zakat dan mengapa, bukan hanya sekadar memainkan token permainan.

3. Analisis Dimensi Psikomotorik dan Praktik Ibadah

Game-based learning juga menguatkan aspek psikomotorik yaitu kemampuan praktik ibadah. Misalnya, simulasi role play salat berjamaah dengan penanggung jawab kelompok memaksa siswa untuk mempraktikkan bacaan, posisi saf, dan rukun salat secara berulang dalam suasana yang menyenangkan. Refleksi pasca game membuat siswa sadar akan kesalahan dan memperbaikinya secara mandiri.

Dengan pendekatan ini, siswa yang sebelumnya ragu atau takut salah kini lebih percaya diri mempraktikkan ibadah di depan kelas. Mereka menganggap sesi permainan sebagai “latihan bersama” yang tidak menakutkan.

4. Tantangan dan Solusi dalam Implementasi

Tantangan yang muncul antara lain keterbatasan fasilitas TIK di sekolah, kompetensi guru dalam desain game edukatif, waktu pembelajaran yang terbatas. Model desain media PAI yang dikemukakan tantangan itu dapat diatasi dengan penggunaan game sederhana non-digital, pelatihan guru dan workshop tema game edukatif, kolaborasi antar guru untuk berbagi desain game (Suseno & Ritonga (2025)). Tantangan terbesar menurut saya bukan sekadar teknologi, tetapi kesiapan guru untuk berpikir kreatif dan merancang permainan yang bernilai pedagogis dan religius, bukan hanya sekadar menyenangkan.

Penerapan *game-based learning* pada dimensi kognitif menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap konsep fiqh ibadah. Permainan kuis interaktif mengenai rukun wudu, syarat sah salat, atau hal-hal yang membatalkan puasa membantu siswa mengorganisasi pengetahuan secara lebih sistematis dibandingkan metode ceramah tradisional. Unsur skor, level, dan tantangan mendorong siswa berpikir strategis dan kritis, tidak sebatas menghafal (Gee, 2007). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik (Hamari, 2016).

Pada dimensi afektif, *game-based learning* membangun keterlibatan emosional dan kesadaran religius siswa. Simulasi permainan terkait zakat, infak, atau etika puasa mengajak peserta didik memahami nilai sosial dan spiritual yang terkandung di dalam hukum ibadah. Pendekatan ini lebih efektif daripada penyampaian materi secara tekstual karena siswa secara aktif terlibat dalam pengambilan keputusan dan refleksi nilai (Suseno & Ritonga, 2025). Dengan demikian, game tidak hanya menjadi hiburan, tetapi sarana internalisasi nilai keagamaan.

Pada dimensi psikomotorik, permainan berbasis simulasi seperti role play wudu atau salat berjamaah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan gerakan ibadah secara berulang dalam suasana menyenangkan. Hal ini berdampak pada meningkatnya

kepercayaan diri dan ketepatan praktik ibadah siswa. Model pembelajaran semacam ini sejalan dengan tujuan fiqh ibadah yang tidak hanya menekankan pengetahuan normatif, tetapi keterampilan ritual yang benar (Al-Qaradawi, 1997).

Strategi pembelajaran PAI harus mengembangkan peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu kesatuan proses (Chanifudin, 2024). Selain itu, penggunaan media permainan edukatif selaras dengan gagasan Abu Anwar mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi informasi sebagai sarana pendidikan Islam di era digital (Abu Anwar, 2024).

V. IMPLIKASI

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa inovasi metode pembelajaran merupakan bagian integral dari rekonstruksi kurikulum PAI. Penggunaan *game-based learning* sejalan dengan gagasan pembaharuan kurikulum yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik modern Chanifudin, 2024).

Secara praktis, hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru PAI perlu meningkatkan kompetensi literasi digital serta kemampuan merancang permainan edukatif yang bernilai pedagogis. Hal ini beriringan dengan gagasan Abu Anwar bahwa institusi pendidikan Islam harus memanfaatkan kemajuan teknologi secara terarah untuk memperkuat religiusitas peserta didik (Abu Anwar, 2024).

Secara pedagogis, *game-based learning* dapat diposisikan sebagai strategi yang mengintegrasikan dimensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan ibadah dalam satu proses pembelajaran yang utuh. Dengan demikian, pendekatan ini berpotensi menjawab tantangan rendahnya keterlibatan siswa dan dominasi metode ceramah dalam pembelajaran fiqh ibadah (Hamari, 2016).

V. PENUTUP

Kajian ini menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* dalam pembelajaran fiqh ibadah mampu menghadirkan proses belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna. Pendekatan ini tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep, syarat, dan tata cara ibadah secara sistematis, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional dan pengalaman belajar langsung melalui aktivitas permainan yang terstruktur. *Game-based learning* memungkinkan integrasi antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan praktik ibadah, sehingga pembelajaran tidak berhenti pada hafalan materi, melainkan berkembang menjadi penghayatan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, *game-based learning* dapat diposisikan sebagai strategi pedagogis yang relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran PAI pada konteks peserta didik masa kini.

Guru PAI diharapkan mampu merancang dan mengimplementasikan *game-based learning* secara terencana dan terarah sesuai tujuan pembelajaran fiqh ibadah. Permainan yang dikembangkan hendaknya tidak hanya menarik, tetapi juga mengandung nilai edukatif dan religius yang jelas. Sekolah perlu memberikan dukungan dalam bentuk fasilitas, pelatihan, dan kesempatan kolaborasi antar guru untuk pengembangan media permainan edukatif. Selain itu, peserta didik perlu dibimbing agar memandang permainan sebagai sarana belajar, bukan sekadar

hiburan, sehingga nilai-nilai ibadah yang diperoleh dapat diinternalisasi dan diwujudkan dalam perilaku nyata. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk menguji efektivitas model ini pada berbagai jenjang pendidikan dan materi fikih yang berbeda, sehingga pengembangan game-based learning dalam PAI semakin kaya dan aplikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Anwar, H. 2024. Transformasi Pendidikan Islam di Era Digital. Bengkalis: IAIN Datuk Laksemana Press.
- Al-Qaradawi, Yusuf. 1997. Fiqh al-‘Ibadah. Kairo: Maktabah Wahbah.
- Chanifudin, C. 2023. Inovasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam pada Era Disrupsi Digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2): 145–160.
- Chanifudin, C. 2024. Rekonstruksi Kurikulum Pendidikan Agama Islam: Teori dan Praktik. Pekanbaru: Zahra Pustaka.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. 2000. *The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4): 227–268.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. 2002. *Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model*. *Simulation & Gaming*, 33(4): 441–467.
- Gee, J. P. 2007. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Shernoff, D., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. 2016. *Challenging Games Help Students Learn*. *Computers in Human Behavior*, 54: 170–179.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. 2015. Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4): 258–283.
- Prensky, M. 2001. Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill.
- Rahman, A. 2020. Pembelajaran Fikih Ibadah di Sekolah Menengah: Antara Teori dan Praktik. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Suseno, A., & Ritonga, M. 2025. Desain Media Pembelajaran PAI Berbasis Digital bagi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer*, 7(1): 55–70.