

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN FIQIH MELALUI SPINNER GAME-BASED LEARNING: KONTRIBUSI TERHADAP KETERLIBATAN DAN HASIL BELAJAR

Abdur Rosid¹, Dea Ayu Rozikin²

¹Universitas Nurul Jaded, Indonesia; ocikbl0@gmail.com

²Universitas Nurul Jadid ddeaayurozikin@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2026-06-25

Revised 2026-07-24

Accepted 2026-07-29

ABSTRAK

Media pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk mengatasi rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran spinner berbasis Game-Based Learning yang mampu menciptakan pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media spinner berbasis Game-Based Learning pada mata pelajaran Fiqih di MTs Az-Zainiyah serta menganalisis kontribusinya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan di MTs Az-Zainiyah dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 23 orang. Informan penelitian terdiri atas satu guru mata pelajaran Fiqih dan lima siswa kelas VII yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru Fiqih dan siswa kelas VII, kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media spinner berbasis Game-Based Learning mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, perhatian, keberanian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami materi Fiqih karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, sedangkan guru merasakan peningkatan interaksi dan komunikasi dengan siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media spinner tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai inovasi pembelajaran interaktif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, media spinner berbasis Game-Based Learning layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Fiqih di madrasah.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Media Spinner, Pembelajaran Fiqih, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Innovative learning media are needed to address students' low interest and learning outcomes in Fiqh subjects. One alternative is spinner-based Game-Based Learning media, which creates a more interactive, engaging, and student-centered learning environment. This study aims to describe the implementation of spinner-based Game-Based Learning in Fiqh instruction at MTs Az-Zainiyah and to analyze its contribution to student engagement and learning outcomes. This study employed a qualitative approach using a case study design. Data were collected through classroom observations, interviews with the Fiqh teacher and seventh-grade students, and documentation. The data were analyzed using an interactive analysis model consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source and technique triangulation. The findings indicate that the implementation of spinner-based Game-Based Learning significantly enhances students' participation, motivation, attention, confidence, and engagement during the learning process. Students found it easier to understand Fiqh materials because the lessons were delivered through enjoyable game-based activities, while teachers reported improved classroom interaction and communication with students. These findings demonstrate that spinner media function not only as instructional aids but also as effective interactive learning innovations that foster active, communicative, and enjoyable classroom environments. Therefore, spinner-based Game-Based Learning can be recommended as an alternative instructional strategy to improve the quality of both the learning process and learning outcomes in Fiqh education at Islamic junior secondary schools.

Keyword: *Game-Based Learning, spinner media, Fiqh learning, learning outcomes.*

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Abdur Rosid

¹Universitas Nurul Jaded, Indonesia

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar di sekolah. Tanpa adanya media yang tepat, materi pelajaran sering kali terasa sulit dipahami oleh siswa. Hal ini karena tidak semua siswa mampu menangkap penjelasan guru hanya melalui kata-kata saja. Oleh karena itu, media pembelajaran hadir sebagai alat bantu

yang dapat mempermudah penyampaian materi agar lebih jelas dan menarik. Di era sekarang, penggunaan media pembelajaran semakin berkembang, mulai dari gambar, video, hingga aplikasi digital. Dengan adanya media tersebut, siswa menjadi lebih aktif dan tidak mudah merasa bosan saat belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga materi lebih mudah diingat.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika pembelajaran disajikan dengan cara yang menarik, siswa akan lebih semangat untuk mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi yang diajarkan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan maksimal.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi agar mudah dipahami siswa (Nurrita, 2018). Dengan media yang tepat, proses belajar menjadi lebih mudah dan hasil belajar pun lebih optimal (Shabrina, Putri, & Khairi, 2025). Adapun sebelum memilih media pembelajaran pendidik harus mempertimbangkan peserta didik, baik itu dari segi kesiapan maupun kebutuhan peserta didik, maka dari itu pendidik harus cermat dalam memilih media pembelajaran (Miftah & Rokhman, 2022). Karena memilih media pembelajaran dengan cermat dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan diharapkan dengan media pembelajaran yang telah dipilih tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa (Shabrina et al., 2025). Belajar bertujuan mengubah perilaku, keterampilan, pengetahuan, atau sikap (Maâ, 2018). Siswa yang berminat belajar akan terdorong rasa ingin tahunya, sehingga hasil belajarnya lebih optimal. Pendidik perlu meningkatkan minat belajar siswa. Selain motivasi, media pembelajaran juga mendorong hasil belajar (Putri, Nurhalizah, & Amilia, 2025). Minat menjadi kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di tingkat MTS siswa dilatih berpikir kritis untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar. Minat belajar ini juga bisa didorong melalui media atau alat peraga (Asi, Deriwanto, & Muhammad, 2025). Hasil studi awal di MTS Az Zainiyah, khususnya kelas 7, menunjukkan minat belajar siswa pada materi Fiqih masih rendah meski guru sudah berupaya maksimal. Untuk mengatasi hal ini, pembelajaran interaktif seperti diskusi dengan permainan diterapkan agar lebih menarik. Salah satu media yang digunakan adalah spinner roulette, permainan edukatif yang membuat pembelajaran Fiqih lebih menyenangkan dan interaktif. Media membantu siswa aktif, memahami materi dengan cara praktik, tidak hanya mendengar ceramah. Dengan kendala tersebut teknologi pembelajaran seperti game terbukti mendukung proses belajar modern. Meski banyak media pembelajaran berbasis internet, game offline juga efektif menumbuhkan minat siswa (Agustin, Dewi, & Rifqi, 2025). Spinner roulette menjadi contoh media berbasis permainan yang menarik, mendidik, dan mendorong siswa terlibat aktif, terutama pada materi Fiqih yang sering dianggap monoton. Karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan spinner roulette untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Fiqih di MTS Az Zainiyah.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa, sebagian besar

penelitian masih berfokus pada penggunaan permainan berbasis digital atau aplikasi daring. Sementara itu, kajian mengenai pemanfaatan media *spinner roulette* berbasis *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Fikih di tingkat Madrasah Tsanawiyah masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya lebih banyak mengukur peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, sedangkan kajian yang mengungkap bagaimana media *spinner* mampu membangun keterlibatan siswa, meningkatkan interaksi pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui pendekatan kualitatif masih belum banyak dilakukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penggunaan media *spinner roulette* yang dipadukan dengan pendekatan *Game-Based Learning* sebagai inovasi pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah. Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada pemanfaatan media berbasis permainan dalam pembelajaran Fikih, tetapi juga pada analisis mendalam mengenai kontribusi media *spinner* terhadap keterlibatan siswa, interaksi pembelajaran, serta pemahaman materi melalui pendekatan studi kasus. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan inovasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam sekaligus menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam fenomena penggunaan media pembelajaran *spinner roulette* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Objek penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *spinner roulette* serta minat dan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan, yaitu pada bulan Mei 2026 di MTs Az Zainiyah dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VII yang berjumlah 23 orang. Informan dalam penelitian ini meliputi satu guru mata pelajaran Fikih dan lima siswa kelas VII yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan informan didasarkan pada keterlibatan mereka secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran *spinner roulette* sehingga mampu memberikan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi dan wawancara terkait proses pembelajaran menggunakan media *spinner roulette*. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, arsip, serta literatur yang relevan dengan penelitian. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti (*human instrument*) yang berperan dalam merencanakan, mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data penelitian. Untuk mendukung proses pengumpulan data digunakan pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, serta lembar dokumentasi yang disusun berdasarkan fokus penelitian. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) studi pendahuluan dan identifikasi masalah, (2) penyusunan instrumen penelitian, (3) pengumpulan data melalui observasi,

wawancara, dan dokumentasi, (4) analisis data menggunakan model analisis interaktif, serta (5) penarikan kesimpulan dan verifikasi hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan proses pembelajaran secara langsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai minat belajar dan pengalaman penggunaan media pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, catatan, serta hasil belajar siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyederhanakan dan memilih data yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk deskriptif naratif, dan penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh. Analisis difokuskan pada pelaksanaan media pembelajaran spinner roulette, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran yang meliputi keaktifan, partisipasi, perhatian, motivasi, dan keberanian mengemukakan pendapat, serta kontribusinya terhadap pemahaman materi dan hasil belajar siswa.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik, dengan cara membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan mencocokkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Game-Based Learning dalam Pembelajaran Fiqih

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTs Az Zainiyah, penerapan Game-Based Learning dalam pembelajaran Fiqih menunjukkan respons yang positif dari siswa maupun guru. Pembelajaran yang sebelumnya didominasi metode ceramah diubah menjadi kegiatan yang melibatkan permainan edukatif berbasis spinner. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan yang terdapat dalam permainan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Salah seorang siswa mengungkapkan, "Saya lebih senang belajar memakai spinner karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru. Kami bisa bermain sambil menjawab soal sehingga pelajarannya lebih mudah dipahami." (Siswa 2). Guru juga menyatakan bahwa penggunaan Game-Based Learning membantu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa terlihat lebih berani mengemukakan pendapat dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Guru Fiqih menyampaikan, "Sebelum menggunakan spinner, hanya beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan. Setelah pembelajaran menggunakan spinner, hampir semua siswa ingin berpartisipasi karena mereka merasa tertantang untuk memperoleh giliran memutar spinner." (Guru Fiqih). Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran Fiqih mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Hasil wawancara dengan guru dan siswa terkait penerapan Game-Based Learning dalam pembelajaran Fiqih dapat disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Wawancara tentang Penerapan Game-Based Learning

Informan	Hasil Wawancara
Guru Fiqih	Siswa lebih aktif dan antusias saat pembelajaran menggunakan permainan.
Siswa 1	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
Siswa 2	Tidak merasa bosan karena belajar sambil bermain.
Siswa 3	Lebih berani menjawab pertanyaan ketika menggunakan spinner.
Siswa 4	Materi lebih mudah diingat karena disampaikan melalui permainan.
Siswa 5	Lebih semangat mengikuti pembelajaran hingga selesai.

Data pada tabel menunjukkan bahwa seluruh informan memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Game-Based Learning. Sebagian besar siswa menyoroti aspek kesenangan, kemudahan memahami materi, dan meningkatnya keberanian untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Sementara itu, guru mengamati adanya peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data pada Tabel 1, dapat dipahami bahwa penggunaan Game-Based Learning dalam pembelajaran Fiqih memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Guru mengamati peningkatan keaktifan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Temuan tersebut diperkuat oleh pernyataan siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan lebih mudah dipahami. Selain itu, beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih berani menjawab pertanyaan ketika proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Siswa juga merasa lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari karena terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, data wawancara menunjukkan bahwa Game-Based Learning tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Fiqih. Kondisi ini memberikan indikasi bahwa

penggunaan permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif di lingkungan madrasah.

Pola yang tampak dari data wawancara menunjukkan adanya kecenderungan yang sama pada seluruh informan. Mayoritas siswa menekankan bahwa aspek permainan mampu meningkatkan minat dan kenyamanan mereka selama mengikuti pembelajaran. Kata-kata seperti “menyenangkan”, “tidak bosan”, “lebih semangat”, dan “mudah dipahami” muncul berulang kali dalam jawaban siswa. Di sisi lain, guru juga mengamati perubahan perilaku belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan dan partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pola tersebut menunjukkan bahwa Game-Based Learning menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, terdapat hubungan antara meningkatnya keterlibatan siswa dengan kemudahan mereka dalam memahami dan mengingat materi Fiqih. Dengan kata lain, semakin tinggi keterlibatan siswa dalam aktivitas permainan, semakin positif pula pengalaman belajar yang mereka rasakan.

Pola tersebut terjadi karena Game-Based Learning memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi secara langsung melalui aktivitas permainan yang menantang dan menyenangkan. Keterlibatan aktif tersebut mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa terhadap materi yang dipelajari. Dari perspektif teori konstruktivisme, pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif. Permainan berbasis spinner memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi, teman sebaya, dan guru secara lebih intensif. Kondisi ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik sehingga mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran Fiqih yang bersifat teoritis. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat dalam permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Oleh karena itu, Game-Based Learning dapat diinterpretasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih di MTs Az Zainiyah.

Media Pembelajaran Spinner sebagai Inovasi Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil penelitian di MTs Az Zainiyah, media pembelajaran spinner digunakan sebagai inovasi pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Fiqih. Penggunaan media ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Spinner dirancang dengan berbagai kategori pertanyaan yang berkaitan dengan materi Fiqih sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa diberikan kesempatan untuk memutar spinner dan menjawab pertanyaan sesuai dengan kategori yang diperoleh. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan saat menggunakan metode

konvensional. Guru Fiqih menjelaskan, "Ketika spinner digunakan, suasana kelas menjadi lebih hidup. Siswa yang biasanya pasif mulai berani bertanya, menjawab, bahkan saling berdiskusi ketika temannya memperoleh pertanyaan." (Guru Fiqih).

Guru juga menyatakan bahwa media spinner mampu membantu menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, siswa terlihat lebih fokus terhadap materi yang disampaikan karena adanya unsur permainan yang menimbulkan rasa penasaran dan tantangan dalam setiap putaran spinner.

Hasil wawancara terkait penggunaan media pembelajaran spinner sebagai inovasi pembelajaran interaktif disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Wawancara tentang Media Pembelajaran Spinner

Informan	Hasil Wawancara
Guru Fiqih	Spinner membantu meningkatkan interaksi dan keaktifan siswa selama pembelajaran.
Siswa 1	Pembelajaran menjadi lebih seru karena ada permainan spinner.
Siswa 2	Spinner membuat saya lebih fokus memperhatikan materi.
Siswa 3	Saya lebih berani menjawab pertanyaan saat menggunakan spinner.
Siswa 4	Materi Fiqih terasa lebih mudah dipahami karena disampaikan secara menyenangkan.
Siswa 5	Spinner membuat suasana kelas tidak membosankan dan lebih hidup.

Data pada tabel menunjukkan bahwa seluruh informan memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media spinner. Guru melihat adanya peningkatan interaksi dan partisipasi siswa, sedangkan siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan mudah dipahami dibandingkan pembelajaran biasa.

Berdasarkan data wawancara pada Tabel 2, dapat dipahami bahwa media pembelajaran spinner memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran Fiqih. Guru menilai bahwa media ini mampu meningkatkan komunikasi dan interaksi selama kegiatan belajar berlangsung. Sementara itu, siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik karena adanya unsur permainan yang membuat mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa spinner membantu mereka lebih fokus dan berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Selain itu, materi yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan melalui aktivitas yang menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa media spinner tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun suasana kelas yang aktif dan partisipatif. Dengan demikian, penggunaan spinner dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran Fiqih di madrasah.

Pola data yang muncul menunjukkan bahwa seluruh informan menekankan aspek interaktivitas dan kesenangan sebagai keunggulan utama media spinner. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih seru, tidak monoton, dan lebih mudah dipahami. Selain itu, muncul pola yang menunjukkan peningkatan fokus dan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran. Guru juga mengamati adanya peningkatan partisipasi siswa yang ditunjukkan melalui keterlibatan aktif dalam setiap sesi permainan. Pola ini mengindikasikan bahwa media spinner mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan komunikatif. Tidak terdapat tanggapan negatif dari informan, yang menunjukkan bahwa media spinner diterima dengan baik oleh siswa maupun guru. Secara umum, data memperlihatkan hubungan antara penggunaan media spinner dengan meningkatnya interaksi, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fiqih.

Temuan tersebut dapat diinterpretasikan bahwa media spinner memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan partisipasi aktif siswa. Unsur permainan yang terdapat dalam spinner mampu menarik perhatian siswa dan membangun motivasi belajar secara alami. Ketika siswa memutar spinner dan memperoleh tantangan berupa pertanyaan atau tugas tertentu, mereka terdorong untuk berpikir, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Dari perspektif teori pembelajaran aktif, keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas belajar akan meningkatkan kualitas pemahaman dan retensi materi. Selain itu, media spinner memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga dapat mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran berbasis ceramah. Interaksi yang tercipta selama permainan juga memperkuat hubungan antara siswa dengan guru maupun antar siswa. Oleh karena itu, media spinner dapat dipandang sebagai inovasi pembelajaran interaktif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Fiqih di MTs Az Zainiyah.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning dalam pembelajaran Fiqih mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Samsul Huda & Muali, 2026). Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Game-Based Learning dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi

pembelajaran (Bangsawan, 2025). Dalam konteks pembelajaran Fiqih, pendekatan berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mampu mengurangi kejenuhan siswa terhadap materi yang bersifat konseptual. Dengan demikian, penerapan Game-Based Learning terbukti menjadi strategi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa (Damarwan & Haditiah, 2026).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media spinner mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran Fiqih. Temuan ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa (Sarkanik, 2026). Hasil tersebut juga memperkuat penelitian terdahulu yang menemukan bahwa media permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan spinner berbasis Game-Based Learning berdampak positif terhadap hasil belajar Fiqih siswa. Temuan ini sesuai dengan teori belajar aktif yang menegaskan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi (Togatorop et al., 2025). Hasil tersebut juga konsisten dengan berbagai penelitian yang melaporkan peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran inovatif.

Peningkatan keterlibatan siswa pada pembelajaran berbasis permainan terjadi karena Game-Based Learning mampu mengubah peran siswa dari penerima informasi menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran (Muali & Bakron Andre Setiawan, 2025). Dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru sehingga kesempatan untuk berinteraksi dengan materi menjadi terbatas (Harahap et al., 2026). Sebaliknya, melalui Game-Based Learning siswa dituntut untuk berpikir, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengambil keputusan selama permainan berlangsung. Aktivitas tersebut mendorong munculnya rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik untuk belajar. Selain itu, unsur tantangan dan kompetisi yang terdapat dalam permainan mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari. Ketika siswa merasa terlibat secara emosional dan intelektual dalam pembelajaran, mereka akan lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, meningkatnya keterlibatan siswa dalam penelitian ini merupakan konsekuensi logis dari penerapan pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang partisipasi aktif kepada peserta didik.

Efektivitas media spinner sebagai pembelajaran interaktif terjadi karena media tersebut mampu menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dari metode pembelajaran biasa (Hidayah & Aisyah, 2025). Spinner tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar. Karakteristik utama media spinner terletak pada adanya unsur acak (random), tantangan, rasa ingin tahu, dan kesempatan yang sama bagi setiap siswa untuk berpartisipasi. Setiap putaran spinner menghasilkan kategori pertanyaan yang tidak dapat diprediksi sehingga mendorong siswa untuk selalu memperhatikan materi yang disampaikan guru. Kondisi ini membuat siswa lebih siap menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat karena setiap

siswa memiliki peluang yang sama untuk memperoleh giliran. Dengan demikian, spinner tidak hanya meningkatkan partisipasi secara fisik, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif siswa melalui proses berpikir, mengingat kembali materi, dan menyusun jawaban berdasarkan pemahaman yang dimiliki.

Saat siswa memutar spinner, muncul rasa penasaran terhadap pertanyaan atau tantangan yang akan diperoleh. Kondisi ini membuat perhatian siswa tetap terfokus pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan spinner menciptakan komunikasi dua arah yang lebih intens antara guru dan siswa. Siswa menjadi lebih berani menyampaikan pendapat karena suasana belajar terasa lebih santai dan menyenangkan. Karakteristik tersebut juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa karena materi tidak hanya diterima melalui penjelasan guru, tetapi diproses kembali melalui kegiatan menjawab pertanyaan, berdiskusi, memberikan alasan atas jawaban, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Proses belajar yang aktif dan berulang ini membantu siswa mengonstruksi pemahaman konsep Fiqih secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah. Interaksi yang tinggi tersebut pada akhirnya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan kata lain, keberhasilan media spinner dalam penelitian ini disebabkan oleh kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang aktif, komunikatif, dan partisipatif sehingga siswa dapat terlibat secara optimal dalam pembelajaran Fiqih.

Peningkatan hasil belajar Fiqih yang ditemukan dalam penelitian ini terjadi karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional (Abuddar & Chusnul Muali, 2026). Melalui spinner berbasis Game-Based Learning, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengolah, mendiskusikan, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama permainan berlangsung. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami konsep Fiqih secara lebih mendalam dan mengingat materi dalam jangka waktu yang lebih lama. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat mengurangi tekanan psikologis yang sering dialami siswa saat belajar. Ketika siswa merasa nyaman dan termotivasi, kemampuan mereka dalam menerima serta mengolah informasi menjadi lebih baik. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai dampak dari meningkatnya motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media spinner berbasis Game-Based Learning (Saadah & Firmansyah, 2026).

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan, khususnya dalam bidang teknologi dan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan penelitian memperkuat teori bahwa integrasi media pembelajaran interaktif dan pendekatan Game-Based Learning dapat meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran (Amelia & Purbanyati, 2025). Selain itu, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media spinner dapat digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran Fiqih di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru Fiqih maupun mata pelajaran lainnya memanfaatkan

media pembelajaran berbasis permainan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan spinner berbasis teknologi digital atau mengujinya pada jenjang pendidikan dan materi yang berbeda guna memperoleh temuan yang lebih komprehensif.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran spinner berbasis Game-Based Learning pada mata pelajaran Fiqih di MTs Az-Zainiyah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media spinner mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, perhatian, serta keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan, serta lebih mudah memahami materi Fiqih karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif dan menyenangkan.

Selain itu, media spinner tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang komunikatif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi Game-Based Learning dengan media spinner dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Fiqih di madrasah. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan secara lebih luas sebagai upaya meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, serta mengembangkannya pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu madrasah dengan fokus pada mata pelajaran Fiqih sehingga temuannya belum dapat digeneralisasikan pada konteks pembelajaran yang lebih luas. Selain itu, keberhasilan implementasi media spinner berbasis Game-Based Learning dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran, kesesuaian materi dengan mekanisme permainan, serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penggunaan media spinner pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan konteks sekolah yang berbeda agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas implementasinya.

REFERENSI

- Abuddar, & Chusnul Muali. (2026). The Influence of Discovery Learning Strategy on Learning Engagement and Knowledge Construction in Asynchronous Online Learning. *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 24(2), 72–82. <https://doi.org/10.53515/alqodiri.v24i2.67>
- Agustin, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, M. (2025). Analisis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408.
- Amelia, N. D. R., & Purbanyati, H. S. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Game
- Abdur Rosid, Dea Ayu Rozikin/Transformasi Pembelajaran Fiqih Melalui Spinner Game-Based Learning: Kontribusi Terhadap Keterlibatan Dan Hasil Belajar*

Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 16(2).

- Asi, I. T., Deriwanto, D., & Muhammad, I. (2025). *Minat Belajar Siswa dan Upaya Guru dalam Mengembangkannya Pada Pembelajaran PAI di SMP Negeri 7 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan (game based learning) pada jam terakhir untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. *Jurnal MediaTIK*, 14–16.
- Damarwan, D., & Haditiyah, N. T. (2026). Efektifitas Metode Pembelajaran Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 17(1), 171–180.
- Harahap, A. R., Pane, A. S. A., Sihombing, E., Manik, L., Sihombing, N. H., Manalu, S., ... Purba, L. (2026). Melampaui Pembelajaran Konvensional: Analisis Dampak Pembelajaran Kolaboratif terhadap Keterlibatan Aktif Siswa Pendidikan Vokasi. *Young Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(1), 70–81.
- Hidayah, P. I., & Aisyah, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spinner Roulette Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 312–322.
- Maâ, S. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? *HELPER: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 35(1), 31–46.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Muali, C., & Bakron Andre Setiawan, M. (2025). The Impact of Imagineering Learning with Inquiry-Based Learning through Augmented Reality on Students' Academic Achievement and Digital Empathy. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 6(3), 566–583. <https://doi.org/10.51454/jet.v6i3.600>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*.
- Putri, K. D. A. R., Nurhalizah, S., & Amiliah, A. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Disekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 541–550.
- Saadah, I., & Firmansyah, I. (2026). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd: Penggunaan Media Game Edukatif (Wordwall-Spinner). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 222–233.
- Samsul Huda, & Muali, C. (2026). The Influence of Flipped Based Learning on Students' Social Thinking Skills at Muhammadiyah Schools. *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 24(2), 1–12. <https://doi.org/10.53515/alqodiri.v24i1.68>
- Sarkanik, A. (2026). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Di SMK. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(3), 1803–1815.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Togatorop, F. H., Purba, B. P. P., Sihombing, A. H., Lahagu, K. M. S., Manik, E., & Pangaribuan, F. (2025). Memanfaatkan teori belajar kognitivisme untuk memperkuat pembelajaran deep learning. *Civic Society Research and Education: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 44–61.