

MENGGALI MOTIVASI BELAJAR FIQIH MELALUI *GAME-BASED LEARNING (ROLLING BOTTLE):* PERSPEKTIF SISWA KELAS IX DI MTSN 5 KARAWANG

Melani Damayanti¹⁾, Iwan Hermawan²⁾, Nurhasan³⁾

¹²³⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang

e-mail : damayantimelani29@gmail.com, iwan.hermawan@fai.unsika.ac.id, [nurhasan@fai.unsika.ac](mailto:nurhasan@fai.unsika.ac.id)

Info Artikel

Abstract

Keywords:

Learning Motivation, Game-Based Learning, Rolling Bottle, Fiqih.

Kata kunci:

Motivasi Belajar, Game-Based Learning, Rolling Bottle, Fiqih.

This research aims to explore the motivation of students to learn fiqh through the application of the Game-Based Learning (Rolling Bottle) method in grade IX MTsN 5 Karawang students. The background of this research is based on low learning motivation due to monotonous and less participatory learning methods. This research uses a qualitative approach to case studies, with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The results of the study show that this method is effective in increasing student learning motivation, as seen from increased participation, courage to speak up, and positive interactions between students. Influencing factors include material relevance, in-game challenges, teacher feedback, a healthy competitive atmosphere, and learning variety. The impact not only increases student engagement in the learning process, but also creates an interactive and fun classroom atmosphere. This method is effective as an innovative strategy in learning fiqh in school.

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali motivasi belajar fiqh siswa melalui penerapan metode *Game-Based Learning (Rolling Bottle)* pada siswa kelas IX MTsN 5 Karawang. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya motivasi belajar akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang partisipatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, terlihat dari peningkatan partisipasi, keberanian berpendapat, serta interaksi positif antar siswa. Faktor yang berpengaruh meliputi relevansi materi, tantangan dalam permainan, umpan balik guru, suasana kompetitif yang sehat, serta variasi pembelajaran. Dampaknya tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Metode ini efektif sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran fiqh di madrasah.

PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran yang diterapkan oleh para pendidik di Indonesia pada dasarnya masih berbasis pada metode tradisional. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas (Maulana et al., 2024). Sebagian besar guru masih mengandalkan pendekatan yang telah lama diterapkan, seperti ceramah dan pemberian tugas secara konvensional, tanpa mempertimbangkan keberagaman kebutuhan dan gaya belajar siswa. Padahal, metode pembelajaran yang lebih inovatif dalam pembelajaran, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Permasalahan dalam pembelajaran fiqh di sekolah kerap kali berkaitan dengan rendahnya minat belajar siswa. Salah satu penyebab utama dari permasalahan tersebut adalah penggunaan pendekatan pembelajaran yang bersifat monoton, seperti metode ceramah dan hafalan, yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan semacam ini menyebabkan siswa menjadi pasif, mudah merasa jenuh, serta kesulitan memahami relevansi materi fiqh dengan kehidupan sehari-hari. Padahal, fiqh sebagai bagian integral dari pendidikan agama Islam memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan akhlak peserta didik. Melalui pemahaman fiqh yang kontekstual, siswa diharapkan mampu menginternalisasi dan menerapkan ajaran agama secara tepat dalam berbagai aspek kehidupan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini menegaskan bahwa proses pendidikan, termasuk pembelajaran fiqh, seharusnya tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga memupuk motivasi internal dan nilai-nilai karakter peserta didik.

Pada praktiknya, pembelajaran fiqh di sekolah masih cenderung berlangsung secara satu arah, guru mendominasi proses pembelajaran dan memberikan ruang yang terbatas bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Kondisi ini menjadi kurang efektif dalam mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Selain itu, perubahan gaya hidup generasi muda yang semakin dinamis turut menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, relevan, dan kondusif. Guru dituntut untuk mampu menyesuaikan pendekatan pembelajarannya agar selaras dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik masa kini.

Studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh signifikan terhadap motivasi siswa untuk belajar. Motivasi yang tinggi sangat penting dalam pembelajaran karena dapat mengarahkan siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan (Anggraeni et al., 2024). Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi kebutuhan utama untuk mengatasi permasalahan motivasi yang rendah pada siswa. Pendekatan yang mampu melibatkan siswa secara aktif diyakini dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar mereka secara signifikan.

MENGGALI MOTIVASI BELAJAR FIQIH MELALUI GAME-BASED LEARNING (ROLLING BOTTLE): PERSPEKTIF SISWA KELAS IX DI MTSN 5 KARAWANG

Metode *Game-Based Learning*, khususnya melalui metode permainan *Rolling Bottle*, merupakan salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini memiliki potensi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mampu mengurangi kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran. Metode *Game-Based Learning (Rolling Bottle)* diharapkan dapat mendorong peningkatan motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, melalui penggabungan unsur permainan dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki pengalaman siswa saat belajar fiqih melalui metode pembelajaran berbasis permainan, juga dikenal sebagai *Rolling Bottle*. Selain itu, penelitian ini juga akan menggali faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar fiqih ketika menggunakan *Game-Based Learning (Rolling Bottle)*, serta bagaimana penggunaan metode tersebut berdampak pada peningkatan motivasi siswa untuk belajar. Diharapkan penelitian ini akan membantu membangun metode pembelajaran yang lebih kreatif yang berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam pendidikan agama Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode ini dipilih untuk mengeksplorasi, mengklarifikasi, dan menggambarkan situasi atau kondisi terkini yang terjadi, khususnya terkait dengan motivasi belajar Fiqih melalui *Game-Based Learning (Rolling Bottle)* yang diterapkan di lapangan.

Adapun jenis penelitiannya merupakan penelitian studi kasus yang dilakukan di MTsN 5 Karawang. Jenis penelitian ini digunakan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam pengalaman siswa dalam mengikuti pembelajaran fiqih menggunakan metode *Game-Based Learning (Rolling Bottle)*.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari siswa, guru, dan kepala sekolah. Siswa dipilih karena mereka terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan metode *Game-Based Learning (Rolling Bottle)*. Guru dipilih sebagai pengamat yang memiliki pemahaman tentang karakteristik siswa dan mampu menilai efektivitas metode yang diterapkan. Kepala sekolah dipilih untuk memberikan perspektif kelembagaan mengenai dukungan dan evaluasi terhadap inovasi pembelajaran yang dilakukan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan siswa, guru, dan kepala sekolah untuk mengetahui pandangan, pengalaman, serta tanggapan mereka terhadap pelaksanaan metode pembelajaran yang diterapkan peneliti. Siswa memberikan informasi terkait pengalaman belajar mereka secara langsung, guru memberikan penilaian terhadap perubahan motivasi dan perilaku siswa, sedangkan kepala sekolah memberikan pandangan kelembagaan terhadap inovasi pembelajaran tersebut. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyaring dan memilih data yang relevan. Penyajian

data dilakukan dalam bentuk uraian yang terstruktur agar mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) **Pengalaman Siswa Kelas IX di MTsN 5 Karawang dalam Menggunakan *Game-Based Learning (Rolling Bottle)* pada Pembelajaran Fiqih**

Sebagian besar siswa pada era digital saat ini cenderung menyukai hal-hal yang bersifat menyenangkan dan kreatif. Oleh karena itu, pendekatan serupa perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu metode yang diminati oleh kalangan pelajar masa kini adalah *Game-Based Learning*. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran karena materi yang disampaikan menjadi lebih mudah diingat. (Sukma Permana, 2022)

Game-Based Learning pertama kali dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edward dan didefinisikan sebagai metode pembelajaran yang menggunakan permainan untuk membantu pembelajaran menjadi lebih mudah, menjadi lebih menarik, dan bahkan meningkatkan efektivitas pembelajaran. (Noviyanthi et al., 2025)

Adapun langkah-langkah penerapan metode *Game-Based Learning (Rolling Bottle)* pada pembelajaran fiqih siswa kelas IX MTsN 5 Karawang dimulai dengan guru menata ruang kelas dan menjelaskan materi serta aturan permainan yang sesuai dengan kompetensi dasar. Karena keterbatasan sumber belajar, siswa diminta mencatat materi yang disampaikan. Guru kemudian menyiapkan alat permainan dan memandu jalannya permainan, di mana siswa secara bergiliran memutar botol. Siswa pertama ditentukan melalui kuis, lalu setiap siswa yang terkena giliran akan menjawab soal, menerima hukuman, atau duduk kembali tergantung pada posisi berhentinya botol. Soal dijawab tanpa melihat catatan, namun dapat dibantu teman. Di akhir kegiatan, guru dan siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran bersama.

Penerapan metode *Game-Based Learning (Rolling Bottle)* dalam pembelajaran fiqih memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa kelas IX di MTsN 5 Karawang. Sebagian besar siswa merasa lebih tertarik mengikuti pelajaran karena pembelajaran tidak lagi bersifat monoton. Permainan yang mengandalkan elemen kejutan seperti botol berputar membuat siswa selalu dalam kondisi siap, karena tidak mengetahui siapa yang akan mendapat giliran menjawab. Hal ini mendorong keterlibatan seluruh siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis permainan mendorong partisipasi aktif siswa, tidak sekadar sebagai penerima materi pasif, melainkan juga sebagai pelaku dalam diskusi dan menjawab pertanyaan. Hal ini menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan hidup. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih terlibat. Antusiasme siswa terlihat dari respons mereka saat botol berhenti berputar, ditandai dengan sorakan, tawa, dan fokus yang tetap terjaga pada materi pembelajaran.

MENGGALI MOTIVASI BELAJAR FIQIH MELALUI GAME-BASED LEARNING (ROLLING BOTTLE): PERSPEKTIF SISWA KELAS IX DI MTSN 5 KARAWANG

Sejalan dengan pendapat Nadiyah Nikmah (2025) berpendapat bahwa model pembelajaran *Game-Based Learning* dapat meningkatkan partisipasi, hasil belajar, dan motivasi siswa, terutama dalam menyelesaikan masalah yang sulit. Dengan metode ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi dalam aktivitas bermain, memecahkan masalah, dan menjawab pertanyaan.

Selain aspek keterlibatan, juga menunjukkan peningkatan rasa percaya diri. Mereka menjadi lebih berani untuk berbicara di depan kelas, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan temannya. Permainan ini membuat lingkungan yang lebih aman dan menyenangkan, siswa dapat mengungkapkan ide-ide mereka dengan bebas. Keberanian ini meningkat karena perbedaan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan suasana kelas yang lebih interaktif.

Metode *Game-Based Learning (Rolling Bottle)* juga membangun kemampuan berpikir cepat. Karena mereka diharuskan untuk menjawab secara spontan ketika botol berhenti, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan mengambil keputusan dengan cepat. Siswa lebih memahami konsep fiqih karena situasi ini membutuhkan kesiapan mental dan penguasaan materi. Siswa belajar mengelola tekanan dalam lingkungan yang kompetitif tetapi menyenangkan, yang merupakan bagian dari pembelajaran sosial dan emosional.

Selain itu, metode *Game-Based Learning (Rolling Bottle)* juga menciptakan suasana kelas yang sangat mendukung dan kolaboratif. Meskipun terdapat elemen kompetisi dalam permainan, siswa diajarkan untuk saling membantu teman-teman yang benar-benar kesusahan dalam menjawab pertanyaan. Hal ini memperlihatkan bahwa kompetisi yang diterapkan bukanlah kompetisi yang memisahkan, melainkan kompetisi yang membangun solidaritas dan kebersamaan. Siswa dengan sukarela memberikan dorongan dan semangat kepada teman-teman yang masih ragu atau malu untuk tampil di depan kelas. Bantuan dan dukungan ini mendorong terbentuknya iklim belajar yang positif, setiap siswa merasa dihargai dan didukung. Suasana saling mendukung ini mengurangi rasa takut atau cemas saat harus tampil, sehingga lebih banyak siswa yang berani berpartisipasi aktif.

Secara keseluruhan, pengalaman belajar melalui *Game-Based Learning (Rolling Bottle)* memberikan kesan positif bagi siswa. Mereka merasa lebih menikmati pelajaran fiqih, memahami materi dengan cara yang menyenangkan, serta mampu membangun hubungan sosial yang lebih baik dengan teman sekelas. Metode ini memberikan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa usia remaja yang membutuhkan pendekatan aktif, kreatif, dan partisipatif. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran fiqih dapat menjadi lebih efektif jika didesain dengan mempertimbangkan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi siswa secara menyeluruh.

2) Faktor-faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas IX Ketika Menggunakan *Game-Based Learning (Rolling Bottle)*

Salah satu aspek penting dalam kegiatan pembelajaran adalah pemberian motivasi kepada siswa. Motivasi memiliki peran strategis dalam mendorong siswa agar lebih bersemangat dan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka

akan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih terbuka dalam menerima materi, dan lebih siap menghadapi tantangan belajar. (Mayasari & Alimuddin, 2023)

Menurut Wahab (2015: 127) dalam Amalia (2023) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah semua dorongan, keinginan, kebutuhan, dan kekuatan yang mendorong perilaku seseorang. Dalam arti lebih luas, motivasi didefinisikan sebagai pengaruh energi dan arahan terhadap perilaku seseorang, yang mencakup semua hal berikut yaitu kebutuhan, minat, sikap, keinginan, dan perangsang.

Berdasarkan sifatnya, motivasi dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang oleh sumber eksternal karena dorongan untuk melakukan sesuatu sudah ada dalam diri setiap individu (Mayasari & Alimuddin, 2023). Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah keinginan yang mendorong seseorang untuk bertindak karena adanya rangsangan dari luar. (Elvira, Neni Z, 2022)

Allah SWT memerintahkan para pengikut Nabi Muhammad SAW untuk bersemangat dalam mempelajari ilmu agama dan umum. Seperti yang dinyatakan dalam surat Al-Mujadilah (58) ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai kamu orang-orang yang telah beriman, ketika kamu diberitahu, "Berangsi-berang" dalam majelis-matang, maka berilah ruang; Allah akan memberi ruang bagi Anda. Dan ketika kamu diberitahu, "Bangunlah", maka bangkitlah; Allah akan membangkitkan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu, secara bertahap. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al-Mujadilah (58): 11)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Islam memberikan kedudukan yang sangat mulia bagi orang-orang yang memiliki ilmu. Dalam firman-Nya, Allah menjanjikan akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Ilmu yang dimiliki seseorang, jika disertai dengan keimanan, akan menjadi pendorong kuat bagi dirinya untuk terus bersemangat dalam menuntut ilmu. (Arum Sari & Retnaningsih, 2023)

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat lima faktor utama yang berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fiqih menggunakan metode pembelajaran *Game-Based Learning (Rolling Bottle)* di MTsN 5 Karawang. Faktor-faktor ini saling berkaitan dan secara kolektif menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan partisipatif.

- a. Keterkaitan antara materi fiqih yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari siswa menjadi pemicu munculnya motivasi dan semangat dalam belajar. Ketika siswa merasa bahwa materi yang diberikan relevan dengan kehidupan mereka, maka mereka akan lebih mudah memahami dan terlibat secara aktif. Materi yang relevan memberikan makna

MENGGALI MOTIVASI BELAJAR FIQIH MELALUI GAME-BASED LEARNING (ROLLING BOTTLE): PERSPEKTIF SISWA KELAS IX DI MTSN 5 KARAWANG

pribadi dan mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan mereka dalam situasi dunia nyata.

- b. Tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran melalui permainan *Rolling Bottle* juga turut meningkatkan motivasi siswa. Proses pembelajaran menjadi menegangkan sekaligus menyenangkan karena ketidakpastian tentang siapa yang akan mendapat giliran menjawab soal yang berkaitan dengan materi fiqih atau menjawab soal acak yang bersifat menghibur, serta keharusan untuk merespons secara spontan. Situasi ini meningkatkan minat siswa dan kesiapan mental mereka untuk setiap sesi pembelajaran.
- c. Umpan balik yang diberikan guru selama aktivitas pembelajaran sangat penting untuk mempertahankan dan meningkatkan motivasi siswa. Saat guru memuji keberanian atau ketepatan jawaban siswa, mereka merasa dihargai. Mereka merasa aman bahkan ketika jawaban belum tepat karena guru memberikan koreksi dengan cara yang membangun daripada menghakimi.
- d. Suasana kompetitif yang muncul selama permainan mendorong siswa untuk tampil lebih baik. Meskipun ada elemen persaingan, permainan berlangsung dalam suasana yang ramah dan inklusif, mendorong siswa untuk mendukung satu sama lain. Kompetensi yang sehat mendorong siswa untuk berusaha lebih keras tanpa membuat mereka takut gagal.
- e. Variasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan guru juga memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dinamika kelas yang tidak monoton tercipta ketika aktivitas permainan, saling mendukung, dan refleksi mandiri digabungkan. Pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih antusias dan konsisten mengikuti proses.

3) Dampak Penggunaan *Game-Based Learning (Rolling Bottle)* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Fiqih Siswa Kelas IX di MTsN 5 Karawang

Game-Based Learning telah menjadi tren yang signifikan dalam pendidikan modern, memasukkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Dampak penggunaan *Game-Based Learning* terhadap motivasi belajar dalam konteks ini dapat diuraikan secara luas dan mendalam. *Game-Based Learning* memiliki kemungkinan besar untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Siswa cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran ketika permainan digabungkan dengan elemen seperti tantangan, pencapaian, dan hadiah. Tugas-tugas pembelajaran disajikan dalam format yang menyenangkan dan menantang, menumbuhkan minat dan keinginan untuk belajar. Hal ini dapat mendorong motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Mereka akan belajar karena senang dan puas daripada tekanan dari luar. (Sappile et al., 2024)

Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan *Rolling Bottle* dalam mata pelajaran fiqih memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di MTsN 5 Karawang. Efektivitas metode ini tidak hanya terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif siswa dan suasana kelas yang lebih hidup, tetapi juga dari dampak positifnya terhadap aspek afektif, kognitif, dan sosial dalam proses belajar.

Menurut Gingga Prananda, et. al (2024) menyatakan bahwa *Game-Based Learning* dapat membantu mengatasi kebosanan dan kurangnya keinginan untuk belajar. Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, dinamis, dan relevan bagi siswa yang hidup di era digital dengan menggabungkan elemen permainan.

Namun demikian, penerapan metode ini di kelas tidak sepenuhnya tanpa hambatan. Beberapa kesulitan seperti kendala dalam pengelolaan waktu, kebutuhan akan kesiapan siswa, serta keterampilan guru dalam mengelola dinamika permainan dapat memengaruhi hasil yang dicapai. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan aspek manajerial dan strategi pelaksanaan yang tepat agar manfaat dari metode ini dapat dimaksimalkan.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa metode *Game-Based Learning* yang dirancang secara kontekstual dan melibatkan keterlibatan aktif siswa dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fiqih. Dengan pengelolaan yang tepat, metode ini mampu mengintegrasikan pembelajaran kognitif dengan pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa secara seimbang.

Berikut ini dipaparkan beberapa dampak utama dari penggunaan metode *Game-Based Learning (Rolling Bottle)* terhadap motivasi belajar siswa, sebagaimana diperoleh melalui observasi dan wawancara selama proses pembelajaran berlangsung:

- a. Siswa lebih termotivasi untuk belajar. Siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat jika kelasnya memiliki suasana yang menyenangkan dan tidak monoton. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa terbebani, melainkan terdorong untuk berpartisipasi secara aktif.
- b. Siswa lebih mudah memahami materi fiqih. Dengan menyampaikan materi melalui permainan, siswa menjadi lebih fokus dan terlibat secara aktif. Ini membuat konsep yang sebelumnya sulit menjadi lebih mudah dicerna. Siswa menyerap informasi dengan lebih kontekstual dan menyenangkan ketika aktivitas dikemas dalam bentuk tantangan dan interaksi.
- c. Keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat di depan kelas meningkat. Permainan yang bersifat acak memungkinkan setiap siswa berpartisipasi dengan lebih bebas, yang mengurangi dominasi siswa tertentu dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Siswa yang semula pasif menjadi lebih aktif saat belajar dalam lingkungan belajar yang mendukung.
- d. Mendorong siswa lebih aktif berdiskusi dan bekerja sama. Permainan *Rolling Bottle* pada dasarnya dimainkan secara mandiri, tetapi juga memungkinkan siswa bekerja sama dengan baik. Dalam pelaksanaannya, siswa lain diperbolehkan untuk membantu atau mendiskusikan jawaban pertanyaan secara singkat ketika seorang siswa menghadapi kesulitan menjawab pertanyaan. Secara tidak langsung, keterampilan komunikasi, empati, dan kerja sama sosial juga berkembang selama proses pembelajaran.
- e. Menumbuhkan sikap tanggung jawab dalam pembelajaran. Metode *Rolling Bottle* menuntut siswa menjawab secara mandiri untuk mendapatkan penghargaan, meskipun bantuan

MENGGALI MOTIVASI BELAJAR FIQIH MELALUI GAME-BASED LEARNING (ROLLING BOTTLE): PERSPEKTIF SISWA KELAS IX DI MTSN 5 KARAWANG

teman diperbolehkan saat kesulitan. Hal ini meningkatkan rasa tanggung jawab, fokus, dan partisipasi aktif siswa, sehingga memotivasi mereka lebih serius dalam mengikuti pelajaran.

Meskipun demikian, metode ini menimbulkan kendala seperti fokus siswa yang lebih pada hiburan, suasana kelas yang gaduh, ketergantungan pada teman, serta rasa malu bagi siswa yang belum terbiasa tampil terutama jika mendapatkan bagian kartu hukuman. Untuk mengatasi hal tersebut, durasi permainan diatur agar sesuai dengan waktu pembelajaran, kontrol kelas diterapkan secara konsisten, dan apresiasi diberikan kepada siswa yang berusaha menjawab secara mandiri. Lingkungan pembelajaran dibuat kondusif dengan penekanan bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar, serta diberikan opsi bagi siswa kurang percaya diri untuk berdiskusi terlebih dahulu atau menjawab langsung. Oleh karena itu, menggunakan strategi yang tepat memungkinkan metode ini tetap efektif dalam meningkatkan motivasi untuk belajar sekaligus mengurangi dampak negatif yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN/CONCLUSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Game-Base Learning (Rolling Bottle)* dalam pembelajaran fiqih memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa kelas IX di MTsN 5 Karawang untuk belajar. Belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan menantang dengan model pembelajaran ini. Siswa menunjukkan peningkatan dalam hal pemahaman materi, kesiapan menjawab, keterlibatan dalam proses belajar, serta tanggung jawab terhadap tugas-tugas pembelajaran. Selain itu, metode ini turut mendorong terciptanya sikap peduli dan kerja sama antar siswa dalam konteks pembelajaran yang lebih partisipatif.

Meskipun demikian, implementasi metode ini juga menghadirkan beberapa dampak negatif seperti beberapa siswa terlalu antusias sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif, sementara sebagian lainnya mengalami rasa tidak percaya diri ketika memperoleh kartu hukuman. Selain itu, ada pula potensi ketergantungan siswa terhadap bantuan teman. Namun, dampak negatif tersebut dapat diminimalisasi melalui strategi pengelolaan kelas yang tepat, pengaturan waktu yang proporsional, serta menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan dengan menghargai setiap usaha siswa. Dengan demikian, metode *Game-Based Learning (Rolling Bottle)* tetap dapat dijalankan secara optimal dan menyenangkan, serta layak direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran fiqih yang inovatif dan efektif dalam membangun motivasi belajar siswa secara holistik.

REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)

- Amalia, J. R. (2023). Hubungan Antara Persepsi Terhadap Gaya Mengajar Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa Di Smk Negeri 01 Semarang. *Eskripsi.Usm*, 9–21.
- Anggraeni, D., Herlambang, A. D., & Afrianto, T. (2024). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(3), 1–7.
- Arum Sari, D. F. P., & Retnaningsih, D. A. (2023). Keutamaan Orang Berilmu Dalam Al-

- Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat 11. *Tarbiya Islamica*, 10(2), 118–129.
<https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.2252>
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359.
<https://journal.citradharna.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Maulana, J. M., Raihanda, Z., & Madan, H. (2024). *Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aswaja di SMP Plus Ma'arif Al Mushlibuun*. 2(2), 81–89.
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Vol. 14, Issue 5).
- Nikmah, N., Madrasah, G., & Tunggulpayung, I. A. (2025). *Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Fiqih pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggulpayung*. 03(1), 24–31.
- Noviyanthi, N. M., Made, N., Widiyanti, S., Sekarsari, L. M., Widyantari, K. S., Gede, L., Dewi, K., & Ganesha, U. P. (2025). *Perancangan Game Based Learning Focuse Bermuatan Budaya Bali Untuk Meningkatkan Fokus Penderita ADHD*. 5(1), 73–78.
- Prananda, G., Judijanto, L., Stavinibelia, Aristanto, Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
- Sappile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Shofi, A., Mubarak, & Mardikawati, B. (2024). Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 714–727.
- Sukma Permana, N. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 110. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>