

**IMPLEMENTASI MEDIA *GIMKIT* DALAM MEMBENTUK *COLLABORATIVE*
SKILL SISWA KELAS VII PADA MATAPELAJARAN
FIKIH DI MTS SURYA BUANA**

SKRIPSI

OLEH

NURUL ZAKIAH AZIZ

NIM. 220101110103



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**IMPLEMENTASI MEDIA *GIMKIT* DALAM MEMBENTUK *COLLABORATIVE SKILL* SISWA KELAS VII PADA MATAPELAJARAN
FIKIH DI MTS SURYA BUANA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Nurul Zakiah Aziz

NIM. 220101110103



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

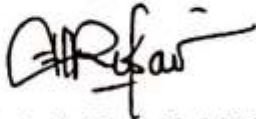
Skripsi dengan judul "**Implementasi Media *Gimkit* dalam Membentuk *Collaborative Skill* Siswa kelas VII pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Surya Buana**" oleh Nurul Zakiah Aziz ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang skripsi.

Pembimbing,



Faridatun Nikmah, M.Pd
NIP. 198912152019032019

Ketua Program Studi,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP.199005282018012003

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "*Implementasi Media Gimkit dalam Membentuk Collaborative Skill*" Siswa kelas VII pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Surya Buana" oleh Nurul Zakiah Aziz dengan NIM 22010111013 ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 22 Juni 2026.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Penguji Utama,
Abu Bakar, M.Pd.I
NIP. 19800702201608011004


.....

Ketua Sidang,
Prof. Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
NIP. 196512051994031003


.....

Sekretaris Sidang,
Faridatun Nikmah, M.Pd
NIP. 198912152019032019


.....

Dosen Pembimbing,
Faridatun Nikmah, M.Pd
NIP. 198912152019032019


.....

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Faridatun Nikmah, M.Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Nurul Zakiah Aziz

Malang, 11 Mei 2026

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Nurul Zakiah Aziz

NIM : 220101110103

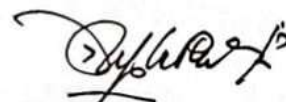
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi Media *Gimkit* dalam Membentuk *Collaborative Skill* Siswa kelas VII pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Surya Buana

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon maklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 11 Mei 2026
Dosen Pembimbing



Faridatun Nikmah, M.Pd
NIP. 198912152019032019

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Zakiah Aziz

NIM : 220101110103

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi Media *Gimkit* dalam Membentuk *Collaborative Skill*
Siswa kelas VII pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Surya Buana

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya sendiri bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya unsur paksaan dari pihak mana pun.

Malang, 20 Mei 2026

Hormat Saya,



Nurul Zakiah Aziz
NIM. 220101110103

LEMBAR MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَى ﴿٢﴾

Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa.¹

¹ Terjemahan Kemenag 2019

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbilamīn, segala puji bagi Allah SWT, atas segala rahmat, nikmat, dan kemudahan yang telah diberikan sehingga karya sederhana ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Dr. Abdul Azis Muslimin, S.Ag., M.Pd. dan Mama Yusriatmi, S.Ag. Yang selalu menjadi alasan terbesar penulis untuk terus berjuang. Terima kasih atas segala doa yang tidak pernah putus, kasih sayang yang tulus, pengorbanan, nasihat, serta dukungan yang selalu mengiringi setiap langkah penulis hingga mampu berada pada titik ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Bapak dan Mama.
2. Kakak, adik, keluarga dan kerabat dekat penulis, yang selalu memberikan semangat, dukungan, perhatian, serta warna dalam perjalanan hidup penulis. Terima kasih telah menjadi keluarga yang selalu menguatkan dalam suka maupun duka.
3. Sahabat dan teman-teman seperjuangan PAI 22, yang selalu hadir memberikan motivasi, bantuan, serta menemani proses panjang perkuliahan selama 4 tahun penulis di tanah rantau ini.
4. Seseorang yang selalu mendukung dari jauh, Faisol, yang senantiasa memberikan semangat, perhatian, doa, dan dukungan dalam setiap proses yang penulis lalui. Serta selalu menjadi tempat berbagi cerita, keluh, dan harapan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan

keberkahan, kebaikan, serta kemudahan untuk setiap langkah dan masa depan yang akan dijalani bersama.

5. Dan terakhir, kepada Nurul Zakiah Aziz, yaitu penulis sendiri, terima kasih karena telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah hingga berada di titik ini. Terima kasih telah kuat melewati berbagai proses, rasa lelah, tangis, dan tekanan selama perjalanan penyusunan skripsi ini. Semua perjuangan yang telah dilalui akan menjadi pelajaran dan pengalaman berharga untuk melangkah menuju masa depan yang lebih baik. Semoga segala usaha yang dilakukan hari ini menjadi awal dari tercapainya impian dan kehidupan yang penuh keberkahan di kemudian hari.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti diberi kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Implementasi Media *Gimkit* dalam Membentuk *Collaborative Skill* Siswa kelas VII pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Surya Buana”.Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CHARM., CRMP. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Faridatun Nikmah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, motivasi, serta saran kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Marno, M.Ag., selaku dosen wali yang mendampingi dan membimbing penulis selama perkuliahan.
6. Pihak sekolah MTs Surya Buana yang telah memberikan izin, bantuan, serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

7. Seluruh tenaga pendidik dan tenaga kependidikan MTs Surya Buana yang telah membantu terselesaikannya proses perlengkapan data dan dokumentasi dalam penelitian.
8. Kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan skripsi.

Semoga skripsi yang peneliti buat dapat memberikan manfaat dan memberikan kontribusi untuk pengembangan pengetahuan dan pemikiran di masa yang akan datang, baik bagi peneliti maupun bagi pihak lain.

Malang, 07 Mei 2026
Peneliti

Nurul Zakiah Aziz
NIM.220101110103

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	B	س	=	s	ك	=	k
ت	=	T	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	Ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	J	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	H	ط	=	th	و	=	w
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	R	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	Â
Vokal (i) panjang	=	Î
Vokal (u) panjang	=	Û

C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	ô
إي	=	î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN BERKAS	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
المخلص.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Orisinalitas Penelitian.....	8
F. Definisi Istilah	15
G. Sistematika Penulisan	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
A. Kajian Teori	20
1. Implementasi Media Pembelajaran	20
a. Pengertian Implementasi	20
b. Tahapan Implementasi	22
2. <i>Gimkit</i> sebagai media pembelajaran.....	24
a. Pengertian Gimkit.....	24
b. Fungsi Gimkit.....	26
c. Langkah-langkah dan Contoh Mengakses Gimkit	29
d. Kelebihan dan Kekurangan Gimkit	30

3. Keterampilan Kolaborasi (<i>Collaborative Skill</i>).....	34
4. Mata Pelajaran Fikih	36
a. Pengertian Mata Pelajaran Fikih.....	36
b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fikih.....	37
c. Karakteristik Mata Pelajaran Fikih.....	38
B. Perspektif Teori dalam Islam	39
1. Teori dalam Islam media Gimkit sebagai Game-Based Learning.....	39
2. Keterampilan Kolaborasi (<i>Collaborative Skill</i>) Siswa dalam Islam	41
C. Kerangka berpikir	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	44
B. Lokasi Penelitian	44
C. Subjek Penelitian	45
D. Data dan Sumber Data	45
E. Instrumen Penelitian	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	47
G. Pengecekan Keabsahan Data	48
H. Analisis Data.....	49
I. Prosedur Penelitian	51
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	53
A. Paparan Data.....	53
1. Sejarah Berdirinya Mts Surya Buana	53
2. Profil Sekolah MTs Surya Buana	54
4. Sarana dan Prasarana.....	55
5. Kurikulum	56
B. Hasil Penelitian.....	59
1. Implementasi media <i>Gimkit</i> dalam pembelajaran Fikih kelas VII di MTs Surya Buana.....	59
2) Proses pembentukan keterampilan kolaborasi siswa melalui media <i>Gimkit</i> pada pembelajaran Fikih Kelas VII di MTs Surya Buana.	78
BAB V PEMBAHASAN	82
A. Implementasi Media Gimkit dalam Pembelajaran Fikih Kelas VII di MTs Surya Buana.....	82

B. Proses Pembentukan Keterampilan Kolaborasi Siswa melalui Media Gimkit pada Pembelajaran Fikih di MTs Surya Buana.	88
BAB VI PENUTUP	91
A. KESIMPULAN	91
B. SARAN.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	98
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	98
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	99
Lampiran 3 Bukti Konsultasi Skripsi	100
Lampiran 4 Lembar Observasi	102
Lampiran 5 Transkrip Wawancara	106
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian	123
Lampiran 7 Struktur Organisasi MTs Surya Buana.....	126
Lampiran 8 Sertifikat Bebas Plagiasi	127
Lampiran 9 Biodata Mahasiswa	128

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	13
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4 1 Tampilan Awal Laman Gimkit	62
Gambar 4 2 Tampilan Untuk Memasukkan Soal	62
Gambar 4 3 Guru Mengecek Kesiapan Siswa.....	65
Gambar 4 4 Pembagian Kelompok Menggunakan Web Spin.....	67
Gambar 4 5 Tampilan Layar Siswa Mengakses Web Gimkit	67
Gambar 4 6 Tampilan Layar Guru Saat Siswa Telah Join Room Quiz.....	68
Gambar 4 7 Tampilan Permainan Berlangsung.....	68
Gambar 4 8 Tampilan Saat Siswa Menjawab Soal	69
Gambar 4 9 Tampilan Peringkat Kelompok Dengan Skor Tertinggi	69
Gambar 4 12 Tampilan Kode Saat Siswa Join	75
Gambar 4 10 Siswa Sedang Diskusi dan Bekerja Sama	80
Gambar 4 11 Suasana Kelas Saat Pembelajaran Berlangsung	81

ABSTRAK

Aziz, Nurul Zakiah. 2026. Implementasi Media *Gimkit* dalam Membentuk *Collaborative Skill* Siswa kelas VII pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Surya Buana. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: Faridatun Nikmah, M.Pd.

Kata Kunci: Implementasi, Gimkit, Collaborative Skill, Pembelajaran Fikih.

Perkembangan teknologi informasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, di mana proses pembelajaran dituntut untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*). Namun, pada kenyataannya, keterampilan kolaborasi siswa di MTs Surya Buana dalam mata pelajaran Fikih masih tergolong rendah karena dominasi metode konvensional yang bersifat individualistik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media *Gimkit* sebagai solusi inovatif dalam membentuk keterampilan kolaborasi (*collaborative skill*) siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*) dan desain studi kasus. Subjek penelitian melibatkan guru mata pelajaran Fikih, Waka Kurikulum, dan siswa kelas VII MTs Surya Buana. Data dikumpulkan melalui teknik observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memahami dinamika interaksi sosial siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *Gimkit* dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Proses pembentukan keterampilan kolaborasi terlihat dari meningkatnya indikator kerja sama, komunikasi aktif, pembagian peran, dan sikap saling membantu antaranggota kelompok dalam menyelesaikan tantangan permainan. Meskipun terdapat kendala teknis seperti stabilitas jaringan internet, penggunaan *Gimkit* terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan keterampilan kolaboratif siswa secara signifikan.

ABSTRACT

Aziz, Nurul Zakiah. 2026. *Implementation of the through Gimkit Media in Forming Collaborative Skills of Grade VII Students in Fiqh Subjects at MTs Surya Buana.* Thesis. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Supervisor: Faridatun Nikmah, M.Pd.

Keywords: Implementation, Gimkit, Collaborative Skills, Fiqh Learning.

The development of information technology in the digital era has brought significant changes in the world of education, where the learning process is required to adapt to the demands of 21st-century learning that emphasizes the 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, and Collaboration*) skills. However, in reality, the collaboration skills of students at MTs Surya Buana in Fiqh subjects are still relatively low due to the dominance of conventional methods that are individualistic. This study aims to describe the implementation of the Game-Based Learning model through Gimkit media as an innovative solution in shaping students' collaborative skills.

The method used in this study is a qualitative approach with the type of field research *and* case study design. The research subjects involved teachers of Fiqh subjects, Waka Curriculum, and grade VII students of MTs Surya Buana. Data were collected through participant observation techniques, in-depth interviews, and documentation. Data analysis is carried out descriptively through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing to understand the dynamics of students' social interactions.

The results of the study show that the implementation of *the Game-Based Learning* model through Gimkit is carried out through the planning, implementation, and evaluation stages which are able to change the classroom atmosphere to be more interactive and *student-centered*. The process of forming collaboration skills can be seen from the increase in indicators of cooperation, active communication, role sharing, and mutual assistance between group members in solving game challenges. Despite technical constraints such as internet network stability, the use of Gimkit has proven to be effective in significantly improving students' engagement and collaborative skills.

الملخص

التعاونية لطلاب الصف السابع في مواد الفقه في مدرسة سوريا بوانا. أطروحة. برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين، المولانا مالك إبراهيم جامعة الدولة الإسلامية في مالانغ، المشرف: فريداتون نكماه، عضو البرلمان الديمقراطي.

الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على الألعاب، الجيميكيت، المهارات التعاونية، التعلم الفقهي.

لقد جلب تطور تكنولوجيا المعلومات في العصر الرقمي تغييرات كبيرة في عالم التعليم، حيث يتطلب الأمر أن تتكيف عملية التعلم مع متطلبات التعلم في القرن الحادي والعشرين التي تركز على مهارات التفكير النقدي والإبداع والتواصل والتعاون. ومع ذلك، في الواقع، لا تزال مهارات التعاون لدى طلاب مدرسة سوريا بوانا في مواد الفقه منخفضة نسبياً بسبب هيمنة الأساليب التقليدية الفردية. تهدف هذه الدراسة إلى وصف تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب من خلال وسائط كحل مبتكر في تشكيل مهارات التعاون لدى الطلاب.

الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي نهج نوعي يتناسب مع نوع البحث الميداني وتصميم دراسات الحالة. شملت مواضيع البحث معلمين لمواد الفقه، ومنهج الواكا، وطلاب الصف السابع من مدرسة الثانوية سوريا بوانا. تم جمع البيانات من خلال تقنيات الملاحظة المشاركة، والمقابلات المتعمقة، والتوثيق. يتم إجراء تحليل البيانات بشكل وصفي من خلال مراحل تقليل البيانات، وعرض البيانات، ورسم الاستنتاجات لفهم ديناميكيات تفاعلات الطلاب الاجتماعية.

تظهر نتائج الدراسة أن تطبيق نموذج التعلم القائم على الألعاب من خلال جيميكيت يتم من خلال مراحل التخطيط والتنفيذ والتقييم التي تستطيع تغيير جو الفصل ليصبح أكثر تفاعلية وتركيزاً على الطالب. يمكن ملاحظة عملية تكوين مهارات التعاون من خلال زيادة مؤشرات التعاون، والتواصل النشط، وتقاسم الأدوار، والمساعدة المتبادلة بين أعضاء المجموعة في حل تحديات الألعاب. على الرغم من القيود التقنية مثل استقرار شبكة الإنترنت، أثبت استخدام جيميكيت فعاليته في تحسين تفاعل الطلاب ومهارات التعاون بشكل كبير.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 menghadapi berbagai tantangan yang semakin kompleks seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi yang berlangsung sangat cepat. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik untuk menghadapi kehidupan dan dunia kerja di masa depan. *National Education Association* mengemukakan empat kompetensi utama abad ke-21 atau yang dikenal sebagai 4C, yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kolaborasi).² Salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan adalah kolaborasi, karena melalui kemampuan ini peserta didik belajar bekerja sama dalam keberagaman dan mempersiapkan diri menghadapi tantangan era modern. Dalam pembelajaran, kolaborasi dipahami sebagai kerja sama antarpeserta didik untuk saling membantu dan melengkapi dalam menyelesaikan suatu tugas guna mencapai tujuan tertentu. Sebagai makhluk sosial, kemampuan berkolaborasi menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan bermasyarakat, dunia kerja, maupun kegiatan belajar, karena berbagai tugas dan permasalahan dapat diselesaikan lebih efektif melalui kerja sama.³

² Mashudi, "Mashudi. (1993). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. 4(1), 93–114." 4, no. 1 (1993): 93–114.

³ D Astiswijaya, N., & Juandi, "KETERAMPILAN KOLABORATIF PESERTA DIDIK: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR)," *Journal of Education and Instruction* 6 (2023): 679–92, <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i2.7711%0AMODERNISASI>.

Perkembangan teknologi digital turut membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Kehadiran berbagai perangkat digital dan internet telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran, baik dari segi akses informasi maupun inovasi media pembelajaran. Teknologi tidak lagi dipandang sekadar alat bantu, melainkan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari peserta didik.⁴ Kondisi ini semakin terlihat pada Generasi *Alpha* (2011 – 2025) yang lahir dan tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. McCrindler menjelaskan bahwa generasi ini sangat bergantung pada teknologi, cenderung memiliki interaksi sosial yang rendah, kreativitas yang menurun, serta kecenderungan untuk menginginkan segala sesuatu secara instan. Kondisi tersebut berpotensi mendorong munculnya perilaku individualis di lingkungan belajar. Ketika ketergantungan terhadap teknologi tidak diimbangi dengan pengawasan dan arahan pedagogis yang tepat, proses pembelajaran dapat mengalami hambatan, sehingga tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai.⁵

Di sisi lain, penggunaan teknologi yang tidak terarah dapat menimbulkan berbagai dampak terhadap perkembangan sosial peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Zandrato *et al.* mengungkapkan bahwa meskipun teknologi digital mampu meningkatkan literasi digital dan kreativitas, penggunaan yang tidak terkontrol justru menurunkan interaksi sosial, memicu kecanduan digital, serta melemahkan kemampuan empati dan kerja sama pada anak-anak Generasi *Alpha*.⁶ Temuan ini sejalan dengan penelitian Nasywa yang menyatakan bahwa penggunaan

⁴ Ni Made, Fanny Dianis, and Kadek Dwi Arlinayanti, "Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi Di Era Global" 4 (2024): 50–63.

⁵ Ishak Fadlurrohman *et al.*, "MEMAHAMI PERKEMBANGAN ANAK GENERASI ALFA DI ERA" 2 (2025): 178–86.

⁶ N. M. P. Zandrato, J. F. C., & Ziliwu, "Dampak Teknologi Dalam Pembentukan Karakter Gen Alpha," *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik* 02 (2025): 1–6.

smartphone secara berlebihan dapat mengurangi kualitas interaksi sosial peserta didik, membuat mereka kurang peka terhadap lingkungan, dan menumbuhkan kecenderungan untuk menutup diri dari teman sebaya.⁷ Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa ketergantungan teknologi tanpa pengawasan pedagogis yang tepat dapat menghambat perkembangan sosial-emosional peserta didik, sehingga mendorong munculnya perilaku individualis sekaligus menurunkan kemampuan kolaborasi dalam lingkungan sekolah.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi peserta didik di berbagai sekolah di Indonesia masih menunjukkan kecenderungan yang rendah. Penelitian yang dilakukan oleh Najwa di SMP Remaja Parakan, Kabupaten Temanggung, mengungkap bahwa hanya sekitar 13,33% siswa yang mencapai tingkat kolaborasi tinggi pada indikator kerja sama tim, komunikasi produktif, partisipasi aktif, dan tanggung jawab kolektif. Sebagian besar siswa lainnya masih berada pada kategori sedang hingga rendah, sehingga belum menunjukkan kemampuan kolaboratif yang optimal.⁸ Temuan serupa juga dilaporkan dalam penelitian Priandini dan rekan-rekan di MTsN 6 Ponorogo, yang menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kolaborasi peserta didik hanya mencapai 55% pada indikator kerja sama, tanggung jawab, dan fleksibilitas. Data tersebut memperlihatkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa masih memerlukan

⁷ I. Nasywa, R., & Istanto, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Di SMP Muhammadiyah 7 Surakarta," *El Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies* 6, no. 1 (2023): 217–31.

⁸ N. H. Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament." 16, no. 2 (2021): 1–11.

penguatan agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.⁹

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran ini menjadi unsur penting untuk memperkuat pemahaman konsep sekaligus meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik. Salah satu media yang banyak digunakan adalah *Gimkit*, sebuah platform kuis digital berbasis permainan yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Penggunaan *Gimkit* terbukti membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.¹⁰ Hal ini sejalan dengan temuan Katrina Serrano yang menegaskan bahwa pembelajaran digital yang mengintegrasikan kerja sama, umpan balik langsung, dan desain pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan.¹¹ Dengan karakteristik tersebut, *Gimkit* dapat dipandang sebagai media inovatif, khususnya dalam upaya memperkuat keterampilan kolaborasi peserta didik di dalam kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Pembelajaran abad ke-21 perlu diterapkan pada seluruh mata pelajaran, termasuk pada tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis adalah Fiqih, karena tidak hanya membahas aspek ibadah, tetapi juga mencakup persoalan sosial dan muamalah yang berkaitan langsung

⁹ Astrida Bela Priandini *et al.*, “Analisis Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Kelas VIII MTs N 6 Ponorogo,” In *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar 2*, no. 2 (2022): 181–89, <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/piscs/article/view/767>.

¹⁰ Tresna Hamidah Agustina, Ellina Rienovita, and Mario Emilzoli, “Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform *Gimkit* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” 4 (2024): 1475–84.

¹¹ Katrina Serrano, “The Effect of Digital Game-Based Learning on Student Learning: A Literature Review,” *Graduate Research Papers*, 2019, 943, <https://scholarworks.uni.edu/grp/943>.

dengan kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu, pembelajaran Fikih perlu disajikan secara menarik agar peserta didik mampu menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Penerapan elemen permainan mampu mengubah pola interaksi siswa karena mendorong mereka untuk lebih aktif berkomunikasi, fokus selama proses belajar, serta bekerja sama dengan anggota kelompok untuk mencapai skor tertinggi dan memenuhi tujuan pembelajaran.¹²

MTs Surya Buana dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Madrasah ini telah memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran sehingga mendukung implementasi media pembelajaran digital seperti Gimkit. Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru mata pelajaran, proses pembelajaran Fikih di MTs Surya Buana, ditemukan bahwa kemampuan kolaborasi peserta didik kelas VII yang merupakan peralihan dari sekolah dasar (SD) ke tingkat menengah masih belum berkembang secara optimal. Dalam kegiatan pembelajaran kelompok, masih terdapat peserta didik yang bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu menyelesaikan tugas tersebut. Selain itu, kecenderungan peserta didik memilih anggota kelompok dari lingkaran pertemanan yang sama menimbulkan perasaan tersisih bagi sebagian siswa dan membuka peluang terbentuknya kesenjangan sosial dalam kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa rasa percaya diri siswa, kemampuan bekerja sama, serta kemampuan beradaptasi mereka dalam kelompok masih memerlukan penguatan agar proses

¹² R N Naatonis, M Jannah, and P Adab, *Model Pembelajaran Problem Based Gamification Learning* (Penerbit Adab, n.d.), <https://books.google.co.id/books?id=OQSGEQAAQBAJ>.

pembelajaran berjalan lebih efektif dan hasil belajar dapat meningkat secara signifikan.

Penelitian ini berjudul “*Implementasi Media Gimkit dalam Membentuk Collaborative Skill Siswa kelas VII pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Surya Buana*”. Kajian ini berangkat dari kebutuhan peserta didik untuk memiliki keterampilan kolaborasi sebagai salah satu kompetensi utama abad ke-21, yang sangat berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam menghadapi dinamika sosial maupun tuntutan akademik. Fokus penelitian pada penggunaan *Gimkit* dalam pembelajaran Fikih masih jarang ditemukan, sehingga menawarkan ruang kebaruan yang relevan untuk dikaji. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, sesuai karakteristik generasi saat ini, serta mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif dalam konteks pendidikan modern.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi media *Gimkit* dalam pembelajaran Fikih kelas VII di MTs Surya Buana?
2. Bagaimana proses pembentukan keterampilan kolaborasi siswa kelas VII melalui media *Gimkit* pada pembelajaran Fikih kelas VII di MTs Surya Buana?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan implementasi media *Gimkit* dalam pembelajaran Fikih kelas VII di MTs Surya Buana.

2. Untuk mendeskripsikan proses pembentukan keterampilan kolaborasi siswa kelas VII melalui Media *Gimkit* pada pembelajaran Fikih kelas VII di MTs Surya Buana.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Studi ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru di bidang pendidikan, khususnya tentang penerapan media *Gimkit* dalam pembelajaran fikih. Hasilnya dapat menawarkan perspektif baru tentang bagaimana media ini dapat diterapkan dengan cara yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi insentif bagi guru untuk lebih meningkatkan profesionalisme mereka melalui berbagai inovasi pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis game dan lainnya. Ini akan memastikan bahwa kualitas pengajaran terus meningkat dan tetap relevan dengan perubahan zaman.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Studi ini dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar, keterampilan kolaborasi, dan partisipasi aktif di kelas. Dengan menggunakan *Gimkit*, siswa dilatih untuk berkolaborasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah secara interaktif dan menarik..

b. Bagi Guru/Peneliti

Studi ini menawarkan strategi pembelajaran berbasis teknologi digital yang inovatif sebagai alternatif yang dapat berfungsi sebagai panduan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Guru didorong untuk lebih

kreatif dalam merancang aktivitas pembelajaran, sementara peneliti mengumpulkan pengalaman empiris dalam.

c. Bagi Madrasah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pengajaran di madrasah dengan menciptakan lingkungan pembelajaran interaktif yang beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Dengan demikian, madrasah dapat memperkuat perannya sebagai lembaga pendidikan yang siap menghadapi tantangan abad ke-21.

E. Orisinalitas Penelitian

1. Skripsi tahun 2025, karya Faristianti Fathiani dengan judul "*Penggunaan Model Game Based Learning Berbasis Web Gimkit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih*". Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggambarkan penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) berbasis web *Gimkit* dalam pembelajaran Fikih serta menganalisis perbedaan yang muncul pada aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian ini juga berfokus pada sejauh mana model GBL mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada aspek visual, auditori, mental, dan emosional. Penelitian dilaksanakan di MAN 1 Majalengka dengan pendekatan kuantitatif melalui metode quasi-experiment menggunakan desain Non-Equivalent Control Group Design. Kelas XI-3 berperan sebagai kelompok eksperimen yang memanfaatkan *Gimkit*, sedangkan kelas XI-1 menjadi kelompok kontrol dengan pendekatan pembelajaran tradisional. Instrumen berupa angket dan lembar observasi digunakan untuk mengukur aktivitas

belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aktivitas belajar siswa di kelompok eksperimen. Rata-rata aktivitas belajar siswa yang menggunakan *Gimkit* lebih tinggi, sehingga memperkuat bahwa model *Game Based Learning* berbasis web *Gimkit* mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Fikih.¹³

2. Jurnal tahun 2023, karya Eka Yulia *et al.* dengan judul “*Implementasi Digital Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP*”. Penelitian ini dilakukan untuk menilai efektivitas tiga model pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL), *Non Digital Game Based Learning* (NDGBL), dan *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah matematis siswa SMP. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental melalui desain *pretest-posttest control group*, melibatkan 68 siswa kelas VII di SMP IT Hayatan Thayyibah Kota Sukabumi. Instrumen penelitian berupa tes dan lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model DGBL memberikan peningkatan paling kuat dibandingkan dua model lainnya. Nilai rata-rata posttest pada kelas DGBL mencapai 59,75, lebih tinggi dibanding NDGBL (50,22) maupun PBL (40,25). Uji *ANAVA* menunjukkan perbedaan signifikan antar ketiga kelompok dengan nilai *F*hitung yang melampaui *F* tabel. Selain itu, uji *N-*

¹³ Fathiani Faristianti, “Penggunaan Model *Game Based Learning* Berbasis Web *Gimkit* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih” (2025).

Gain mengindikasikan peningkatan kemampuan pada kategori sedang untuk DGBL, sedangkan NDGBL dan PBL berada pada kategori rendah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah matematis siswa.¹⁴

3. Jurnal tahun 2022, karya Husnud Diana Dengan judul “*Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa*”. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui penerapan model *Game Based Learning* dengan memanfaatkan media *Board Game Klaster* (Kartu Klasifikasi Avertebrata). Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, yang dilakukan dalam dua siklus dan mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 14 siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap 2 Aikmel, Nusa Tenggara Barat. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, serta tes literasi yang memuat soal-soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang nyata baik dalam proses maupun hasil literasi siswa setelah penerapan *Board Game Klaster*. Pada siklus I, sebanyak 35,71% siswa berada pada kategori literasi tinggi, dan angka tersebut meningkat menjadi 92,86% pada siklus II. Nilai rata-rata tes literasi juga mengalami peningkatan signifikan dengan skor *gain* sebesar

¹⁴ Faristianti.

85,71% yang termasuk kategori tinggi. Berdasarkan hasil refleksi, siswa merasa lebih bersemangat dan lebih mudah memahami materi klasifikasi avertebrata melalui pendekatan berbasis permainan ini.¹⁵

4. Jurnal tahun 2024, karya Aulia Ainis *et al.* Dengan judul “*Strategi Game-Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+S Siswa*”. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji bagaimana strategi penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dapat mendukung pengembangan keterampilan 4C+S yang mencakup berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan spiritualitas pada siswa SMPN 35 Semarang dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Proses analisis data dilakukan melalui analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan temuan yang muncul dari pelaksanaan GBL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi penerapan GBL mencakup pengintegrasian permainan ke dalam materi PAI, khususnya terkait pembelajaran salat dan zikir, pembentukan kelompok belajar yang fleksibel, serta kegiatan refleksi dan diskusi terarah. Berbagai bentuk permainan seperti *Team Game Tournament* (TGT), *Snowball Throwing*, *Scramble*, dan *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi siswa. Aspek spiritualitas siswa juga mengalami perkembangan melalui kegiatan refleksi yang

¹⁵ Diana Husnud, “*Game Based Learning* Berbantuan Media Board Game Klaster Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa” 6, no. 2 (2022): 661–76, <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>.

membantu menumbuhkan kesadaran religius dan kedekatan dengan Allah Swt. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Game-Based Learning merupakan pendekatan yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran PAI karena mampu memperkuat kemampuan kognitif, sosial, sekaligus nilai-nilai spiritual siswa.¹⁶

5. Jurnal tahun 2024, karya Lovandri *et al.* Dengan judul “*Pemanfaatan Wordwall pada Model Game-Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar*”. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan teknologi pendidikan berbasis *Game-Based Learning* (GBL) dengan menggunakan media *Wordwall*. Metode yang digunakan adalah studi literatur, yaitu menelaah berbagai referensi ilmiah berupa jurnal dan artikel yang relevan. Fokus utama penelitian adalah menilai efektivitas *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam mendorong partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa. Kajian pustaka menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu menumbuhkan antusiasme dan ketertarikan siswa karena menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, efisien, dan mudah diakses. Selain berfungsi sebagai media evaluasi yang interaktif, *Wordwall* turut mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan analisis melalui permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan pasangan, serta teka-teki silang. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penerapan *Game-Based Learning* melalui *Wordwall* dapat menggeser pola

¹⁶ Aulia Ainis Lisa and Sofa Muthohar, “Strategi *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa,” *Jurnal Kependidikan* 13, no. 001 (2024): 125–38.

pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi student-centered, sekaligus mendorong proses digitalisasi pendidikan dasar dengan menghadirkan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan selaras dengan perkembangan teknologi.¹⁷

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Faristianti Fathiani (2025)	Sama-sama menggunakan <i>Gimkit</i> dan model <i>Game-Based Learning</i> dalam pembelajaran Fikih.	Berfokus pada aktivitas belajar, sedangkan penelitianmu menitikberatkan pada pembentukan keterampilan kolaborasi sebagai aspek sosial pembelajaran abad ke-21.	Penelitian menekankan pembentukan keterampilan kolaboratif siswa melalui implementasi media <i>Gimkit</i> . Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif jenis studi kasus untuk menganalisis secara mendalam proses
2.	Eka Yulia <i>et al.</i> (2023)	Sama-sama membahas efektivitas model <i>Game-Based Learning</i> terhadap peningkatan	Berfokus pada pembelajaran matematika dan kemampuan berpikir kritis, bukan keterampilan	interaksi, kolaborasi, dan dinamika sosial siswa selama pembelajaran.

¹⁷ Lovandri Dwanda Putra *et al.*, “Pemanfaatan Wordwall Pada Model *Game Based Learning* Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar,” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 81–95, <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>.

		kemampuan belajar siswa.	sosial seperti kolaborasi.	
3.	Husnud Diana (2022)	Sama-sama menggunakan <i>Game-Based Learning</i> untuk meningkatkan kemampuan tertentu siswa.	Menggunakan media non-digital (<i>board game</i>) dan berfokus pada literasi sains, bukan kolaborasi atau media digital.	
4.	Aulia Ainis <i>et al.</i> (2024)	Sama-sama meneliti <i>Game-Based Learning</i> dalam konteks pendidikan agama dan pengembangan keterampilan abad ke-21.	Penelitian tersebut mencakup lima aspek keterampilan (4C+S) secara umum dengan menggunakan beberapa media digital, sedangkan penelitian ini berfokus pada satu keterampilan kolaborasi dan menggunakan <i>Gimkit</i> .	
5.	Lovandri Dwanda <i>et al.</i> (2024)	Sama-sama menerapkan <i>Game-Based Learning</i> dan memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran interaktif.	Subjek penelitian tersebut pada siswa SD dan fokus pada digitalisasi pendidikan, bukan pada keterampilan kolaboratif dan mata pelajaran Fikih.	

F. Definisi Istilah

Untuk mempermudah pemahaman mengenai konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini, berikut adalah beberapa definisi istilah yang perlu dijelaskan:

1. Implementasi

Implementasi merupakan proses penerapan atau pelaksanaan suatu program, metode, strategi, maupun media yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi tidak hanya mencakup penggunaan suatu inovasi dalam praktik, tetapi juga meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi terhadap pelaksanaannya. Dalam penelitian ini, implementasi dimaknai sebagai proses penerapan media Gimkit dalam pembelajaran Fikih kelas VII di MTs Surya Buana yang dilakukan oleh guru untuk membentuk collaborative skill siswa melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang melibatkan kerja sama, komunikasi, dan partisipasi aktif siswa.

2. Media *Gimkit*

Media *Gimkit* merupakan sebuah *platform* pembelajaran digital yang mengusung konsep *Game-Based Learning* dengan menyajikan kuis interaktif baik secara individu maupun berkelompok dalam waktu nyata. Setiap jawaban yang benar akan memberikan poin atau uang virtual yang dapat digunakan untuk membeli berbagai *power-up*, sehingga mendorong siswa untuk berpikir lebih strategis sekaligus bekerja sama. Dalam penelitian ini, *Gimkit* dimanfaatkan sebagai sarana untuk menumbuhkan

keterampilan kolaboratif siswa pada pembelajaran Fikih melalui aktivitas belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

3. Keterampilan Kolaborasi (*Collaborative Skill*)

Keterampilan kolaborasi merujuk pada kemampuan peserta didik untuk bekerja bersama secara efektif ketika menyelesaikan berbagai tugas maupun aktivitas pembelajaran. Kemampuan ini meliputi komunikasi yang terarah, sikap saling menghormati pendapat anggota kelompok, serta pembagian tanggung jawab yang proporsional dalam kerja tim. Pada penelitian ini, keterampilan kolaborasi dinilai melalui observasi, proses diskusi, dan wawancara selama pelaksanaan pembelajaran Fikih yang memanfaatkan media *Gimkit*, sehingga dapat terlihat sejauh mana siswa mampu berkolaborasi secara aktif dan kooperatif.

4. Mata Pelajaran Fikih

Fikih adalah disiplin ilmu dalam pendidikan agama Islam yang membahas prinsip-prinsip Syariah dan penerapannya dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari ibadah dan hubungan antarmanusia hingga perilaku sehari-hari. Mata pelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman komprehensif kepada siswa tentang aturan-aturan Islam sekaligus menumbuhkan kemampuan mereka untuk mempraktikkannya. Dalam studi ini, fikih berfungsi sebagai lingkungan pembelajaran di mana model pembelajaran berbasis permainan diterapkan menggunakan *Gimkit*.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ini disusun untuk memastikan alur penelitian tersaji secara runtut, jelas, dan mudah dipahami.

BAB I PENDAHULUAN

Pembahasan pada bagian ini menjelaskan permasalahan dan memberikan informasi latar belakang mengenai rendahnya tingkat kerja sama antar siswa dalam kelas Fikih kelas VII D di MTs Surya Buana. Fokus studi ini adalah untuk menemukan solusi yang tepat terhadap permasalahan dalam pembelajaran Fikih. Studi ini bertujuan untuk memberikan manfaat praktis dan teoritis bagi para peneliti, pendidik, siswa, dan lembaga pendidikan. Untuk menyoroti sifat inovatif studi ini, sebuah tabel digunakan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan antara studi ini dan penelitian sebelumnya. Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam judul, definisi operasional dari istilah-istilah kunci yang relevan dengan studi ini diberikan. Struktur penyajian mencakup tinjauan singkat tentang isi penting dari setiap bab studi ini, memastikan pemahaman yang jelas dan terstruktur tentang isinya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini menyajikan uraian mengenai kajian teori yang merangkum berbagai temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan sejenis. Di dalamnya juga dijelaskan kerangka berpikir yang menjadi dasar dalam menawarkan solusi teoritis bagi rumusan masalah atau fokus penelitian. Kajian pustaka tersebut mencakup pembahasan mengenai definisi, implementasi serta media pembelajaran. Selain itu, dijelaskan pula konsep *Gimkit* sebagai media pembelajaran, meliputi fitur-fitur yang disediakan serta keunggulan dan kelemahannya dalam konteks pembelajaran. Bagian ini juga

memuat penjelasan mengenai makna keterampilan kolaboratif sebagai salah satu aspek penting yang menjadi perhatian dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Lokasi penelitian ditetapkan di MTs Surya Buana Malang. Sumber data mencakup data primer dan data sekunder. Informasi dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru Fikih, wakil koordinator kurikulum, dan siswa kelas VII, serta melalui analisis dokumen. Penelitian ini juga menjelaskan instrumen yang digunakan, teknik pengumpulan data, prosedur untuk memastikan validitas hasil, langkah-langkah analisis data, fase proses penelitian, dan peran peneliti sepanjang proses tersebut.

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Dalam Bab ini menyajikan data dan temuan penelitian yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pengumpulan data di lokasi. Semua data ini disajikan dalam format deskriptif, memberikan profil komprehensif sekolah, termasuk sejarah pendiriannya, visi, misi, struktur organisasi, data guru dan staf, jumlah siswa, kondisi fasilitas dan infrastruktur, serta penjelasan tentang temuan penelitian yang diperoleh selama studi. Presentasi ini berfungsi sebagai dasar untuk memahami konteks kelembagaan dan sekaligus mendukung analisis penelitian yang lebih luas.

BAB V PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti menjelaskan analisis temuan penelitian yang disajikan pada bab sebelumnya. Semua temuan lapangan dikaitkan dengan konsep dan

teori yang dibahas dalam tinjauan pustaka untuk memberikan penjelasan yang lebih komprehensif. Proses analitis ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan secara sistematis mencapai tujuan penelitian. Lebih lanjut, pembahasan mencakup perbandingan hasil penelitian ini dengan temuan penelitian sebelumnya, sehingga memperjelas posisi penelitian dalam konteks ilmiah yang ada.

BAB VI PENUTUP

Bab penutup ini berisi kesimpulan yang diambil dari semua data dan temuan penelitian, yang kemudian diringkas secara ringkas untuk menyajikan poin-poin penting. Lebih lanjut, bab ini menawarkan rekomendasi konstruktif sebagai pedoman untuk pengembangan akademik setiap madrasah, memastikan bahwa penelitian tidak hanya menjelaskan hasilnya, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan praktik pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Implementasi Media Pembelajaran

a. Pengertian Implementasi

Secara etimologis, implementasi berasal dari bahasa Inggris *implementation* yang berarti pelaksanaan atau penerapan. Implementasi merupakan suatu proses untuk melaksanakan atau menerapkan rencana, program, kebijakan, maupun inovasi yang telah dirancang sebelumnya agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif.¹⁸ Implementasi tidak hanya terbatas pada pelaksanaan suatu kegiatan, tetapi juga mencakup upaya untuk memastikan bahwa kegiatan tersebut berjalan sesuai dengan tujuan dan sasaran yang telah direncanakan.

Menurut Usman, implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang telah disusun secara matang dan terperinci. Sementara itu, Mulyasa menjelaskan bahwa implementasi merupakan proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Berdasarkan pendapat tersebut, implementasi dapat dipahami sebagai proses nyata dalam

¹⁸ Chadiza Auliana Utami, Aulia Asmidah Hsb, and Shintia Agustina, "Implementasi Manajemen Dalam Pengelolaan Sekolah / Madrasah" 3 (2025).

mewujudkan suatu perencanaan menjadi tindakan yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁹

Dalam konteks pendidikan, implementasi merupakan proses penerapan berbagai kebijakan, kurikulum, strategi, metode, maupun media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Implementasi menjadi tahap penting karena keberhasilan suatu program pendidikan tidak hanya ditentukan oleh perencanaan yang baik, tetapi juga oleh bagaimana program tersebut dilaksanakan di lapangan. Oleh karena itu, implementasi dalam pendidikan memerlukan keterlibatan berbagai pihak, termasuk guru, peserta didik, serta sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, implementasi dapat diartikan sebagai pelaksanaan berbagai komponen pembelajaran yang telah dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu bentuk implementasi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran sebagai sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pada penelitian ini, implementasi difokuskan pada penerapan media Gimkit dalam pembelajaran Fikih kelas VII di MTs Surya Buana sebagai upaya untuk membentuk keterampilan kolaborasi (*collaborative skill*) siswa melalui kegiatan belajar yang interaktif dan partisipatif.

¹⁹ H E Mulyasa and B Aksara, *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi: Dalam Era Industri 4.0* (BUMI AKSARA, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=Z5MIEAAAQBAJ>.

b. Tahapan Implementasi

Implementasi suatu program atau media pembelajaran pada umumnya dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan. Tahapan tersebut diperlukan agar proses pelaksanaan dapat berjalan secara sistematis dan tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Dalam penelitian ini, tahapan implementasi media Gimkit mengacu pada tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.²⁰

1) Perencanaan

Perencanaan merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Pada tahap ini, guru menyiapkan berbagai kebutuhan pembelajaran, seperti menentukan tujuan pembelajaran, menyusun perangkat pembelajaran, memilih materi yang akan diajarkan, serta menyiapkan media yang akan digunakan. Perencanaan yang baik menjadi dasar penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena dapat membantu guru mengelola kegiatan belajar secara lebih terarah dan sistematis.

Dalam implementasi media Gimkit, tahap perencanaan meliputi penentuan materi Fikih yang akan disajikan melalui Gimkit, penyusunan soal atau kuis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, pemilihan mode permainan yang akan digunakan, serta penyiapan perangkat dan jaringan internet yang mendukung pelaksanaan pembelajaran.

²⁰ M. Loilatu, S. H., Rusdi, M., & Musyowir, "Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Dalam Proses Pembelajaran.," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1408–22.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan tahap penerapan rencana yang telah disusun ke dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pelaksanaan menjadi tahap inti dalam implementasi karena pada tahap inilah proses interaksi antara guru, siswa, materi, dan media pembelajaran berlangsung secara langsung.

Dalam implementasi media Gimkit, pelaksanaan dilakukan dengan melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang tersedia pada platform Gimkit. Guru mengarahkan siswa untuk mengikuti kuis interaktif, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi Fikih, tetapi juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab dalam kelompok

3) Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap penilaian terhadap proses dan hasil implementasi yang telah dilakukan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran serta mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai

bahan perbaikan dan pengembangan pembelajaran pada kegiatan berikutnya.

Dalam implementasi media Gimkit, evaluasi dilakukan dengan mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, menilai pencapaian tujuan pembelajaran, serta mengidentifikasi sejauh mana penggunaan media Gimkit dapat mendukung terbentuknya keterampilan kolaborasi siswa. Selain itu, guru juga dapat melakukan refleksi terhadap efektivitas penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran Fikih sehingga dapat menjadi dasar untuk perbaikan pembelajaran di masa mendatang

2. *Gimkit* sebagai media pembelajaran

a. Pengertian *Gimkit*

Gimkit adalah sebuah platform permainan edukasi yang dibuat untuk mendorong keterlibatan siswa selama proses belajar. Permainan ini menggabungkan elemen permainan dengan aktivitas pembelajaran, sehingga menawarkan pengalaman yang lebih interaktif dan menghibur bagi para pelajar.²¹ Melalui *Gimkit*, guru dapat merancang kuis interaktif yang bisa dimainkan baik secara individu maupun secara berkelompok, sehingga sangat sesuai digunakan sebagai media pendukung pembelajaran di kelas.

Penggunaan Gimkit dianggap efektif karena aplikasi ini menyediakan kerangka kerja yang sesuai bagi siswa yang memiliki minat kuat dalam

²¹ E. Brilliant, I., Budyartati, S., & Nofri, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Gimkit* Sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Sekolah Dasar" (2024).

permainan daring, sekaligus mendukung proses pembelajaran. Guru dapat memasukkan tugas secara manual atau mengimpornya dari platform lain. Berbagai fitur yang tersedia memungkinkan guru untuk memberikan latihan yang dapat diselesaikan secara mandiri di rumah maupun langsung selama kelas. Aplikasi ini menawarkan fitur yang disebut "Kit," sebuah platform untuk mengumpulkan dan menyusun tugas. Dengan membuat Kit sesuai dengan materi pembelajaran yang dibahas, guru dapat memilih berbagai mode permainan untuk menyajikan tugas kepada siswa.

Sebagai media pembelajaran berbasis digital, *Gimkit* memadukan unsur permainan yang dapat dimanfaatkan siswa untuk menambah skor selama kegiatan berlangsung. Cara ini ditujukan untuk mendorong siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan serta menyelesaikan berbagai tantangan yang disediakan. *Gimkit* dirancang agar mampu mendukung kebutuhan pembelajaran yang menekankan kompetisi sekaligus kerja sama, sehingga membantu guru menciptakan atmosfer belajar yang lebih hidup dan variatif.²²

Dari analisis ini, para peneliti menyimpulkan bahwa, mengingat beragam fungsi dan manfaatnya, *Gimkit* dapat menjadi inovasi yang efektif untuk mempromosikan pembelajaran digital. Kombinasi elemen gamifikasi dan aktivitas pendidikan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa. Lebih lanjut, model pembelajaran yang memadukan kompetisi dan kolaborasi ini membantu siswa tidak hanya memahami materi pelajaran tetapi juga

²² Ibid.

mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja tim. Namun, keberhasilan Gimkit bergantung pada bagaimana guru merancang dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus merancang aktivitas yang menyeimbangkan antara gamifikasi dan tujuan akademik untuk memastikan pengalaman belajar tetap bermakna dan tidak hanya berfokus pada kompetisi.

b. Fungsi *Gimkit*

Sebagai platform pembelajaran permainan, *Gimkit* tentunya memiliki berbagai fungsi. Adapun beberapa fungsi *Gimkit* sebagai website pembelajaran, antara lain:

1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Gimkit dirancang untuk menghadirkan proses belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui mekanisme permainan. Siswa dapat mengikuti kuis yang disajikan dengan berbagai elemen game yang menjadi ciri khas *Gimkit*.²³ Sejumlah temuan empiris juga memperlihatkan bahwa karakteristik *Gimkit* selaras dengan kebutuhan pembelajaran modern. Berbagai studi tersebut mengungkap bahwa pemanfaatan *Gimkit* dalam kegiatan belajar dapat membantu guru meningkatkan keterlibatan (*engagement*) peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.²⁴

²³ Ibid.

²⁴ Andi Citra Pratiwi, Firdaus Daud, and A Mushawwir Taiyeb, "Pelatihan Pemanfaatan *Gimkit* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah" 3, no. April (2024): 72–76.

2) Memberikan Umpan Balik Secara Langsung

Gimkit menawarkan keunggulan berupa penyediaan umpan balik yang muncul seketika setelah siswa menjawab soal. Setiap jawaban langsung disertai informasi benar atau salah, sehingga siswa dapat segera memahami tingkat penguasaan materi tanpa harus menunggu koreksi manual. Guru juga memperoleh akses ke laporan perkembangan siswa secara real-time, yang memudahkan proses pemantauan, pendeteksian kesulitan belajar, serta pemberian bimbingan yang tepat sasaran. Pemanfaatan fitur ini telah terbukti membantu mengatasi kendala dalam penilaian pembelajaran dan mengurangi kesenjangan pemahaman karena data yang tersaji bersifat langsung dan akurat bagi pendidik maupun peserta didik.²⁵

3) Mendukung Pembelajaran Kolaboratif dan Kompetitif

Gimkit menawarkan berbagai mode permainan, memungkinkan pembelajaran kolaboratif dan kompetitif. Dalam mode tim, siswa dapat bekerja sama untuk mencapai skor tertinggi, sementara mode kompetitif seperti "Klasik" memotivasi siswa untuk bersaing satu sama lain. Permainan yang tersedia di *Gimkit* menumbuhkan semangat kompetitif dan memotivasi siswa untuk bekerja lebih keras lagi untuk mengumpulkan poin sebanyak mungkin, memungkinkan

²⁵ Y Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, "Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMPN 24 Malang.," *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif IlmuIlmu Sosial* 4, no. 4 (2024), <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>.

mereka untuk bermain tanpa batas.²⁶ Kombinasi antara kolaborasi dan kompetisi ini akan membantu siswa mengembangkan keterampilan interpersonal serta meningkatkan motivasi belajar.

4) Meningkatkan Fleksibilitas Guru dalam Mendesain Pembelajaran

Gimkit menawarkan berbagai mode permainan, memungkinkan pembelajaran kolaboratif dan kompetitif. Dalam mode tim, siswa dapat bekerja sama untuk mencapai skor tertinggi, sementara mode kompetitif seperti "Klasik" memotivasi siswa untuk bersaing satu sama lain. Permainan yang tersedia di Gimkit menumbuhkan semangat kompetitif dan memotivasi siswa untuk bekerja lebih keras lagi untuk mengumpulkan poin sebanyak mungkin, memungkinkan mereka untuk bermain tanpa batas.²⁷

5) Mengintegrasikan Teknologi untuk Mendukung Keterampilan Abad Ke-21

Sebagai platform berbasis web, Gimkit memanfaatkan teknologi untuk mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Penggunaan teknologi untuk penilaian melalui media digital membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan Gimkit, peserta didik berlatih pemecahan masalah, kerja tim, dan menggunakan teknologi secara lebih efektif

²⁶ N. Amelia, "Penggunaan *Gimkit* Sebagai Alat Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Kelas V UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10 (2024).

²⁷ Ibid.

untuk mendukung proses pembelajaran mereka. Keterampilan ini selaras dengan tuntutan pendidikan di era digital, yang menekankan pentingnya literasi teknologi dan kemampuan untuk bekerja di lingkungan yang dinamis.

c. Langkah-langkah dan Contoh Mengakses *Gimkit*

Untuk memanfaatkan *Gimkit* secara maksimal, baik pendidik maupun peserta didik perlu mengikuti rangkaian prosedur tertentu agar dapat masuk ke platform serta mengoperasikan berbagai fitur yang tersedia. Tahapan-tahapan berikut menjadi panduan dasar dalam menggunakan *Gimkit* secara efektif:

1) Membuka Situs *Gimkit*

Akses ke *Gimkit* dilakukan melalui peramban dengan mengetik alamat resmi www.Gimkit.com. Karena platform ini sepenuhnya berbasis web, pengguna tidak perlu memasang aplikasi tambahan dan dapat mengoperasikannya langsung melalui perangkat seperti laptop, komputer, maupun ponsel pintar.

2) Membuat Akun atau Masuk ke Akun yang Sudah Ada

Agar dapat menggunakan fitur dalam *Gimkit*, guru maupun siswa harus memiliki akun. Proses pendaftaran dapat dilakukan menggunakan alamat email atau dengan masuk melalui akun Google. Setelah berhasil login, pengguna akan diarahkan menuju halaman utama atau *dashboard Gimkit*.

3) Membuat atau Memilih Kuis

Guru dapat membuat kuis baru dengan memilih opsi “*Create*” di *dashboard*. Beragam format soal, seperti pilihan ganda dan isian singkat, dapat digunakan untuk membuat kuis lebih bervariasi.

4) Memilih Mode Permainan

Gimkit menyediakan beberapa metode permainan, baik itu permainan individu maupun permainan tim. Guru dapat memilih mode sesuai dengan tujuan pembelajaran, misalnya mode kompetitif untuk meningkatkan motivasi atau mode kolaboratif untuk kerja sama tim.

5) Mengundang Siswa dan Memulai Permainan

Setelah kuis siap, *Gimkit* akan memberikan sebuah kode akses. Siswa akan dapat bergabung dengan menggunakan kode tersebut di halaman www.Gimkit.com/join. Setelah semua siswa masuk, guru dapat memulai permainan dan memantau progres mereka secara langsung.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Gimkit*

Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis permainan memiliki sejumlah nilai lebih yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik, meskipun tetap terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Berikut uraian mengenai keunggulan serta keterbatasan *Gimkit*:

1) Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Gimkit mampu menumbuhkan minat belajar siswa melalui pengalaman bermain yang membuat mereka bersemangat untuk terus menyelesaikan kuis. Beragam fitur permainan yang disematkan di dalamnya menjadikan proses pembelajaran lebih hidup dan kompetitif. Kondisi ini pada akhirnya mendorong keterlibatan siswa secara lebih intens selama kegiatan belajar berlangsung. Banyak temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan unsur game dalam pembelajaran dapat memperbesar partisipasi siswa karena mereka merasa tertantang dan terdorong untuk tampil lebih baik.²⁸

2) Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Salah satu nilai tambah *Gimkit* terletak pada kemudahan dan keluwesan penggunaannya, baik bagi guru maupun siswa. Platform ini menghadirkan alternatif metode mengajar yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan kelas.²⁹ Guru dapat mengatur jenis soal maupun mode permainan agar selaras dengan tujuan pembelajaran. *Gimkit* juga dapat digunakan dalam berbagai situasi, baik untuk tugas mandiri di rumah maupun pembelajaran tatap muka di kelas.³⁰ Selain itu, cakupan mata pelajaran yang didukung cukup luas, sehingga *Gimkit* dapat dimanfaatkan pada banyak bidang studi seperti matematika, sains, ataupun bahasa.

²⁸ Agustina, Rienovita, and Emilzoli, "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform *Gimkit* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

²⁹ Agustina, Rienovita, and Emilzoli.

³⁰ Pratiwi, Daud, and Taiyeb, "Pelatihan Pemanfaatan *Gimkit* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah."

3) Menyediakan Umpan Balik Langsung

Setiap jawaban yang diberikan siswa segera mendapatkan penilaian, sehingga mereka bisa langsung mengetahui letak kesalahannya. Bentuk umpan balik cepat seperti ini membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka pada saat itu juga.³¹ Di sisi lain, *Gimkit* menyediakan laporan perkembangan yang dapat diakses guru secara *real-time*. Data tersebut membantu guru mengenali area kesulitan siswa dan kemudian menyesuaikan pendekatan mengajar untuk meningkatkan hasil belajar.

4) Mudah digunakan dan diakses

Sebagai platform yang berbasis web, *Gimkit* tidak memerlukan proses instalasi apa pun dan dapat digunakan hanya dengan membuka situs www.Gimkit.com melalui berbagai perangkat seperti laptop, komputer, tablet, atau ponsel pintar.³² Kemampuan akses lintas perangkat membuat siswa maupun guru dapat mengerjakan atau memberikan latihan kapan pun dibutuhkan. Antarmukanya yang sederhana dan mudah dipahami juga memudahkan pengguna baru yang mungkin belum terbiasa dengan media digital. Desain yang praktis ini memungkinkan guru dan siswa fokus pada proses belajar tanpa terganggu oleh kendala teknis.

³¹ Brilliant, I., Budyartati, S., & Nofri, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Gimkit* Sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Sekolah Dasar."

³² Agustina, Rienovita, and Emilzoli, "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform *Gimkit* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

Adapun beberapa kekurangan yang dapat ditemui dalam penggunaan *Gimkit*, yaitu:³³

1) Memerlukan Koneksi Internet Stabil

Karena *Gimkit* beroperasi sepenuhnya melalui jaringan daring, pengguna hanya dapat mengakses dan menjalankannya jika memiliki sambungan internet yang baik. Bagi wilayah dengan akses internet terbatas, penggunaan *platform* ini sering menimbulkan kendala saat proses belajar berlangsung. Ketika koneksi terputus atau tidak stabil di tengah permainan, siswa berisiko kehilangan progres yang telah dicapai, sehingga pengalaman belajar menjadi kurang optimal. Kondisi ini membuat *Gimkit* bekerja jauh lebih efektif di lingkungan yang memiliki infrastruktur internet memadai.

2) Fitur Premium Berbayar

Walaupun *Gimkit* menyediakan layanan gratis, banyak fitur yang lebih komprehensif hanya bisa dinikmati melalui paket berbayar. Guru maupun sekolah yang memiliki anggaran terbatas mungkin tidak dapat memanfaatkan seluruh fasilitas unggulan yang disediakan *Gimkit*. Akibatnya, penggunaan versi gratis cenderung kurang maksimal, terutama jika pendidik menginginkan fitur tambahan untuk mendukung kualitas pembelajaran.

3) Terbatas pada Jenis Soal Tertentu

Platform ini paling ideal untuk pertanyaan yang bersifat objektif, seperti pilihan ganda atau isian pendek. Untuk materi yang

³³ Amelia, "Penggunaan *Gimkit* Sebagai Alat Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Kelas V UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar."

membutuhkan argumentasi panjang atau analisis yang mendalam, *Gimkit* tidak memberikan ruang yang memadai karena formatnya tidak dirancang untuk jawaban esai. Situasi ini membuat metode lain misalnya diskusi kelas, presentasi, atau tugas tertulis lebih sesuai digunakan saat tujuan pembelajaran menuntut kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi.

4) Kurangnya Integrasi dengan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS)

Gimkit saat ini belum secara penuh terhubung dengan berbagai LMS populer, seperti *Google Classroom* ataupun *Moodle*. Ketiadaan integrasi tersebut mengharuskan guru memasukkan nilai atau hasil kuis secara manual ke dalam sistem penilaian sekolah. Proses ini menambah pekerjaan administratif dan dapat menyita waktu. Apabila ke depannya *Gimkit* dapat terhubung langsung dengan LMS, tentu pengelolaan data dan pemantauan perkembangan siswa akan menjadi jauh lebih efisien.

3. Keterampilan Kolaborasi (*Collaborative Skill*)

Keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan yang memungkinkan dua orang atau lebih bekerja bersama secara efektif dalam suatu proses. Kolaborasi menuntut adanya kecakapan untuk bergabung dalam tim, membangun kerja sama, menghormati perbedaan pendapat, serta memberikan dorongan bagi setiap individu agar berani menyampaikan ide dan

gagasannya.³⁴ Sementara itu, definisi kolaborasi memiliki makna yang lebih luas dibandingkan sekadar aktivitas bekerja bersama orang lain. Perkembangan literatur menunjukkan adanya pergeseran dari pemahaman kolaborasi sebagai kerja kelompok sederhana menuju konsep bahwa kolaborasi merupakan sebuah proses di mana dua atau lebih individu menggabungkan pengetahuan, sumber daya, serta keterampilan yang berasal dari latar belakang berbeda untuk mencapai satu tujuan yang sama.³⁵

Menurut Emily R. Lai, kolaborasi dipahami sebagai bentuk interaksi antarsiswa dalam upaya memecahkan suatu permasalahan. Interaksi kolaboratif ini ditandai dengan adanya tujuan yang sama, proses negosiasi yang kompleks, tingkat interaktivitas yang tinggi, serta rasa saling ketergantungan antarindividu. Melalui proses tersebut, siswa terdorong menghasilkan penjelasan yang lebih mendalam sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran.³⁶ Hal ini sejalan dengan Da Fonte & Barton-Arwood yang menegaskan bahwa kolaborasi berarti kemampuan dua orang atau lebih untuk bekerja bersama dalam memecahkan persoalan melalui pembagian tanggung jawab, rasa saling memiliki terhadap tugas kelompok, dan pengaturan peran yang terstruktur sehingga setiap anggota dapat berkontribusi secara optimal untuk mencapai tujuan bersama.³⁷

³⁴ Amir Rofiudin, Luhur Adi Prasetya, and Didik Dwi Prasetya, "Pembelajaran Kolaboratif Di SMK: Peran Kerja Sama Siswa Dalam Meningkatkan Keterampilan Soft Skills," *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 4444–55, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.672>.

³⁵ Claire Scoular *et al.*, "Collaboration: Skill Development Framework," *Acer* 1, no. 1 (2020): 1–19, www.acer.org.

³⁶ Emily R Lai, "Critical Thinking : A Literature Review Research Report," *Critical Thinking*, no. June (2011): 1–49.

³⁷ I. Sulaiman, "PENDIDIKAN LITERASI KEWARGANEGARAAN GEN Z MELALUI IMPLEMENTASI KOMUNITAS CIVIC KOLABORASIK DI KOTA TEGAL," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 20–29.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat dipahami bahwa keterampilan kolaborasi adalah kemampuan siswa untuk bekerja dalam kelompok secara terarah demi meraih tujuan yang telah disepakati. Komponen kolaborasi mencakup komunikasi yang baik, pembagian tugas yang jelas, motivasi antaranggota, penghargaan terhadap pendapat orang lain, serta kemampuan menyelesaikan persoalan secara konstruktif. Keterampilan ini menjadi penting karena membantu siswa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, memperkaya diskusi, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan kerja sama tim di kehidupan nyata.

4. Mata Pelajaran Fikih

a. Pengertian Mata Pelajaran Fikih

Secara bahasa, istilah fiqh bersumber dari kata Arab *faqihah-yafqahu-fiqhan* yang merujuk pada kemampuan untuk “memahami dengan mendalam”. Dalam terminologi keilmuan, fikih dipahami sebagai disiplin ilmu yang mengkaji hukum-hukum syariat Islam yang bersifat praktis (*‘amaliyah*) dan ditetapkan melalui dalil-dalil terperinci. Fikih sebagai ilmu yang membahas hukum *syar’i* terkait perilaku manusia dengan landasan ayat-ayat Al-Qur’an dan Sunnah secara rinci.³⁸ Senada dengan itu, Nurhantanto menegaskan bahwa fikih merupakan bidang ilmu dalam tradisi Islam yang mengkaji ketentuan-ketentuan Allah yang mengatur perbuatan *mukallaf*, berdasarkan sumber hukum yang valid

³⁸ N. Nurhayati, “Memahami Konsep Syariah, Fikih, Hukum Dan Ushul Fikih.,” *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 2, no. 2 (2018): 124–34.

seperti Al-Qur'an, Hadis, *ijma'*, dan *qiyas*. Karena itu, pembelajaran fikih menuntut bukan hanya pengetahuan teoretis tentang hukum Islam, tetapi juga kemampuan mengaplikasikannya dalam praktik kehidupan sehari-hari.³⁹

Dalam ranah pendidikan, mata pelajaran Fikih menjadi bagian strategis dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) di madrasah. Berdasarkan KMA No. 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, pelajaran Fikih diarahkan untuk membantu peserta didik memahami sekaligus menjalankan ajaran Islam secara utuh dalam keseharian mereka, baik dalam aspek ibadah maupun hubungan sosial (muamalah).⁴⁰

b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fikih

Ruang lingkup mata pelajaran Fikih meliputi dua ranah pokok dalam kehidupan seorang muslim, yaitu:⁴¹

1) Fikih Ibadah

Fikih ibadah membahas tata cara pelaksanaan ibadah kepada Allah SWT, seperti thaharah, shalat, zakat, puasa, dan haji. Materi fikih pada aspek ini bertujuan untuk memastikan peserta didik memahami prosedur ibadah dan melaksanakannya sesuai tuntunan Al-Qur'an serta Sunnah.

³⁹ A. Nurhartanto, "Ushul Fiqih Dan Fungsinya Dalm Kajian Hukum Islam," *URNAL PEDAGOGY* 14, no. 1 (2021): 39–51.

⁴⁰ Nurhayati, "Memahami Konsep Syariah, Fikih, Hukum Dan Ushul Fikih."

⁴¹ *Ibid.*

2) Fikih Muamalah

Fikih muamalah mengatur interaksi dan hubungan manusia dalam kehidupan sosial, ekonomi, maupun budaya, seperti jual beli, pinjam-meminjam, pernikahan, kewarisan, dan etika bermasyarakat. Pembelajaran materi ini membantu siswa mengenal prinsip-prinsip Islam yang mengarah pada terciptanya keadilan, tanggung jawab, dan keharmonisan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

c. Karakteristik Mata Pelajaran Fikih

Karakteristik mata pelajaran Fikih berpijak pada perpaduan antara penguasaan konsep, pembentukan sikap, dan keterampilan beramal. Pembelajaran Fikih tidak hanya menekankan pemahaman terhadap hukum-hukum Islam secara teoritis, tetapi juga pembiasaan pengamalan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Fikih memiliki sifat kontekstual dan aplikatif, karena materi yang diajarkan harus dikaitkan dengan realitas sosial peserta didik agar lebih bermakna dan mudah diterapkan. Selain itu, pembelajaran Fikih menuntut pendekatan yang aktif dan partisipatif, seperti diskusi, simulasi, dan penggunaan media interaktif agar siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar. Dengan demikian, karakteristik mata pelajaran Fikih tidak hanya membentuk pemahaman hukum Islam yang benar, tetapi juga membina peserta didik menjadi pribadi Muslim yang berakhlak, bertanggung jawab, dan mampu menerapkan ajaran Islam dalam berbagai aspek kehidupan.

B. Perspektif Teori dalam Islam

1. Teori dalam Islam media Gimkit sebagai Game-Based Learning

Pendidikan dalam Islam pada dasarnya tidak hanya mengarahkan peserta didik untuk menguasai pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter serta kecakapan hidup yang berlandaskan nilai-nilai syariat.⁴² Al-Qur'an menegaskan pentingnya pendekatan yang lembut, bijak, dan menyenangkan dalam proses belajar, sebagaimana tercantum dalam Q.S. An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

*Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.*⁴³

Ayat ini menegaskan bahwa proses pendidikan idealnya dilakukan melalui pendekatan yang penuh kearifan, memberi kenyamanan, dan memungkinkan peserta didik ikut terlibat secara aktif. Jika dikaitkan dengan *Game-Based Learning* (GBL), nilai-nilai tersebut memiliki kedekatan yang kuat. GBL menawarkan proses belajar yang menggembirakan melalui unsur permainan. Dalam tradisi Islam, aktivitas bermain tidak dianggap sia-sia selama mengandung manfaat pendidikan dan tidak menjauhkan seseorang dari kewajibannya. Nabi Muhammad ﷺ bahkan memberi ruang bagi anak-anak untuk bermain di dekat beliau, dan beliau pun pernah ikut dalam permainan seperti berlari bersama Aisyah RA (HR. Ahmad). Contoh ini menunjukkan

⁴² P. S. Wardana, "Kurikulum Pendidikan Islam: Hakikat, Prinsip, Dan Orientasi Nilai Putra," *Postmodernism: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies* 2, no. 2 (2025): 99–113,

⁴³ Terjemahan Kemenag 2019

bahwa permainan dapat menjadi sarana efektif untuk membangun motivasi belajar, mempererat hubungan sosial, serta menanamkan nilai moral yang baik.⁴⁴

Islam juga mengajarkan pentingnya variasi metode dalam kegiatan belajar agar peserta didik tidak merasa terbebani atau kehilangan minat. Nabi Muhammad ﷺ sering menggunakan metode interaktif saat mengajarkan sahabat, seperti berdialog. Cara seperti ini menggambarkan inti dari konsep GBL yang memadukan tantangan, interaksi, dan elemen hiburan sebagai penguat pemahaman. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat dipahami sebagai inovasi yang tetap selaras dengan prinsip-prinsip Islam, yaitu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tanpa melepaskan orientasi pendidikan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dipahami bahwa gagasan pembelajaran dalam Islam memiliki kesesuaian mendasar dengan *Game-Based Learning*, terutama dalam hal keterlibatan aktif siswa, penggunaan media yang menarik, serta penciptaan suasana belajar yang memotivasi. Pemanfaatan permainan digital seperti *Gimkit* tidak hanya memperkaya strategi pengajaran modern, tetapi juga dapat dilihat sebagai bentuk penerapan nilai-nilai Islam dalam pendidikan, yakni pembelajaran yang menggembirakan, memperkuat hubungan sosial, serta berorientasi pada perkembangan ilmu sekaligus pembentukan akhlak.

⁴⁴ Y. Junaidi, *Metode Rasulullah Saw dalam Mendidik* (Deepublish, 2015), https://books.google.co.id/books?id=_4tgEQAAQBAJ.

2. Keterampilan Kolaborasi (*Collaborative Skill*) Siswa dalam Islam

Konsep kolaborasi dalam perspektif Islam berakar pada nilai-nilai yang diajarkan Al-Qur'an dan Sunnah Nabi, yang menegaskan bahwa kehidupan sosial seharusnya dibangun melalui kerja sama, saling membantu, serta saling menghormati. Dalam pandangan Islam, kolaborasi tidak hanya dipahami sebagai aktivitas bekerja secara bersama-sama, tetapi juga sebagai proses menjalin hubungan yang dilandasi rasa persaudaraan, komitmen bersama, dan orientasi pada kemaslahatan. Prinsip ini ditegaskan dalam Q.S. Al-Mā'idah ayat 2:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَحْلُوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْقَلَائِدَ وَلَا آمِينَ
الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَا
نُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا
عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ عَوَّاتِقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

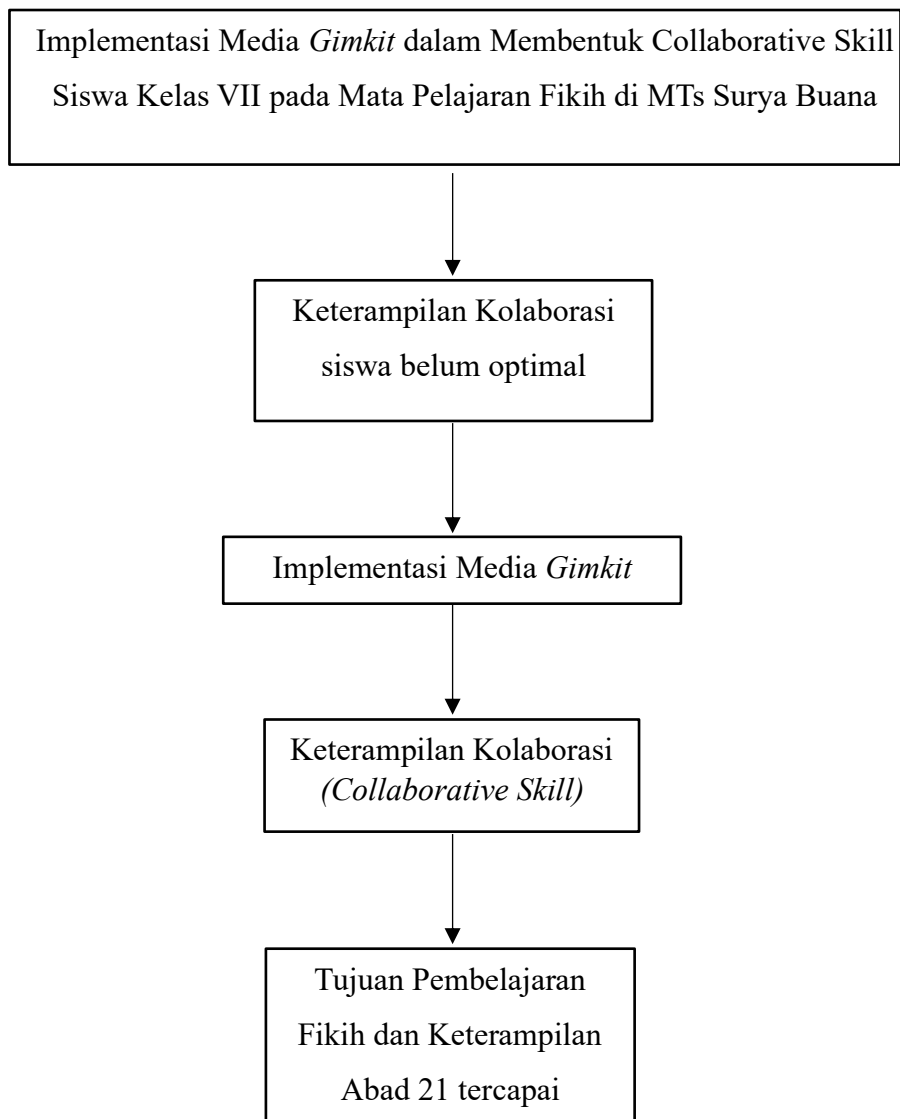
Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syiar-syiar (kesucian) Allah, jangan (melanggar kehormatan) bulan-bulan haram, jangan (mengganggu) *hadyu* (hewan-hewan kurban) dan *qalā'id* (hewan-hewan kurban yang diberi tanda), dan jangan (pula mengganggu) para pengunjung Baitulharam sedangkan mereka mencari karunia dan rida Tuhannya! Apabila kamu telah bertahalul (menyelesaikan ihram), berburulah (jika mau). Janganlah sekali-kali kebencian(-mu) kepada suatu kaum, karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidil haram, mendorongmu berbuat melampaui batas (kepada mereka). Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.⁴⁵

Ayat tersebut menunjukkan bahwa keterampilan bekerja sama diarahkan untuk mencapai kebaikan bersama, bukan sekadar tujuan duniawi, melainkan juga bernilai ibadah. Selain itu, keterampilan kolaboratif juga tercermin dalam ajaran ukhuwah Islamiyah, di mana umat Islam dipandang sebagai satu tubuh. Dengan demikian, collaborative skill dalam perspektif Islam mencakup kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik, menghormati perbedaan, memikul tanggung jawab bersama, serta menyelesaikan perbedaan secara

⁴⁵ Terjemahan Kemenag 2019

bijak. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan Islam yang bukan hanya mengasah kecerdasan intelektual, tetapi juga membentuk akhlak mulia, sikap saling menghormati, dan keterampilan sosial. Dalam konteks pembelajaran modern, khususnya melalui metode game-based learning, keterampilan kolaboratif dapat dilatih sekaligus diperkaya dengan nilai-nilai Islami sehingga siswa tidak hanya cakap bekerja sama, tetapi juga berakhlak dalam berkolaborasi.

C. Kerangka berpikir



Tabel 2 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Bogdan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, maupun perilaku yang dapat diamati dari para partisipan.⁴⁶ Pemahaman tersebut menegaskan bahwa penelitian kualitatif tidak berorientasi pada angka, melainkan pada makna, proses, dan dinamika interaksi yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *field research* atau penelitian lapangan, yaitu penelitian yang dilakukan langsung di lokasi tempat fenomena terjadi, dalam hal ini di MTs Surya Buana. Penelitian ini mengamati dan menganalisis proses media *Gimkit* dalam pembelajaran Fikih secara langsung, dengan tujuan memahami bagaimana model tersebut membentuk keterampilan kolaboratif siswa dalam konteks alami pembelajaran mereka.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Surya Buana Malang, sebuah madrasah yang berada di bawah koordinasi Kementerian Agama. Lembaga ini memiliki akreditasi yang baik dan dikenal sebagai salah satu sekolah yang mulai memadukan teknologi dalam proses belajarnya. Penetapan lokasi tersebut didorong oleh ketersediaan sarana pendukung seperti akses internet, perangkat komputer, serta kebiasaan siswa menggunakan gawai sebagai bagian dari kegiatan belajar. Kondisi

⁴⁶ Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan" 5 (2024): 198–211.

ini memungkinkan pemanfaatan media digital seperti *Gimkit* diterapkan secara optimal dalam pembelajaran.

Di sisi lain, siswa di MTs Surya Buana berasal dari latar belakang yang beragam, baik dalam kemampuan akademik maupun dalam aspek sosial. Keberagaman tersebut menjadi alasan penting untuk menelusuri bagaimana penerapan media *Gimkit* dapat mengembangkan keterampilan kolaboratif siswa, khususnya pada mata pelajaran Fikih. Madrasah ini juga menunjukkan sikap terbuka terhadap inovasi pembelajaran. Para guru, termasuk guru Fikih, memiliki semangat untuk mencoba metode yang lebih kreatif dan interaktif. Hal ini menjadi faktor pendukung yang memperkuat kelancaran penelitian.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru mata pelajaran Fikih, waka kurikulum, dan siswa kelas VII MTs Surya Buana Malang. Penentuan kelas VII dilakukan karena pada tahap ini peserta didik mulai memasuki masa transisi menuju remaja awal, sehingga kemampuan dalam berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya mulai berkembang. Selain itu, siswa kelas VII memiliki rasa ingin tahu dan antusiasme yang cukup tinggi terhadap pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis permainan, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada proses pembentukan keterampilan kolaborasi media *Gimkit*.

D. Data dan Sumber Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer mencakup informasi kualitatif yang diperoleh langsung dari lapangan, seperti deskripsi hasil observasi selama proses pembelajaran (catatan

lapangan), transkrip wawancara mendalam dengan guru serta beberapa siswa yang dipilih sebagai informan, dan dokumentasi berupa foto maupun rekaman video kegiatan belajar. Seluruh data tersebut memberikan gambaran nyata mengenai dinamika implementasi pembelajaran dan respons peserta didik.

2. Data Sekunder

Data sekunder meliputi berbagai dokumen resmi sekolah yang relevan, di antaranya silabus mata pelajaran fikih, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, serta catatan evaluasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Kehadiran data primer dan sekunder memungkinkan dilakukannya triangulasi sumber, sehingga temuan dapat dibandingkan antara praktik di kelas, pernyataan para partisipan, dan dokumen administratif yang tersedia. Dokumen dan arsip juga berfungsi memperkuat rekonstruksi konteks pembelajaran serta membantu memahami alur implementasi secara lebih menyeluruh.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pada studi ini menempatkan peneliti sebagai instrumen utama, yang kemudian diperkuat dengan penggunaan pedoman observasi, pedoman wawancara, serta instrumen dokumentasi. Pedoman observasi berfungsi untuk merekam secara langsung bagaimana keterampilan kolaborasi siswa muncul selama proses pembelajaran Fikih yang memanfaatkan media *Gimkit*. Pedoman wawancara digunakan untuk menelusuri pandangan guru mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan pengalaman mereka dalam menerapkan media *Gimkit*. Adapun dokumentasi dikumpulkan untuk memperoleh data pendukung, seperti RPP dan berbagai arsip sekolah yang relevan. Seluruh instrumen tersebut dipersiapkan sebelum proses

pengumpulan data dimulai sebagai langkah untuk memastikan ketepatan prosedur, kecermatan pemahaman metodologis, serta penguasaan peneliti terhadap konteks yang diteliti.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga pendekatan utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga metode tersebut dipilih agar informasi yang diperoleh mampu merefleksikan kondisi nyata di lapangan secara lebih komprehensif dan mendalam.

1. Observasi

Penelitian ini menerapkan observasi partisipan, di mana peneliti hadir langsung dalam kegiatan pembelajaran Fikih yang media *Gimkit*. Kehadiran peneliti bukan hanya sebagai pengamat pasif, tetapi juga sebagai partisipan yang ikut merasakan dinamika kelas. Pendekatan ini memberi kesempatan untuk menyaksikan secara langsung bagaimana siswa bekerja sama, berdiskusi, berbagi strategi, serta berinteraksi ketika menyelesaikan tantangan dalam permainan. Selain memotret perilaku kolaboratif siswa, observasi juga membantu menggambarkan lingkungan belajar, suasana kelas, serta bagaimana guru berperan sebagai fasilitator dalam menerapkan model pembelajaran berbasis permainan tersebut.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk melengkapi temuan observasi sekaligus memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dari para partisipan. Dalam penelitian ini digunakan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan dengan guru Fikih, waka kurikulum, dan beberapa siswa. Bentuk wawancara ini dipilih

agar percakapan berlangsung lebih luwes, memungkinkan peneliti menyesuaikan pertanyaan berdasarkan alur pembicaraan. Melalui wawancara, peneliti mendapatkan informasi mengenai perencanaan pembelajaran, pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan *Gimkit*, tantangan yang mereka hadapi, serta bagaimana media Gimkit mempengaruhi keterampilan kolaborasi siswa.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder yang memperkuat dan melengkapi hasil observasi dan wawancara. Dokumen yang ditelaah meliputi RPP, catatan hasil belajar, arsip kegiatan kelas, serta foto maupun rekaman proses pembelajaran yang terkait dengan penggunaan *Gimkit*. Analisis dokumen memberikan bukti konkret mengenai pelaksanaan pembelajaran dan membantu peneliti memahami konteks secara lebih menyeluruh. Temuan dari dokumentasi juga berfungsi sebagai bahan pembandingan terhadap data lapangan, sehingga keakuratan hasil penelitian dapat terjaga.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif perlu diuji agar temuan penelitian benar-benar dapat dipertanggungjawabkan. Untuk tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan tiga teknik verifikasi data yang umum dipakai dalam penelitian kualitatif.

1. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan untuk membandingkan dan memverifikasi data dengan

memanfaatkan berbagai sumber atau teknik pengumpulan data yang berbeda. Dalam penelitian ini, data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi disandingkan untuk melihat konsistensi informasi. Apabila ketiga sumber tersebut menunjukkan kesesuaian, maka data dianggap memiliki tingkat keabsahan yang kuat.

2. *Member check.*

Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono, member check merupakan proses di mana data atau hasil sementara penelitian dikembalikan kepada informan untuk dikonfirmasi. Langkah ini memberikan kesempatan kepada informan untuk menilai apakah apa yang dicatat atau ditafsirkan oleh peneliti sudah sesuai dengan apa yang mereka sampaikan. Bila informan menyatakan kesesuaian, data tersebut dapat dipandang valid.⁴⁷

3. Menggunakan Bahan Referensi.

Validitas data juga diperkuat dengan penggunaan bahan referensi berupa dokumen pendukung seperti arsip sekolah, perangkat pembelajaran, catatan resmi kegiatan, serta literatur ilmiah yang relevan. Keberadaan dokumen ini berfungsi sebagai bukti nyata yang mendukung temuan di lapangan, sehingga data yang dihasilkan tidak hanya bersumber dari observasi dan wawancara, tetapi juga diperkuat oleh rujukan tertulis yang kredibel.

H. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif berlangsung secara terus-menerus sejak peneliti memasuki lapangan hingga seluruh data selesai dikumpulkan.

⁴⁷ Mahatbir Bin Udar and Bashori, "Mengevaluasi Validitas Instrumen Dalam Penelitian Kualitatif: Metode Verifikasi Dan Implementasinya," *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 1–11.

Mengacu pada konsep yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, proses analisis dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.⁴⁸

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan langkah awal dalam mengolah informasi yang terkumpul dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap ini, peneliti memilih, memilah, serta menyederhanakan data mentah agar selaras dengan fokus penelitian. Proses ini membantu peneliti menyingkirkan data yang tidak relevan, sekaligus menajamkan perhatian pada aspek utama penelitian, yaitu penerapan media *Gimkit* dalam membentuk keterampilan kolaborasi siswa. Dengan reduksi yang tepat, data yang semula kompleks menjadi lebih terstruktur dan mudah dianalisis.

2. Penyajian data.

Setelah direduksi, data kemudian disusun dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, seperti uraian naratif, tabel ringkas, atau kutipan hasil wawancara. Penyajian data bertujuan memunculkan pola, kecenderungan, atau hubungan tertentu yang tampak pada temuan lapangan. Tahap ini juga membantu peneliti melihat gambaran menyeluruh sehingga interpretasi dapat dilakukan secara lebih akurat berdasarkan bukti yang tersusun.

3. Penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Tahap akhir analisis data adalah menafsirkan makna informasi yang telah disajikan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kesimpulan yang muncul pada awal pengolahan data biasanya masih bersifat sementara. Oleh sebab

⁴⁸ M B Miles, A M Huberman, and J Saldana, *Qualitative Data Analysis* (SAGE Publications, 2014), <https://books.google.co.id/books?id=3CNrUbTu6CsC>.

itu, verifikasi dilakukan secara berkelanjutan dengan membandingkan temuan baru, melakukan triangulasi, serta meminta konfirmasi dari informan. Proses ini memastikan bahwa kesimpulan akhir benar-benar mencerminkan kondisi lapangan secara faktual dan dapat dipertanggungjawabkan.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian disusun secara sistematis agar pelaksanaannya berjalan terarah sesuai tujuan penelitian. Tahapan yang ditempuh meliputi:⁴⁹

1. Persiapan Penelitian

Tahap ini diawali dengan penyusunan proposal penelitian yang memuat rancangan lengkap, mulai dari latar belakang, rumusan masalah, hingga metode penelitian. Peneliti melakukan studi literatur untuk memperkuat landasan teoritis terkait media *Gimkit* serta keterampilan kolaborasi siswa. Setelah menentukan lokasi penelitian di MTs Surya Buana, peneliti mengurus perizinan resmi kepada pihak sekolah. Subjek penelitian ditetapkan pada guru Fikih, waka kurikulum, dan siswa kelas VII MTs Surya Buana. Selanjutnya, disiapkan instrumen penelitian, seperti pedoman observasi, panduan wawancara, serta format dokumentasi yang digunakan sebagai alat pengumpul data.

2. Pelaksanaan Penelitian

Peneliti kemudian melaksanakan observasi partisipatif di kelas saat pembelajaran Fikih yang menggunakan media *Gimkit*. Observasi ini menjadi dasar untuk mengamati proses kolaborasi siswa dalam konteks pembelajaran.

⁴⁹ Marinda Sari Sofiyana *et al.*, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, 2022.

Wawancara dilakukan dengan guru Fikih, waka kurikulum, dan siswa untuk memperoleh data yang lebih mendalam mengenai pengalaman mereka selama menggunakan *Gimkit*. Proses ini dilengkapi dengan dokumentasi berupa catatan sekolah, perangkat pembelajaran, serta arsip pendukung lainnya.

3. Pengolahan dan Analisis Data

Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi dilakukan untuk menyeleksi data yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data disusun secara deskriptif agar hubungan antartemuan terlihat jelas. Kesimpulan dirumuskan melalui proses interpretasi yang terus divalidasi menggunakan triangulasi sumber, member check, dan bahan referensi untuk memastikan keabsahan data.

4. Penyusunan Laporan Penelitian

Seluruh hasil temuan kemudian dirangkum dalam laporan penelitian yang disusun secara sistematis. Laporan ini tidak hanya menjadi bentuk pertanggungjawaban akademik, tetapi juga diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan pembelajaran Fikih berbasis teknologi di madrasah, terutama dalam penguatan keterampilan kolaborasi siswa.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Sejarah Berdirinya Mts Surya Buana

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Surya Buana adalah lembaga pendidikan menengah formal di bawah naungan Yayasan Bahana Cita Persada Malang. Pendirian madrasah ini merupakan puncak dari perjalanan panjang yang didorong oleh komitmen bersama untuk membina generasi penerus bangsa melalui pendidikan berkualitas tinggi, berkarakter, dan kompetitif.⁵⁰

Asal-usul MTs Surya Buana bermula pada tahun 1996, ketika sejumlah tokoh pendidikan dan profesional dari berbagai bidang mendirikan sebuah pusat bimbingan belajar bernama LBB Bela Cita. Pusat ini berfokus pada pemberian dukungan akademik kepada siswa, khususnya mempersiapkan mereka untuk EBTANAS (sekarang Ujian Nasional). MTs Surya Buana secara resmi didirikan pada tanggal 10 Juni 1999, dan selama kurun waktu 1999–2023. Para pendirinya adalah:

- a. Drs. Abdul Djalil Zuhri, M.Ag – Tokoh pendidikan sekaligus mantan Kepala MIN Malang 1 (kini MIN 1 Kota Malang), MTsN Malang 1 (kini MTsN 1 Kota Malang), dan MAN 3 Malang (kini MAN 2 Kota Malang).
- b. Dra. Sri Istutik Mamik, M.Ag – Mantan Kepala MTsN Malang 1 (MTsN 1 Kota Malang).

⁵⁰ MTs Surya Buana, <https://mtssuryabuana.sch.id/sejarah/>. Diakses pada 27 April 2026

c. Prof. Dr. Subanji, M.Si – Dosen Matematika Universitas Negeri Malang (UM).

d. Elvin Fajrul, M.Kes – Mantan Direktur Biofarma Bandung.

Salah satu program unggulan LBB Bela Cita saat itu adalah "Pondok EBTANAS", sebuah program intensif selama sebulan yang menggabungkan pengembangan akademis dan spiritual. Para siswa ditempatkan di asrama dan menerima dukungan khusus melalui model pembelajaran yang dirancang oleh guru dan tutor berpengalaman dari dalam organisasi, serta melalui pelatihan motivasi dan refleksi diri. Hasilnya sangat menggembirakan: semua peserta menyelesaikan program dengan hasil yang memuaskan, dan beberapa bahkan mencapai nilai NEM (Nilai Ebtanas Murni) terbaik di seluruh Jawa Timur.

Keberhasilan ini menjadi inspirasi bagi pendirian lembaga pendidikan formal yang lebih holistik dan berkelanjutan, serta mampu menjawab tantangan zaman kita. Dengan demikian, berpedoman pada semangat dan konsep "Triple R" (Religious, Reasoning, Research), MTs Surya Buana pun lahir.

2. Profil Sekolah MTs Surya Buana

Madrasah Tsanawiyah (disingkat MTs) Surya Buana adalah sekolah setara SMP di bawah naungan Kementerian Agama Indonesia yang terletak di Jalan Sunan Muria Nomor 101, Kelurahan Karangbesuki, Kecamatan Sukun, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur. NSM: 121235730019, Email: mtssuryabuanakotamalang@gmail.com, Telp: 0895 1797 4440. Berdasarkan hasil dokumentasi peneliti, MTs Surya Buana terakreditasi "A"

pada tahun 2021. MTs Surya Buana berada dibawah naungan Yayasan Bahana Cita Persada Malang dan memiliki NPSN: 20583822,⁵¹ memiliki visi misi sebagai berikut:

3. Visi & Misi Sekolah

a. Visi

”Unggul dalam prestasi, Terdepan dalam Inovasi, Maju dalam Kreasi, Berbudaya Lingkungan, Berakhlakul Karimah”

b. Misi

- 1) Mewujudkan siswa berprestasi unggul.
- 2) Mengembangkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan, dan bermakna.
- 3) Menumbuhkembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, kemampuan komunikasi serta kemampuan kolaborasi.
- 4) Mewujudkan siswa berbudaya lingkungan.
- 5) Mewujudkan siswa berakhlak karimah.⁵²

4. Sarana dan Prasarana

MTs Surya Buana berkomitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, modern, dan menyenangkan demi mendukung tumbuh kembang peserta didik secara optimal. Dilengkapi dengan berbagai fasilitas representatif yang menunjang proses pembelajaran, pengembangan karakter, serta pelayanan administrasi berbasis teknologi.

⁵¹ Observasi Profil Madrasah, Tanggal 20 April 2026, Pukul 09.00-09.30.

⁵² MTs Surya Buana, <https://mtssuryabuana.sch.id/visi-misi/>. Diakses 27 April 2026.

Di bidang akademik, tersedia ruang kelas yang nyaman, Laboratorium Sains, Laboratorium Komputer dan Internet, serta perpustakaan yang dilengkapi Pojok Literasi sebagai sarana meningkatkan budaya membaca siswa. Proses pembinaan siswa juga diperkuat dengan keberadaan Ruang Bimbingan Konseling (BK), Ruang OSIS, serta Ruang Pramuka dan PMR.

Kegiatan seni dan pengembangan minat bakat difasilitasi melalui ruang musik, aula serbaguna, serta lapangan dan sarana olahraga yang memadai. Untuk mendukung pelayanan, madrasah memiliki Ruang Tata Usaha, Ruang Arsip, serta layanan administrasi berbasis IT yang praktis dan efisien.

Kenyamanan dan ketenangan warga madrasah dijaga dengan adanya masjid, taman hijau, gazebo, ruang tunggu yang nyaman, serta halaman yang luas dan sejuk. Tersedia pula kamar mandi yang bersih, kantin sehat, dan SB Mart (Surya Buana Mart) sebagai sarana edukasi kewirausahaan. Aspek kesehatan ditunjang dengan Unit Kesehatan Sekolah (UKS), sementara konektivitas digital difasilitasi melalui Hotspot Area (Wi-Fi) di berbagai sudut area madrasah.

Dengan fasilitas yang lengkap dan terus dikembangkan, MTs Surya Buana siap menjadi tempat terbaik bagi generasi muda untuk tumbuh cerdas, berkarakter Qurani, dan berprestasi.⁵³

5. Kurikulum

MTs Surya Buana sebagai salah satu madrasah terbaik berkomitmen untuk menyelenggarakan pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada

⁵³ MTs Surya Buana, <https://mtssuryabuana.sch.id/fasilitas/>. Diakses 27 April 2026.

pencapaian akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keislaman, serta budaya literasi yang kuat. Dengan pendekatan kurikulum yang holistik dan inovatif, setiap program dirancang untuk membentuk peserta didik yang memiliki keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration*) yang sangat dibutuhkan di era globalisasi.

Program kurikulum di MTs Surya Buana mengintegrasikan pembelajaran berbasis literasi, proyek, dan penguatan karakter. Salsa Sepantun (Salam, Sapa, Senyum, Sopan, dan Santun) membangun budaya karakter sejak siswa tiba di madrasah. Madu Berseri (Mengaji dan Duha Berjamaah Setiap Hari), Ana Zipa (Asmaul Husna dan Zikir Pagi), Getah (Gerakan Tahfiz Harian), serta Darling (Tadarus Keliling) memperkuat spiritualitas dan kedisiplinan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk membangun budaya literasi dan berpikir kritis, MTs Surya Buana menghadirkan CIP (Cerita Inspirasi Pagi), Galisba (Gerakan Literasi Matsasurba), dan 3R (*Religious, Reasoning, Research*) sebagai wadah eksplorasi keilmuan. Pembelajaran berbasis pengalaman diwujudkan melalui OC (Outing Class) yang berbasis literasi profesi, SE (Studi Empiris) dengan konsep edukasi rekreatif, serta PI (Projek Integrasi) sebagai sarana pembelajaran lintas disiplin ilmu.⁵⁴

6. Ekstrakurikuler

Madrasah menyediakan beragam kegiatan ekstrakurikuler sebagai wadah pengembangan minat, bakat, dan kemampuan peserta didik.

⁵⁴ MTs Surya Buana, <https://mtssuryabuana.sch.id/kurikulum/>. Diakses 27 April 2026.

Kegiatan tersebut meliputi OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah), Pramuka, PMR (Palang Merah Remaja), *Public Speaking* dan Jurnalistik, *English Club*, *Art Club*, Robotik, Hifzil Qur'an, Tilawah Al-Qur'an, Tapak Suci, paduan suara, serta berbagai bidang olimpiade seperti Matematika, Sains, dan IPS. Keberadaan kegiatan ekstrakurikuler tersebut bertujuan untuk mendukung pengembangan potensi siswa baik dalam aspek akademik, keterampilan, kepemimpinan, maupun pembentukan karakter..

7. Prestasi

Walaupun berstatus sebagai madrasah swasta, MTs Surya Buana menunjukkan perkembangan yang signifikan dari tahun ke tahun. Peningkatan tersebut terlihat baik dari aspek kuantitas maupun kualitas. Dari segi kuantitas, jumlah peserta didik terus mengalami pertumbuhan setiap tahunnya. Sementara itu, dari sisi kualitas, madrasah mampu menorehkan berbagai prestasi akademik maupun nonakademik. Salah satu pencapaian yang berhasil diraih yaitu memperoleh *Gold Medal* dalam ajang *International Competition on Science, Technology, Engineering, and Mathematics* (ICSTEM) tingkat internasional pada tahun 2025. Selain itu, MTs Surya Buana juga berhasil meraih Juara 1 lomba vlog atau film pendek pada ajang PORSENI tingkat Provinsi Jawa Timur tahun 2025, yang merupakan kompetisi bergengsi dan diikuti oleh siswa-siswa terbaik dari berbagai daerah di Jawa Timur.⁵⁵

⁵⁵ MTs Surya Buana, <https://mtssuryabuana.sch.id/category/prestasi/>. Diakses 27 April 2026.

B. Hasil Penelitian

1. Implementasi media *Gimkit* dalam pembelajaran Fikih kelas VII di MTs Surya Buana.

Dalam implementasi media pembelajaran menggunakan Gimkit mata mata pelajaran Fikih di MTs Surya Buana terdapat tiga tahapan dalam implementasinya, sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan Pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, implementasi media Gimkit pada pembelajaran kelas VII dengan materi “Shalat dalam Keadaan Darurat” diawali melalui tahap perencanaan yang disusun oleh guru sebelum proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini, guru menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan belajar-mengajar di kelas. Selain itu, guru juga menyusun modul pembelajaran yang memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode, media, serta teknik evaluasi yang akan diterapkan. Modul tersebut tidak hanya disusun untuk satu kali pertemuan, melainkan dirancang untuk digunakan dalam beberapa kali pertemuan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara sistematis dan berkesinambungan. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara kepada Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd, selaku guru Fikih di MTs Surya Buana mengatakan bahwa :

Biasanya sebelum pembelajaran dimulai, biasanya saya menyiapkan dulu perangkat pembelajaran seperti modul ajar. Di dalamnya sudah ada capaian pembelajaran, tujuan,

materi, metode, sampai evaluasinya. Jadi pembelajaran itu sudah terstruktur dari awal.⁵⁶[IM.RM.1.1]

Terkait dengan penggunaan media berbasis permainan seperti Gimkit dalam pembelajaran, Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd, selaku guru Fikih di MTs Surya Buana menjelaskan bahwa:

Untuk persiapan pembelajaran biasanya saya sesuaikan dengan pertemuan ke berapa dan materi apa yang sedang dipelajari. Misalnya kalau sudah masuk pada tema tertentu, siswa saya minta untuk membawa perlengkapan yang dibutuhkan. Jadi bukan hanya siswa, saya juga ikut menyiapkan media yang akan digunakan. Kalau pembelajarannya melibatkan siswa secara langsung, tentu harus diberitahukan sebelumnya. Misalnya untuk pertemuan berikutnya akan menggunakan game, saya sudah menginformasikan dari awal kepada siswa. Selain itu, saya juga mencoba menggunakan model atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi, terutama yang belum pernah digunakan sebelumnya. Karena menurut saya, kalau hanya menggunakan metode ceramah saja, siswa cenderung mudah merasa bosan. Contohnya, jika pada pertemuan berikutnya akan menggunakan media seperti Gimkit, maka saya meminta siswa untuk membawa handphone beserta kuota internet. Saya juga mengingatkan mereka untuk mempelajari materi tertentu terlebih dahulu, supaya saat pembelajaran berlangsung mereka sudah siap.⁵⁷ [IM.RM.1.2]

Dalam pernyataan tersebut diperkuat lagi oleh Muhammad Rafli salah satu siswa kelas VII bahwa:

Karena peraturan sekolah dalam penggunaan Hp atau laptop maupun barang elektronik lainnya cukup ketat, jadi biasanya saya tidak bawa dan kalau pun bawa harus dititipkan ke wali kelas. Dan kalau pada pertemuan berikutnya akan menggunakan media seperti Gimkit, guru memberi tahu untuk membawa hp/laptop yang sudah dilengkapi kuota internet, serta mengingatkan mereka agar mempelajari materi yang akan dibahas.⁵⁸ [MR.RM.1]

⁵⁶ Wawancara Dengan Ika Maulidiyah, Guru Fikih MTs Surya Buana, Tanggal 21 April 2026, Pukul 10.00-10.30.

⁵⁷ Ibid

⁵⁸ Wawancara Dengan Muhammad Rafli, Siswa Kelas VII MTs Surya Buana, Tanggal 21 April 2026, Pukul 11.00-11.30.

Adapun untuk sumber belajar yang digunakan, Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd, selaku guru Fikih tidak hanya mengandalkan buku paket saja, tetapi juga menggunakan sumber-sumber yang lain beliau menjelaskan bahwa:

Sumber belajar yang saya gunakan tidak hanya terbatas pada buku saja. Selain buku cetak, saya juga memanfaatkan e-book, LKS, serta sumber dari website. Bahkan dalam beberapa bahan ajar seperti LKS atau LKPD, terdapat barcode yang dapat dipindai dan terhubung langsung ke sumber lain, seperti video pembelajaran di YouTube.⁵⁹ [IM.RM.1.3]

Dan kisi-kisi soal yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran, disusun berdasarkan materi Fikih yang telah diajarkan, serta contohnya dalam penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd, selaku guru Fikih di MTs Surya Buana bahwa:

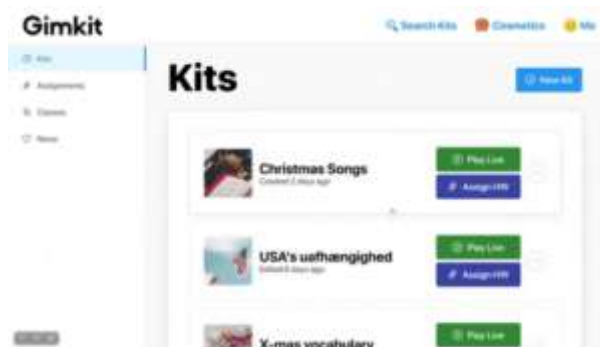
Dalam penyusunan soal, saya menyesuaikan dengan karakteristik materi Fikih. Misalnya dikelas VII pada materi tertentu, saya membuat soal yang berbasis konsep, seperti ketentuan dalam pelaksanaan ibadah atau contoh kasus yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Tantangannya adalah tidak semua siswa memiliki minat membaca yang tinggi, sehingga perlu dibuat soal yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, saya juga menyusun soal dari inti materi terlebih dahulu, kemudian siswa diminta memilih jawaban yang tepat melalui permainan, sehingga mereka lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.⁶⁰ [IM.RM.1.4]

Adapun langkah-langkah dalam membuat soal pada media Gimkit, sebagai berikut:

⁵⁹ Wawancara Dengan Ika Maulidiyah, Guru Fikih MTs Surya Buana, Tanggal 21 April 2026, Pukul 10.00-10.30.

⁶⁰ Ibid.

1. Mengunjungi web Gimkit www.gimkit.com akan muncul tampilan seperti dibawah



Gambar 4 1 Tampilan Awal Laman Gimkit

Gambar tersebut menunjukkan tampilan awal Gimkit saat login dengan mengakses link tersebut.

2. Kemudian klik *Assignments* selanjutnya klik *New Assignments*



Gambar 4 2 Tampilan Untuk Memasukkan Soal

Gambar tersebut menampilkan setelah klik New Assignments, kemudian guru dalam memulai memasukkan soal, guru juga dapat menambahkan gambar sesuai materi dan tipe soal yang akan diberikan.

Langkah perencanaan yang dilakukan oleh guru juga sebelum pembelajaran menggunakan Gimkit yaitu dengan memberikan

penjelasan terkait materi yang dipelajari dengan menampilkan video pembelajaran agar pemahaman siswa lebih konseptual dan juga guru biasanya membuat lirik lagu agar siswa lebih mudah menghafal contoh terkait rukun-rukun dalam shalat, sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd, selaku guru Fikih di MTs Surya Buana bahwa:

Saya biasanya menggunakan game yang dikaitkan dengan latihan soal itu biasanya gunakan diakhir setelah selesai penyampaian materi, dan tentu dimasing2 akhir materi itu berbeda ada yang praktek ada yang latihan soal seperti tadi. Pada saat penyampaian materi saya biasanya juga menampilkan video pembelajaran dan saya gunakan lirik-lirik2 supaya siswa lebih mudah untuk menghafal apalagi dikelas VII materinya terkait rukun-rukun dan syarat-syarat dalam shalat, sehingga saya gunakan lirik untuk mempermudah siswa dalam mengetahuinya.⁶¹ [IM.RM.1]

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa guru telah melakukan perencanaan penggunaan media pembelajaran berbasis Gimkit pada mata pelajaran Fikih setelah penyampaian materi di kelas selesai dilaksanakan. Perencanaan tersebut dilakukan dengan tujuan agar permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tersusun secara sistematis, serta mampu mendukung peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi secara langsung di dalam kelas dengan cara mengamati sekaligus berpartisipasi saat media Gimkit diterapkan dalam proses pembelajaran.

⁶¹ Ibid.

Hasil observasi menunjukkan bahwa langkah-langkah perencanaan yang dilakukan guru Fikih dalam penerapan media Gimkit yaitu di pertemuan sebelumnya, guru menyampaikan materi untuk memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi tersebut dan mengkomunikasikan kepada siswa untuk mempersiapkan ponsel atau perangkat lain yang dilengkapi dengan paket data. Selain itu, diberitahu bahwa materi yang akan dimasukkan ke dalam media Gimkit harus dipelajari lagi oleh siswa. Guru juga harus membuat modul dan menyiapkan indikator yang harus dipenuhi siswa. Selain itu, guru juga harus memasukkan soal-soal dan pertanyaan-pertanyaan ke dalam media Gimkit dan tentunya guru juga harus mempersiapkan perangkat peralatan seperti laptop dan proyektor sebelum pembelajaran Fikih dimulai.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaan penerapan media Gimkit pada mata pelajaran Fikih diperoleh hasil melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti berkesempatan untuk melakukan wawancara kepada Waka Kurikulum MTs Surya Buana terkait media pembelajaran Gimkit. Bapak Moh. Saleh, S.Pd M.Kom, selaku Waka Kurikulum di MTs Surya Buana menjelaskan bahwa:

Media pembelajaran Gimkit merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Saya sendiri pernah menggunakannya, begitu juga dengan beberapa guru lain, karena media ini mampu meningkatkan keterlibatan

siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan Gimkit juga sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered). Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing serta memberikan klarifikasi apabila terdapat materi yang belum dipahami siswa. Selama penggunaan Gimkit, terlihat bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan unsur permainan dalam media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.⁶² [MS.RM.1]

Berdasarkan pernyataan tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran Gimkit sangat menarik dan sesuai dengan kurikulum saat ini yang berpusat pada siswa, sehingga siswa dituntut untuk berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran di kelas VIII, sebelum pembelajaran dimulai dengan membaca doa bersama, guru memastikan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan mengecek kelengkapan belajar siswa, mulai dari alat tulis, serta perangkat yang akan digunakan saat penerapan media Gimkit. Seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 4 3 Guru Mengecek Kesiapan Siswa

⁶² Wawancara Dengan Moh. Saleh, Waka Kurikulum MTs Surya Buana, tanggal 20 April 2026, pukul 10.00-10.30.

Sebelum permainan dimulai, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk meningkatkan kolaborasi, interaksi sosial, dan hasil belajar siswa. Pendekatan ini mempermudah guru memberikan perhatian khusus, memupuk kerja sama tim, dan menghargai perbedaan pendapat dalam lingkungan belajar yang dinamis. Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd, selaku guru Fikih mengatakan bahwa:

Sebelum pembelajaran dimulai, saya membagi siswa ke dalam beberapa kelompok terlebih dahulu. Tujuannya agar mereka bisa bekerja sama dan saling berdiskusi saat mengerjakan tugas atau permainan. Dengan berkelompok, interaksi antarsiswa juga lebih terlihat, dan saya lebih mudah memperhatikan perkembangan mereka, terutama jika ada yang masih kesulitan. Selain itu, kegiatan kelompok ini juga melatih siswa untuk saling menghargai pendapat temannya, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan kondusif.⁶³ [IM.RM.1.5]

Pembagian kelompok dilakukan secara acak atau random dengan menggunakan metode spin. Dengan itu, pembagian kelompok dilakukan secara adil. Seperti terlihat pada gambar berikut:

⁶³ Wawancara Dengan Ika Maulidiyah, Guru Fikih MTs Surya Buana, Tanggal 21 April 2026, Pukul 10.00-10.30.



Gambar 4 4 Pembagian Kelompok Menggunakan Web Spin

Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd., selaku guru Fikih membimbing siswa untuk mengakses Gimkit melalui perangkat tiap kelompok mereka. Setelah semua perangkat telah memasuki halaman website Gimkit untuk join,



Gambar 4 5 Tampilan Layar Siswa Mengakses

Gambar diatas menunjukkan tampilan di perangkat siswa saat mengakses Gimkit dan dapat join menggunakan kode yang akan dibagikan oleh guru. Kemudian guru akan menampilkan kode atau barcode di layar proyektor agar siswa dapat memasuki laman game

kuis yang dibuat oleh guru dan siswa dapat memasukkan *username* kelompok setelah memasukkan kode.



Gambar 4 6 Tampilan Layar Guru Saat Siswa Telah Join Room Quiz

Gambar di atas merupakan tampilan layar guru saat menunggu siswa join ke dalam *room quiz* dengan kode untuk mengundang siswa yang sudah ditampilkan di proyektor. Setelah memastikan semua kelompok telah join pada room quiz, guru dapat memulai quiz Gimkit.



Gambar 4 7 Tampilan Permainan Berlangsung

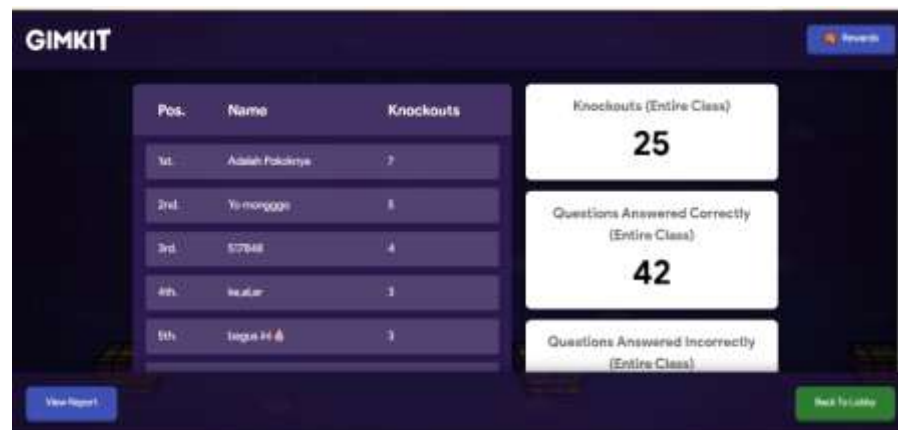
Gambar di atas merupakan tampilan saat permainan sedang berlangsung, dengan mode permainan lempar bola saja, di mana setiap kelompok harus saling menyerang dengan bola salju

tersebut, dan saat bola saljunya habis, tiap kelompok perlu mengisi ulang dengan cara menjawab kuis.



Gambar 4 8 Tampilan Saat Siswa Menjawab Soal

Gambar di atas merupakan tampilan saat siswa menjawab soal untuk mengisi bola salju. Apabila siswa salah menjawab, tidak akan mendapat bola salju, dan kalau siswa berhasil menjawab dengan benar, siswa kan mendapatkan bola salju sehingga dapat menyerang pemain lainnya.



Gambar 4 9 Tampilan Peringkat Kelompok Dengan Skor Tertinggi

Gambar diatas merupakan tampilan layar guru dengan tampilan peringkat poin kelompok tertinggi di akhir quiz.

c. Evaluasi

Selama 2 JP pembelajaran Fikih, guru tidak hanya menghabiskan waktu tersebut untuk kuis Gimkit saja, tetapi setelah kuis berakhir, guru melakukan review soal-soal yang terdapat pada media Gimkit tersebut, sehingga soal-soal yang kurang dipahami oleh siswa sebelumnya bisa dipahami lagi. Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd, selaku guru Fikih mengatakan bahwa:

Dalam satu pertemuan, saya tidak hanya fokus pada penggunaan Gimkit. Setelah kuis selesai, biasanya saya melakukan pembahasan kembali terhadap soal-soal yang ada. Hal ini penting supaya siswa tidak hanya sekedar bermain, tetapi juga memahami materi yang sedang dipelajari. Jadi kalau ada soal yang belum dipahami, langsung kita ulas bersama. Dengan cara seperti itu, siswa bisa lebih mengerti dan tidak hanya mengandalkan jawaban saat permainan berlangsung.⁶⁴ [IM.RM.1.5]

Dalam proses evaluasi pembelajaran, penggunaan media Gimkit tidak dijadikan sebagai satu-satunya alat penilaian, melainkan sebagai nilai tambahan yang diperoleh melalui kerja kelompok. Nilai tersebut diakumulasikan sebagai nilai pendukung yang dapat digunakan dalam penilaian ujian tengah semester maupun ujian akhir semester, sehingga membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, aspek keaktifan, kerja sama, dan partisipasi siswa dalam kelompok juga menjadi bagian dari penilaian tambahan dalam pembelajaran. Hal tersebut dijelaskan oleh Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd, selaku guru Fikih:

Media kuis online seperti Gimkit ini biasanya saya gunakan untuk mereview materi sekaligus sebagai penilaian

⁶⁴ Ibid.

tambahan. Dalam pelaksanaannya, siswa bekerja dalam kelompok, kemudian kelompok dengan perolehan poin tertinggi akan mendapatkan apresiasi berupa nilai tambahan. Nilai tersebut nantinya dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam penilaian seperti ujian tengah semester maupun ujian akhir semester.⁶⁵ [IM.RM.1.6]

Berdasarkan keterangan guru yang mengampu mata pelajaran Fikih tersebut serta didukung oleh data observasi, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media Gimkit sebagai sarana evaluasi pembelajaran tergolong efektif. Hal ini karena penyajian soal dan materi dalam Gimkit dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, tampilan yang interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta kemudahan aksesnya membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien dari segi waktu.

Berdasarkan hasil dan wawancara yang dilakukan peneliti dalam penerapan media pembelajaran menggunakan Gimkit, ditemukan adanya faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung merupakan aspek-aspek yang berperan dalam menunjang dan memperlancar pelaksanaan pembelajaran, sedangkan faktor penghambat adalah aspek-aspek yang dapat menghambat atau mengurangi kelancaran proses pembelajaran.⁶⁶

⁶⁵ Ibid.

⁶⁶ Melinda Pridayani and Ahmad Rivauzi, "Faktor Pendukung Dan Penghambat Pelaksanaan Program Penguatan Pendidikan Karakter Religius Terhadap Siswa" 2, no. 2 (2022): 329–41.

1) Faktor pendukung dalam implementasi media Gimkit.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa kesiapan fasilitas di sekolah sudah cukup memadai dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Hal ini terlihat dari tersedianya sarana seperti proyektor LCD di setiap kelas serta akses jaringan internet (Wi-Fi) yang menunjang penggunaan media pembelajaran seperti Gimkit. Ketersediaan fasilitas tersebut memberikan kemudahan bagi guru maupun peneliti dalam mengintegrasikan media pembelajaran yang interaktif ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Temuan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa pihak sekolah memberikan dukungan terhadap penerapan teknologi dalam pembelajaran melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Bapak Moh. Saleh, S.Pd M.Kom, selaku Waka Kurikulum di MTs Surya Buana menjelaskan bahwa:

Sekolah memang berupaya mendukung pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti LCD proyektor di setiap kelas dan akses internet (Wi-Fi). Hal ini bertujuan agar guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital secara optimal. Selain itu, kami juga mendorong guru untuk lebih inovatif dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, sehingga proses belajar-mengajar bisa berjalan lebih efektif dan menarik bagi siswa.⁶⁷ [MS.RM.3.1]

⁶⁷ Wawancara Dengan Moh. Saleh, Waka Kurikulum MTs Surya Buana, Tanggal 20 April 2026, Pukul 10.00-10.30.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa pihak sekolah memiliki komitmen yang kuat dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Dukungan tersebut tidak hanya ditunjukkan melalui penyediaan fasilitas yang memadai, seperti proyektor LCD dan jaringan internet, tetapi juga melalui dorongan kepada guru untuk mengembangkan inovasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Dengan adanya dukungan sarana dan kebijakan tersebut, guru memiliki kesempatan yang lebih luas untuk mengimplementasikan media pembelajaran digital secara optimal. Hal ini berdampak positif terhadap proses pembelajaran yang menjadi lebih efektif, interaktif, dan mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Faktor pendukung lainnya adalah peran aktif pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya guru, melalui penyelenggaraan workshop secara berkala. Kegiatan tersebut dilakukan sebagai bentuk kerja sama untuk mengembangkan kompetensi guru, terutama dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sehari-hari. Bapak Moh. Saleh, S.Pd M.Kom, selaku Waka Kurikulum di MTs Surya Buana menjelaskan bahwa:

Sekolah secara rutin mengadakan kegiatan seperti workshop atau pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru, terutama dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan agar guru mampu mengikuti

perkembangan zaman dan lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran di kelas. Melalui workshop tersebut, guru diharapkan dapat menguasai berbagai media pembelajaran digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.⁶⁸ [MS.RM.3]

Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd selaku guru Fikih memvalidasi hal tersebut, beliau mengungkapkan bahwa:

Saya mengikuti beberapa pelatihan yang diselenggarakan oleh sekolah, seperti workshop maupun webinar yang berkaitan dengan teknologi pendidikan, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis digital.⁶⁹ [IL.RM.3.1]

Kemudian, Muhammad Rafli siswa kelas VII menambahkan terkait penggunaan media digital Gimkit menyatakan bahwa:

Penggunaan Gimkit cukup mudah karena dapat diakses langsung melalui browser tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan, sehingga lebih praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.⁷⁰ [MR.RM.3.1]

Hasil pengamatan peneliti pada observasi pembelajaran pada 20 April 2026 di ruang kelas VII mata pelajaran Fikih jam 08.45 – 10.00 WIB, media Gimkit tersebut sangat mudah diakses hanya melalui website dan dengan memasukkan kode atau memindai barcode yang telah ditampilkan pada proyektor. Siswa dapat mengaksesnya di perangkat masing-masing.

⁶⁸ Ibid.

⁶⁹ Wawancara Dengan Ika Lutfinasari, Guru Fikih MTs Surya Buana, Tanggal 21 April 2026, Pukul 10.00-10.30.

⁷⁰ Wawancara Dengan Muhammad Rafli, Siswa Kelas VII MTs Surya Buana, Tanggal 21 April 2026, Pukul 11.00-11.30.



Gambar 4 10 Tampilan Kode Saat Siswa Join

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital Gimkit tidak terlepas dari peran aktif pihak sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Fasilitas tersebut meliputi ketersediaan LCD proyektor di setiap kelas serta akses jaringan internet yang mendukung berlangsungnya pembelajaran berbasis digital. Selain itu, sekolah juga secara rutin menyelenggarakan kegiatan pengembangan kompetensi guru, seperti workshop atau pelatihan terkait teknologi pendidikan, termasuk pemanfaatan media pembelajaran digital. Di sisi lain, kemudahan akses Gimkit yang dapat digunakan langsung melalui perangkat tanpa perlu instalasi tambahan juga menjadi faktor pendukung dalam penerapannya. Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan turut memberikan kontribusi positif terhadap keberhasilan penggunaan media ini. Kemudahan akses melalui berbagai perangkat yang dimiliki

siswa juga semakin memperlancar proses pembelajaran yang berlangsung.

2) Faktor penghambat dalam implementasi media Gimkit.

Dalam penerapannya, tentunya pasti terdapat kendala dalam pengimplementasian media Gimkit tersebut yang membutuhkan waktu yang lebih dalam untuk menyiapkan media pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh wawancara dengan Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd, selaku guru Fikih mengatakan bahwa:

Faktor penghambat yang paling utama itu adalah waktu, apalagi di sini guru PAI jamnya itu full ya dari pagi sampai sore, Senin sampai Jumat. Sehingga kita untuk mempersiapkan media pembelajaran dan lain sebagainya itu terbatas, jadi saya biasanya mempersiapkan itu pada waktu weekend untuk persiapan mengajar dan lainnya.⁷¹ [IM.RM.3.2]

Lebih lanjut, faktor penghambat seperti kendala teknis lainnya juga disampaikan oleh Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd, selaku guru Fikih mengatakan bahwa:

Dalam penggunaan media Gimkit, kendala yang paling sering muncul biasanya terkait jaringan internet yang kurang stabil. Hal ini membuat proses permainan terkadang terhambat, misalnya saat loading atau saat siswa akan menjawab soal. Dan juga tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai, sehingga harus digunakan secara bergantian dalam kelompok. Kondisi ini terkadang membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi masih perlu untuk ditingkatkan lagi.⁷² [IM.RM.3.3]

⁷¹ Wawancara Dengan Ika Maulidiyah, Guru Fikih MTs Surya Buana, Tanggal 21 April 2026, Pukul 10.00-10.30.

⁷² Ibid.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Devika Maharani salah satu kelas VII mengatakan bahwa:

Saat mau akses link yang dibagikan kadang nunggu lama untuk bisa masuk, jaringannya lemot jadi saya biasanya pakai paket data sendiri.⁷³ [DM.RM.3.1]

Dapat disimpulkan bahwa masih terdapat beberapa kendala dalam penggunaan materi pembelajaran berbasis Gimkit, yang menghambat kelancaran proses pembelajaran. Tantangan terbesar adalah guru, karena jadwal mereka yang padat dari pagi hingga siang hari, sehingga mereka memiliki sedikit waktu untuk mempersiapkan materi pembelajaran. Selain itu, masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan peralatan siswa menghadirkan kendala tambahan bagi pengajaran yang efektif.

Temuan dari siswa turut menguatkan adanya kendala teknis tersebut, khususnya terkait akses jaringan yang lambat saat menggunakan media Gimkit. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal dan membutuhkan waktu lebih lama. Dengan demikian, meskipun media Gimkit memiliki keunggulan dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa, masih diperlukan upaya untuk mengatasi

⁷³ Wawancara Dengan Devika Maharani, Siswa Kelas VII MTs Surya Buana, Tanggal 21 April 2026, Pukul 11.00-11.30.

kendala-kendala tersebut agar implementasinya dapat berjalan secara lebih efektif dan maksimal.

2. Proses pembentukan keterampilan kolaborasi siswa melalui media *Gimkit* pada pembelajaran Fikih Kelas VII di MTs Surya Buana.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan, proses pembentukan keterampilan kolaborasi siswa melalui penerapan media *Gimkit* pada pembelajaran Fikih di MTs Surya Buana berlangsung melalui kegiatan pembelajaran yang disusun secara interaktif dan berbasis kerja kelompok. Melalui aktivitas tersebut, siswa didorong untuk saling bekerja sama, berdiskusi, serta berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas dan tantangan yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap awal pembelajaran, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil. Pembagian kelompok tersebut dilakukan untuk mendorong terjadinya interaksi sosial antarsiswa serta melatih kemampuan kerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Setiap kelompok beranggotakan beberapa siswa yang memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing dalam proses diskusi maupun pengambilan keputusan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan menggunakan media *Gimkit* berbasis permainan. Dalam kegiatan ini, setiap kelompok

bekerja sama untuk menjawab soal-soal yang ditampilkan melalui proyektor. Proses kolaborasi terlihat ketika siswa saling berdiskusi, bertukar pendapat, serta menentukan jawaban secara bersama sebelum menginput jawaban melalui perangkat yang digunakan. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd, selaku guru Fikih mengatakan bahwa:

Ketika pembelajaran menggunakan Gimkit secara berkelompok, siswa terlihat lebih aktif berdiskusi dan saling bekerja sama dalam menentukan jawaban. Mereka juga saling membantu jika ada anggota kelompok yang belum memahami materi.⁷⁴ [IM.RM.2.1]

Temuan tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan Muhammad Rafli salah satu siswa kelas VII yang menyatakan bahwa:

Kami bisa saling diskusi dulu sebelum menjawab pertanyaannya, terus tadi ada yang bagian jalanin karakternya untuk menyerang musuh.⁷⁵ [MR.RM.2.1]

Siswa lain juga mengungkapkan yaitu Devika Maharani yang merupakan siswa kelas VII mengungkapkan bahwa:

Kalau mengerjakan, kami diskusi dulu, misalnya menentukan jawaban yang benar dan memberi tahu teman yang masih bingung.⁷⁶ [DM.RM.2.1]

Selain itu, terdapat bentuk kerja sama dalam pembagian tugas selama pembelajaran Devika Maharani mengatakan bahwa:

Iya, saat mengerjakan biasanya kami bekerja sama dalam kelompok. Ada yang membantu mencari jawaban, ada yang memberi pendapat, dan perangkatnya juga dipakai secara

⁷⁴ Ibid.

⁷⁵ Wawancara Dengan Muhammad Rafli, Siswa Kelas VII MTs Surya Buana, Tanggal 21 April 2026, Pukul 11.00-11.30.

⁷⁶ Wawancara Dengan Devika Maharani, Siswa Kelas VII MTs Surya Buana, Tanggal 21 April 2026, Pukul 11.00-11.30.

bergantian supaya semua anggota bisa ikut berpartisipasi.⁷⁷
[DM.RM.2]

Lebih lanjut, Devika Maharani siswa kelas VII merasa adanya peningkatan kekompakan dalam kelompok, sebagaimana diungkapkan:

Kami jadi lebih kompak, sering komunikasi, dan kalau ada yang salah langsung dibahas bersama.⁷⁸ [DM.RM.2]

Hal tersebut divalidasi oleh Ibu Ika Maulidiyah, M.Pd, selaku guru Fikih bahwa penggunaan media ini juga sangat mendukung keaktifan siswa dikelas, beliau mengatakan:

Penggunaan media berbasis game seperti Gimkit membuat siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif. Mereka terlihat lebih tertarik dan penasaran, sehingga mulai ikut berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran.⁷⁹
[IM.RM.2.2]

Data tersebut juga diperkuat dengan dokumentasi penelitian yang menunjukkan bahwa siswa duduk dalam kelompok kecil dan aktif berdiskusi selama pembelajaran berlangsung.



Gambar 4 11 Siswa Sedang Diskusi dan Bekerja Sama

⁷⁷ Ibid.

⁷⁸ Ibid.

⁷⁹ Wawancara Dengan Ika Maulidiyah, Guru Fikih MTs Surya Buana, Tanggal 21 April 2026, Pukul 10.00-10.30.

Dalam dokumentasi terlihat adanya pembagian peran antaranggota kelompok, seperti membaca soal, memberikan pendapat, serta mengoperasikan perangkat untuk menjawab kuis. Selain itu, suasana kelas tampak aktif dan siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.



Gambar 4 12 Suasana Kelas Saat Pembelajaran Berlangsung

Pada tahap akhir, setelah kegiatan permainan selesai, dilakukan pembahasan bersama terhadap soal-soal yang telah dikerjakan. Kegiatan ini juga menjadi bagian dari proses kolaborasi, karena siswa kembali terlibat dalam diskusi untuk memahami jawaban yang benar serta mengklarifikasi materi yang belum dipahami.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembentukan keterampilan kolaborasi siswa melalui media Gimkit ditunjukkan melalui beberapa indikator, yaitu: (1) adanya kerja sama dalam kelompok, (2) interaksi aktif antarsiswa, (3) kemampuan berdiskusi dalam menentukan jawaban, (4) pembagian peran dalam kelompok, serta (5) sikap saling membantu dan menghargai pendapat.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Implementasi Media Gimkit dalam Pembelajaran Fikih Kelas VII di MTs Surya Buana.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan dari penggunaan media konvensional menuju media berbasis digital yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era sekarang. Kehadiran media digital dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu bentuk media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media berbasis permainan (*game-based learning*). Model pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena di dalamnya terdapat unsur tantangan, kompetisi, dan interaksi antarsiswa. Penggunaan media berbasis permainan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dikemas secara lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada metode ceramah. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah Gimkit yang diterapkan pada mata pelajaran Fikih di MTs Surya Buana.

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media Gimkit pada pembelajaran Fikih dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar yang memuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, metode, media, serta evaluasi pembelajaran. Selain itu, guru juga menyiapkan soal-soal yang akan dimasukkan ke dalam media Gimkit sesuai dengan materi yang dipelajari siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru tidak hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, tetapi juga memanfaatkan berbagai sumber lain seperti e-book, LKS, website, hingga video pembelajaran yang diakses melalui barcode maupun tautan tertentu. Hal tersebut menunjukkan adanya upaya guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Pemanfaatan berbagai sumber belajar tersebut membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas dan tidak terbatas pada satu sumber pembelajaran saja.

Dalam pelaksanaannya, penggunaan Gimkit dilakukan setelah guru menyampaikan materi pembelajaran. Guru juga menginformasikan kepada siswa pada pertemuan sebelumnya agar mempersiapkan perangkat seperti handphone atau laptop beserta kuota internet yang akan digunakan selama pembelajaran berlangsung. Langkah tersebut menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis digital memerlukan kesiapan baik dari guru maupun siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Penggunaan media Gimkit pada pembelajaran Fikih memberikan dampak positif terhadap suasana belajar di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan

wawancara, siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Adanya unsur permainan membuat siswa lebih bersemangat dalam menjawab soal dan terlibat secara langsung selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan penelitian tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky yang menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dalam penggunaan Gimkit, siswa tidak hanya menerima materi dari guru secara pasif, tetapi juga aktif berpikir, berdiskusi, serta menemukan jawaban melalui interaksi dengan teman sekelompoknya. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru (*teacher-centered*), melainkan lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Selain itu, implementasi media Gimkit juga sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, kolaboratif, dan menyenangkan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, sedangkan siswa menjadi subjek utama yang terlibat langsung dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media Gimkit tidak hanya membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 pada siswa. Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa implementasi media Gimkit pada pembelajaran Fikih di MTs Surya Buana mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Penggunaan media ini juga

membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran Fikih tidak lagi dianggap monoton, tetapi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Dalam penerapan pembelajaran digital, berbagai faktor dapat mendorong dan menghambat proses pembelajaran. Faktor pendorong adalah segala sesuatu yang mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran, sedangkan faktor penghambat merupakan hambatan yang dapat mengurangi efektivitasnya. Dalam penerapan model pembelajaran berbasis game yang didukung Gimkit pada pengajaran Fiqh di MTs Surya Buana, beberapa faktor pendukung dan penghambat diidentifikasi berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

a. Faktor Pendukung Implementasi Media Gimkit.

Berdasarkan hasil penelitian, ketersediaan fasilitas sekolah yang memadai merupakan salah satu faktor terpenting dalam implementasi Gimkit. Sekolah telah menyediakan alat bantu pembelajaran digital seperti proyektor LCD di setiap ruang kelas dan akses internet (Wi-Fi) yang dapat digunakan selama pelajaran. Ketersediaan fasilitas ini memudahkan guru untuk menggunakan media pembelajaran digital, sehingga pelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.

Selain penyediaan fasilitas, pihak sekolah juga berperan aktif dalam meningkatkan kompetensi guru melalui berbagai kegiatan pelatihan seperti workshop dan webinar tentang teknologi pendidikan. Kegiatan tersebut menjadi bentuk dukungan sekolah dalam mengembangkan kemampuan guru agar mampu memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal.

Dengan adanya pelatihan tersebut, guru menjadi lebih memahami penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan lebih siap dalam menerapkan media berbasis digital di kelas.

Faktor pendukung lainnya adalah kemudahan akses media Gimkit yang dapat digunakan secara langsung melalui browser tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan. Kemudahan tersebut membuat siswa lebih praktis dalam mengakses media pembelajaran menggunakan perangkat yang dimiliki. Selain itu, tampilan Gimkit yang menarik dan berbasis permainan mampu meningkatkan antusiasme serta motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran Fikih. Siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan konsep Game-Based Learning yang menekankan pembelajaran melalui aktivitas permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan adanya unsur permainan, siswa merasa pembelajaran tidak monoton sehingga mereka lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar sampai selesai.

b. Faktor Penghambat Implementasi Media Gimkit.

Namun, masih ada beberapa kendala dalam implementasi yang menghambat proses pembelajaran. Salah satu kendala terbesar adalah keterbatasan waktu yang tersedia bagi guru untuk mempersiapkan pembelajaran. Guru membutuhkan waktu lebih untuk menyusun soal,

menyiapkan media Gimkit, serta menyesuaikan materi pembelajaran dengan permainan yang akan digunakan. Padatnya jadwal mengajar juga menjadi salah satu penyebab terbatasnya waktu persiapan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, kendala teknis seperti jaringan internet yang kurang stabil juga menjadi hambatan dalam penggunaan media Gimkit. Jaringan yang lambat menyebabkan proses permainan terkadang terhambat, seperti saat siswa mengakses link permainan maupun ketika menjawab soal. Kondisi tersebut membuat pembelajaran berlangsung sedikit lebih lama dan kurang maksimal pada beberapa situasi tertentu.

Keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa juga menjadi salah satu faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis Gimkit. Tidak semua siswa membawa atau memiliki perangkat sendiri, sehingga penggunaan media dilakukan secara bergantian dalam kelompok. Akibatnya, terdapat beberapa siswa yang harus menunggu giliran untuk menggunakan perangkat selama permainan berlangsung. Meskipun demikian, kondisi tersebut tetap dapat diatasi melalui kerja sama antaranggota kelompok.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa implementasi media Gimkit pada pembelajaran Fikih di MTs Surya Buana didukung oleh fasilitas sekolah, kompetensi guru, kemudahan akses media, serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan meliputi keterbatasan waktu persiapan guru, kendala jaringan internet, dan keterbatasan perangkat siswa. Meskipun masih terdapat beberapa hambatan, implementasi media Gimkit tetap memberikan dampak positif

terhadap proses pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

B. Proses Pembentukan Keterampilan Kolaborasi Siswa melalui Media Gimkit pada Pembelajaran Fikih Kelas VII di MTs Surya Buana.

Keterampilan kolaboratif merupakan salah satu kompetensi terpenting yang harus dimiliki siswa di abad ke-21. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi, bertukar pendapat, dan memecahkan masalah secara kolaboratif dalam sebuah kelompok. Dalam proses pembelajaran, keterampilan kolaboratif tidak dapat berkembang dalam semalam, tetapi harus dipupuk melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antarsiswa. Oleh karena itu, guru harus merancang pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Pembelajaran berbasis *game* merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong pengembangan keterampilan kerja sama siswa. Model ini tidak hanya berfokus pada penyampaian isi pembelajaran, tetapi juga menawarkan pengalaman belajar yang menumbuhkan interaksi sosial antarsiswa melalui aktivitas bermain. Dalam penelitian ini, *platform* Gimkit digunakan sebagai alat pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran Fikih di MTs Surya Buana.

Menurut hasil penelitian, perkembangan keterampilan kerja sama pada siswa dapat diamati selama pembelajaran kelompok. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sehingga mereka dapat berdiskusi dan berkolaborasi sambil menyelesaikan tugas di *platform* Gimkit. Pembelajaran kelompok memberi siswa kesempatan untuk saling membantu, bertukar pendapat, dan berpartisipasi aktif

dalam menentukan jawaban yang benar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa membagi peran selama pembelajaran. Beberapa siswa bertanggung jawab untuk mengoperasikan perangkat, membacakan tugas dengan lantang, menjawab pertanyaan, atau membantu anggota kelompok yang belum memahami materi. Lebih lanjut, siswa terbiasa berdiskusi sebelum menyepakati jawaban dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa proses interaksi dan komunikasi terjadi di antara anggota kelompok selama pembelajaran.

Selain itu, penggunaan Gimkit dapat meningkatkan keterlibatan siswa yang sebelumnya cenderung pasif di kelas. Unsur-unsur gamifikasi membuat siswa lebih ingin tahu, antusias, dan termotivasi untuk berkontribusi dalam kelompok mereka. Bahkan siswa yang biasanya pendiam semakin berani mengungkapkan pendapat dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Hal ini membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif.

Hasil penelitian ini konsisten dengan teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky. Menurut Vygotsky, pengetahuan muncul melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan orang lain. Dalam pembelajaran Gimkit, siswa membangun pemahaman mereka melalui diskusi, komunikasi, dan pertukaran ide dengan anggota kelompok mereka. Interaksi ini membantu siswa memahami materi pelajaran lebih dalam daripada yang mungkin terjadi dengan pembelajaran individual. Lebih lanjut, pembelajaran berbasis game dengan Gimkit juga mendorong pengembangan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*) yang penting dalam pendidikan abad ke-21. Melalui diskusi kelompok, siswa belajar untuk mengungkapkan pendapat mereka, menghargai perspektif yang berbeda, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas

yang disajikan selama permainan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial siswa.

Meskipun demikian, dalam proses pembelajaran masih ditemukan beberapa kendala dalam kerja kelompok, seperti adanya anggota kelompok yang kurang aktif dan hanya bergantung pada teman lainnya. Namun, kondisi tersebut tidak menghambat jalannya pembelajaran secara keseluruhan karena siswa tetap berusaha bekerja sama dan saling membantu selama permainan berlangsung. Guru juga berperan dalam mengarahkan serta memastikan seluruh siswa tetap terlibat dalam aktivitas kelompok. Berdasarkan pembahasan tersebut, Dapat diamati bahwa media Gimkit mendorong keterampilan kolaborasi siswa dalam pelajaran Fikh di MTs Surya Buana. Proses ini terlihat jelas dalam diskusi, kolaborasi, komunikasi, pembagian peran, dan interaksi sosial antarsiswa selama pelajaran. Dengan demikian, penggunaan Gimkit tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan kolaborasi mereka di kelas.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai proses pembentukan keterampilan kolaborasi siswa melalui media Gimkit pada pembelajaran Fikih Kelas VII di MTs Surya Buana, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi media Gimkit pada pembelajaran Fikih di MTs Surya Buana dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan secara berkelompok menggunakan media Gimkit sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada tahap evaluasi, guru menggunakan Gimkit sebagai sarana untuk mereview materi dan memberikan penilaian tambahan kepada siswa. Penggunaan Gimkit membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Dan faktor pendukung implementasi media Gimkit meliputi tersedianya fasilitas sekolah seperti LCD proyektor dan jaringan internet, adanya workshop atau pelatihan teknologi pendidikan bagi guru, kemudahan akses media Gimkit, serta tingginya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Adapun faktor penghambatnya meliputi keterbatasan waktu guru dalam mempersiapkan media pembelajaran, kendala jaringan internet yang kurang stabil, serta keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa. Namun demikian, hambatan

tersebut tidak mengurangi efektivitas penggunaan Gimkit dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan kolaboratif.

2. Proses pembentukan keterampilan kolaborasi siswa melalui media Gimkit terlihat melalui aktivitas kerja sama, diskusi, komunikasi, pembagian peran, serta saling membantu antaranggota kelompok selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media Gimkit mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, termasuk siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dan berani berpartisipasi. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan mendorong siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan soal secara kelompok.

B. SARAN

1. Bagi Sekolah, sekolah diharapkan dapat terus mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan melengkapi fasilitas penunjang pembelajaran, seperti memperkuat jaringan internet serta menyediakan sarana teknologi yang memadai. Selain itu, sekolah juga diharapkan tetap mengadakan pelatihan atau workshop secara berkala agar kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran semakin meningkat.
2. Bagi guru, diharapkan untuk lebih memperluas penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif, termasuk pembelajaran berbasis permainan menggunakan Gimkit. Mereka juga diharapkan untuk mengoptimalkan pengajaran kelompok untuk memastikan semua siswa

terlibat aktif dan keterampilan kolaborasi mereka dapat berkembang sepenuhnya.

3. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan kerja sama antaranggota kelompok, serta memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai sarana belajar yang positif guna mendukung pemahaman terhadap materi pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dimaksudkan untuk menjadi referensi dan sumber daya bagi peneliti masa depan yang menyelidiki penggunaan model pembelajaran berbasis game dan media pembelajaran digital lainnya. Lebih lanjut, diharapkan peneliti masa depan akan memperluas penelitian untuk mencakup berbagai konten kurikuler, tingkat pendidikan, dan bidang kompetensi, sehingga temuan penelitian menjadi lebih komprehensif, beragam, dan kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Tresna Hamidah, Ellina Rienovita, and Mario Emilzoli. "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 4 (2024): 1475–84.
- Amelia, N. "Penggunaan Gimkit Sebagai Alat Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Kelas V UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10 (2024).
- Astiswijaya, N., & Juandi, D. "KETERAMPILAN KOLABORATIF PESERTA DIDIK: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR)." *Journal of Education and Instruction* 6 (2023): 679–92. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i2.7711%0AMODERNISASI>.
- Brilliant, I., Budyartati, S., & Nofri, E. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit Sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Sekolah Dasar," 2024.
- Fadlurrohman, Ishak, Asmar Husein, Liya Yulia, Hery Wibowo, and Santoso Tri Raharjo. "MEMAHAMI PERKEMBANGAN ANAK GENERASI ALFA DI ERA" 2 (2025): 178–86.
- Faristianti, Fathiani. "Penggunaan Model Game Based Learning Berbasis Web Gimkit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih," 2025.
- Husnud, Diana. "Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa" 6, no. 2 (2022): 661–76. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>.
- Junaidi, Y. *Metode Rasulullah Saw Dalam Mendidik*. Deepublish, 2015. https://books.google.co.id/books?id=_4tgEQAAQBAJ.
- Lai, Emily R. "Critical Thinking : A Literature Review Research Report." *Critical Thinking*, no. June (2011): 1–49.
- Lisa, Aulia Ainis, and Sofa Muthohar. "Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa." *Jurnal Kependidikan* 13, no. 001 (2024): 125–38.
- Loilatu, S. H., Rusdi, M., & Musyowir, M. "Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Basicedu* 4, no.

4 (2020): 1408–22.

Made, Ni, Fanny Dianis, and Kadek Dwi Arlinayanti. “Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi Di Era Global” 4 (2024): 50–63.

Mashudi. “Mashudi. (1993). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. 4(1), 93–114.” 4, no. 1 (1993): 93–114.

Miles, M B, A M Huberman, and J Saldana. *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications, 2014. <https://books.google.co.id/books?id=3CNrUbTu6CsC>.

Mulyasa, H E, and B Aksara. *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi: Dalam Era Industri 4.0*. BUMI AKSARA, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=Z5MIEAAAQBAJ>.

Naatonis, R N, M Jannah, and P Adab. *Model Pembelajaran Problem Based Gamification Learning*. Penerbit Adab, n.d. <https://books.google.co.id/books?id=OQSGEQAAQBAJ>.

Nasywa, R., & Istanto, I. “Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Di SMP Muhammadiyah 7 Surakarta.” *El Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies* 6, no. 1 (2023): 217–31.

Nurhartanto, A. “Ushul Fiqih Dan Fungsinya Dalm Kajian Hukum Islam.” *URNAL PEDAGOGY* 14, no. 1 (2021): 39–51.

Nurhayati, N. “Memahami Konsep Syariah, Fikih, Hukum Dan Ushul Fikih.” *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 2, no. 2 (2018): 124–34.

Pratiwi, Andi Citra, Firdaus Daud, and A Mushawwir Taiyeb. “Pelatihan Pemanfaatan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah” 3, no. April (2024): 72–76.

Priandini, Astrida Bela, Wirawan Fadly, Ahmad Zubaidi, and Jusubaidi. “Analisis Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Kelas VIII MTs N 6 Ponorogo.” *In PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar* 2, no. 2 (2022): 181–89. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/piscses/article/view/767>.

Pridayani, Melinda, and Ahmad Rivauzi. “Faktor Pendukung Dan Penghambat Pelaksanaan Program Penguatan Pendidikan Karakter Religius Terhadap Siswa” 2, no. 2 (2022): 329–41.

Putra, Lovandri Dwanda, Nabilah Dwi Arlinsyah, Fahmi Rosyad Ridho, Ashila Najma Syafiq, and Khairil Annisa. “Pemanfaatan Wordwall Pada Model

- Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>.
- Rofiudin, Amir, Luhur Adi Prasetya, and Didik Dwi Prasetya. “Pembelajaran Kolaboratif Di SMK: Peran Kerja Sama Siswa Dalam Meningkatkan Keterampilan Soft Skills.” *Journal of Education Research* 5, no. 4 (2024): 4444–55. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.672>.
- Scoular, Claire, Daniel Duckworth, Jonathan Heard, and Dara Ramalingam. “Collaboration: Skill Development Framework.” *Acer* 1, no. 1 (2020): 1–19. www.acer.org.
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. “Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMPN 24 Malang.” *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu Sosial* 4, no. 4 (2024). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>.
- Serrano, Katrina. “The Effect of Digital Game-Based Learning on Student Learning: A The Effect of Digital Game-Based Learning on Student Learning: A Literature Review Literature Review.” *Graduate Research Papers*, 2019, 943. <https://scholarworks.uni.edu/grp/943>.
- Sofiyana, Marinda Sari, Sukhoiri, Novita Aswan, Bangun Munthe, Lumastri Ajeng W, Raodhatul Jannah, Sutresna Juhara, et al. *Metodologi Penelitian Pendidikan. Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, 2022.
- Sulaiman, I. “PENDIDIKAN LITERASI KEWARGANEGARAAN GEN Z MELALUI IMPLEMENTASI KOMUNITAS CIVIC KOLABORASIK DI KOTA TEGAL.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 20–29.
- Udar, Mahatbir Bin, and Bashori. “Mengevaluasi Validitas Instrumen Dalam Penelitian Kualitatif: Metode Verifikasi Dan Implementasinya.” *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 1–11.
- Utami, Chadiza Auliana, Aulia Asmidah Hsb, and Shintia Agustina. “Implementasi Manajemen Dalam Pengelolaan Sekolah / Madrasah” 3 (2025).
- Wardana, P. S. “Kurikulum Pendidikan Islam: Hakikat, Prinsip, Dan Orientasi Nilai Putra.” *Postmodernism: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies* 2, no. 2 (2025): 99–113. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28459981/%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.resenv.2025.100208%0Ahttp://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/10>

91/RED2017-Eng-
8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu
rbeco.2008.06.005%0Ahttps:

Waruwu, Marinu. "Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep , Prosedur ,
Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan" 5 (2024): 198–211.

Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. "Peningkatan Keterampilan
Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran
Teams Games Tournament." 16, no. 2 (2021): 1–11.

Zendrato, J. F. C., & Ziliwu, N. M. P. "Dampak Teknologi Dalam Pembentukan
Karakter Gen Alpha." *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik* 02
(2025): 1–6.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552388 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 778/Un.03.1/TL.01.04/02/2026 23 Februari 2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MTs Surya Buana Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Nurul Zakiah Aziz
NIM	: 220101110103
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Implementasi Model Game Based Learning Melalui Gimkit dalam Membentuk Collaboration Skill Siswa kelas VIII pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Surya Buana
Lama Penelitian	: Februari 2026 sampai dengan April 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 18730623 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



YAYASAN BAHANA CITA PERSADA MALANG
MADRASAH TSANAWIYAH SURYA BUANA
N S M : 121235730019 NPSN : 20583822
"TERAKREDITASI A"

Jl. Sunan Muria 101 Kota Malang Telp/Fax. (0341) 574185 <http://www.mtsuryabuana.sch.id>
email: mtsuryabuana.kotamalang@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor:141/13.25.513/MTs-SB/IV/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini,

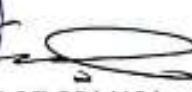
Nama : Akhmad Riyadi, S.Si, S.Pd, M.Pd
Jabatan : Kepala MTs Surya Buana

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Nurul Zakiah Aziz
NIM : 220101110103
Prgram Studi : S-1 Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) dengan judul
"Implementasi Model Game Based Learning Melalui Gimkit dalam Membentuk
Collaboration Skill Siswa kelas VIII pada Mata elajaran Fikih di MTs Surya Buana" di MTs
Surya Buana ada tanggal 23 Februari s/d 23 April 2026

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 28 April 2026
Kepala Madrasah,

Akhmad Riyadi, S.Si, S.Pd, M.Pd

Lampiran 3 Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon : (0341) 551354, Fax : (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110103
Nama : NURUL ZAKIAH AZIZ
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : FARIDATUN NIKMAH, M.Pd
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : IMPLEMENTASI MODEL GAME BASED LEARNING MELALUI GIMKIT DALAM MEMBENTUK COLLABORATIVE SKILL SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQH DI MTs SURYA BUANA

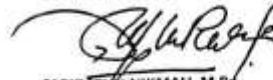
IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	08 Oktober 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Bimbingan draf proposal bab 1,2,3	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	22 Oktober 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Revisi terkait latar belakang dan penulisan masih tidak sesuai dengan KTI	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	30 Oktober 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Revisi pengubahan rumusan masalah dan sistematika kepenulisan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	07 November 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Bimbingan proposal bab 2 dan 3 untuk ditinjau lebih lanjut	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	12 November 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Revisi terkait kerangka berfikir dan daftar pustaka	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	24 November 2025	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Finalisasi proposal untuk seminar	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	05 Januari 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Bimbingan terkait hasil revisi proposal dari dosen penguji	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	28 Januari 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Bimbingan terkait instrumen penelitian sebelum pengambilan data ke sekolah	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	10 Februari 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Konsultasi hasil penelitian sebelum menjadi naskah skripsi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	16 Februari 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Koreksi naskah bab 4 hasil penelitian	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	31 Maret 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Koreksi naskah skripsi bab 4 & 5	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	02 April 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Bimbingan pada bagian bab 6	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	10 April 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Bimbingan skripsi dari bab pertama hingga bab akhir, serta penyempurnaan kembali kepenulisan skripsi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	27 April 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Koreksi lampiran-lampiran dalam skripsi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	05 Mei 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Konsultasi terkait keseluruhan isi skripsi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	12 Mei 2026	FARIDATUN NIKMAH, M.Pd	Melengkapi dokumen TTD dosen pembimbing	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 05 Juni 2026
Dosen Pembimbing 1


FARIDATUN NIKMAH, M.Pd

Kajur / Kaprodi,



Lampiran 4 Lembar Observasi

Tanggal Observasi : 21 April 2026

Mata Pelajaran : Fikih

Kelas : VII A

Nama Guru : Ika Maulidiyah, M.Pd

Pukul : 08.45-10.00 WIB

No.	Objek Pengamatan	Pengamatan		Deskripsi
		Ya	Tidak	
Sarana dan Prasarana Madrasah				
1.	Ruang kelas dilengkapi proyektor dan layar	√		Disetiap kelas terdapat proyektor
2.	Proyektor di ruang kelas dapat difungsikan secara baik	√		Proyektor tersedia dapat berfungsi dengan baik dan mendukung penyampaian materi pembelajaran secara visual
3.	Tersedia koneksi internet yang mendukung	√		Koneksi internet cukup baik, terkadang sedikit lemot saat digunakan secara bersamaan
4.	Siswa dapat mengakses internet dengan mudah	√		Siswa dapat dengan mudah mengakses wifi dan beberapa siswa yang menggunakan paket data sendiri
5.	Guru menggunakan / membawa laptop ketika pproses pembelajaran di kelas	√		Dalam setiap pembelajaran guru selalu membawa laptop sebagai perangkat pembelajaran
6.	Madrasah mengizinkan siswa untuk membawa laptop, ponsel, atau perangkat gawai lainnya	√		Siswa diizinkan untuk membawanya dengan tetap dalam pengawasan guru dan tata tertib yang berlaku
7.	Madrasah memiliki aturan khusus terhadap siswanya tentang penggunaan ponsel, laptop dan perangkat gawai lainnya	√		Laptop/Hp dikumpulkan kepada wali kelas, boleh digunakan oleh siswa saat diperlukan dalam pembelajaran
Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran				

1.	Tujuan pembelajaran disampaikan sebelum kegiatan	√		Tujuan pembelajaran dan aturan permainan dijelaskan sebelum kegiatan dimulai
2.	Aturan dan mekanisme permainan dijelaskan	√		Aturan dan mekanisme permainan dijelaskan secara rinci sebelum kegiatan berlangsung agar siswa memahami alur pembelajaran
3.	Siswa memahami cara menggunakan Media Gimkit	√		Siswa pada awalnya mengalami kebingungan, namun setelah diberikan penjelasan, siswa memahami penggunaan Gimkit secara bertahap
4.	Pembelajaran dilaksanakan melalui tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup	√		Pembelajaran dilakukan melalui tahap pendahuluan, inti, dan penutup
5.	Siswa dibagi dalam kelompok	√		Siswa dibagi ke dalam kelompok untuk kegiatan pembelajaran
6.	Terdapat unsur permainan (tantangan, skor, kompetisi)	√		Pembelajaran menggunakan Gimkit mengandung unsur permainan seperti skor, tantangan, dan kompetisi yang meningkatkan keterlibatan siswa.
7.	Siswa aktif terlibat selama permainan	√		Siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung, baik dalam menjawab soal maupun berinteraksi dalam kelompok.
8.	Terdapat bimbingan selama kegiatan berlangsung	√		Siswa dibimbing selama penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran berlangsung
9.	Game memberikan umpan balik langsung (skor/jawaban)	√		Umpan balik diberikan terhadap hasil permainan siswa selama pembelajaran berlangsung

10.	Dilakukan refleksi atau pembahasan setelah permainan	√		Setelah permainan selesai, dilakukan pembahasan terhadap soal untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.
Keterampilan Kolaborasi Siswa				
1.	Siswa berpartisipasi aktif dalam kelompok	√		Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok selama pembelajaran berlangsung.
2.	Siswa menyampaikan pendapat saat diskusi	√		Siswa menyampaikan pendapat dalam diskusi kelompok sebelum menentukan jawaban.
5.	Siswa merespon pendapat anggota kelompok	√		Siswa menunjukkan sikap saling mendengarkan terhadap pendapat anggota kelompok lainnya.
6.	Siswa berbagi peran dalam kelompok	√		Siswa membagi peran dalam kelompok, seperti menjawab soal dan mengoperasikan perangkat.
7.	Siswa bekerja sama menyelesaikan tugas	√		Siswa menjawab soal dengan tepat sesuai pemahaman materi yang dipelajari
8.	Siswa mengambil keputusan bersama	√		Keputusan dalam menjawab soal diambil melalui kesepakatan bersama dalam kelompok..
9.	Siswa menyelesaikan perbedaan pendapat secara musyawarah	√		Perbedaan pendapat diselesaikan melalui diskusi dan musyawarah dalam kelompok.
10.	Siswa saling membantu memahami materi	√		Siswa saling membantu menjelaskan materi kepada anggota kelompok yang belum memahami.
Faktor Pendukung dan Penghambat				
1.	Kegiatan pembelajaran berjalan sesuai rencana	√		Pembelajaran dengan Gimkit berlangsung sesuai tahapan yang telah direncanakan sebelumnya

2.	Fasilitas mendukung pelaksanaan pembelajaran	√		Fasilitas seperti proyektor, internet, dan perangkat digital mendukung pelaksanaan pembelajaran.
3.	Siswa antusias mengikuti pembelajaran	√		Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pembelajaran berbasis Gimkit
	Terdapat kendala teknis (internet/perangkat)	√		Terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang kurang stabil.
	Terdapat kendala pengelolaan kelas	√		Suasana kelas menjadi kurang kondusif pada saat permainan berlangsung karena meningkatnya antusiasme siswa.
4.	Kendala dapat diatasi selama pembelajaran	√		Kendala yang muncul dapat diatasi melalui kerja sama kelompok dan pengelolaan pembelajaran yang adaptif.

Lampiran 5 Transkrip Wawancara

Narasumber 1

Nama : Ika Maulidiyah, M.Pd

Jabatan : Guru Fikih Kelas VII

Hari, Tanggal : Selasa, 21 April 2026

Pukul : 10.00 -10.30 WIB

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana persiapan yang Anda lakukan sebelum melaksanakan pembelajaran?	Biasanya sebelum pembelajaran dimulai saya menyiapkan dulu perangkat pembelajaran seperti modul ajar. Di dalamnya sudah ada capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, metode, media, sampai evaluasinya, jadi pembelajaran sudah terstruktur dari awal. Modul tersebut juga saya sesuaikan dengan kebutuhan materi dan kondisi siswa di kelas, supaya proses pembelajaran bisa berjalan lebih terarah dan sesuai tujuan yang ingin dicapai.	[IM.RM 1.1] ”Biasanya sebelum pembelajaran.....s udah terstruktur dari awal”
2.	Bagaimana persiapan yang Anda lakukan sebelum menerapkan media Gimkit dalam pembelajaran Fikih	Untuk persiapan pembelajaran biasanya saya sesuaikan dengan pertemuan ke berapa dan materi apa yang sedang dipelajari. Misalnya kalau sudah masuk pada tema tertentu, siswa saya minta untuk membawa perlengkapan yang dibutuhkan. Jadi bukan hanya siswa, saya juga ikut menyiapkan media yang akan digunakan. Kalau pembelajarannya melibatkan siswa secara langsung, tentu harus	[IM.RM 1.2] ”Untuk persiapan pembelajaran.....s upaya saat pembelajaran berlangsung mereka sudah siap.” [IM.RM.1.5] ”Sebelum pembelajaran dimulai.....suasana pembelajaran menjadi lebih konndusif.”

		diberitahukan sebelumnya. Misalnya untuk pertemuan berikutnya akan menggunakan game, saya sudah menginformasikan dari awal kepada siswa. Selain itu, saya juga mencoba menggunakan model atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi, terutama yang belum pernah digunakan sebelumnya. Karena menurut saya, kalau hanya menggunakan metode ceramah saja, siswa cenderung mudah merasa bosan. Contohnya, jika pada pertemuan berikutnya akan menggunakan media seperti Gimkit, maka saya meminta siswa untuk membawa handphone beserta kuota internet. Saya juga mengingatkan mereka untuk mempelajari materi tertentu terlebih dahulu, supaya saat pembelajaran berlangsung mereka sudah siap dan juga tentunya Sebelum pembelajaran dimulai, biasanya saya membagi siswa ke dalam beberapa kelompok terlebih dahulu. Tujuannya agar mereka bisa bekerja sama dan saling berdiskusi saat mengerjakan tugas atau permainan. Dengan berkelompok, interaksi antar siswa juga lebih terlihat, dan saya lebih mudah memperhatikan perkembangan mereka, terutama jika ada yang masih kesulitan. Selain itu,	
--	--	--	--

		kegiatan kelompok ini juga melatih siswa untuk saling menghargai pendapat temannya, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan kondusif.””	
3.	Apa saja sumber belajar yang Anda gunakan dalam pembelajaran Fikih?	Sumber belajar yang saya gunakan tidak hanya terbatas pada buku saja. Selain buku cetak, saya juga memanfaatkan e-book, LKS, serta sumber dari website. Bahkan dalam beberapa bahan ajar seperti LKS atau LKPD, terdapat barcode yang dapat dipindai dan terhubung langsung ke sumber lain, seperti video pembelajaran di YouTube. Menurut saya, penggunaan sumber belajar yang bervariasi dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, karena mereka tidak hanya belajar dari satu sumber saja. Selain itu, siswa juga menjadi lebih tertarik dan tidak cepat merasa bosan saat mengikuti pembelajaran	[IM.RM.1.3] ”Sumber belajar yang saya gunakan.....seperti i video pembelajaran di Youtube.”
4.	Bagaimana Anda menyusun soal yang digunakan dalam media Gimkit pada pembelajaran Fikih?	Dalam penyusunan soal, saya menyesuaikan dengan karakteristik materi Fikih. Misalnya dikelas VII pada materi tertentu, saya membuat soal yang berbasis konsep, seperti ketentuan dalam pelaksanaan ibadah atau contoh kasus yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Tantangannya adalah tidak semua siswa memiliki minat membaca	[IM.RM.1.4] “Dalam penyusunan soal.....tertarik dalam mengikuti pembelajaran.”

		yang tinggi, sehingga perlu dibuat soal yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, saya juga menyusun soal dari inti materi terlebih dahulu, kemudian siswa diminta memilih jawaban yang tepat melalui permainan, sehingga mereka lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.”	
5.	Strategi, model, dan metode apa saja yang bapak/ibu sudah gunakan dalam mengajar pembelajaran Fikih?	Selain media Gimkit, Saya menggunakan game yang dikaitkan dengan latihan soal itu biasanya saya gunakan diakhir setelah selesai penyampaian materi, dan tentu dimasing2 akhir materi itu berbeda ada yang praktek ada yang latihan soal seperti tadi. Pada saat penyampaian materi saya biasanya juga menampilkan video pembelajaran dan saya gunakan lirik-lirik2 supaya siswa lebih mudah untuk menghafal apalagi dikelas VII materinya terkait rukun-rukun dan syarat-syarat dalam shalat, sehingga saya gunakan lirik untuk mempermudah siswa dalam mengetahuinya	
6.	Bagaimana Anda mengevaluasi siswa setelah penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran Fikih	Dalam satu pertemuan, saya tidak hanya fokus pada penggunaan Gimkit saja. Setelah kuis selesai, biasanya saya melakukan pembahasan kembali terhadap soal-soal yang ada. Hal ini penting supaya siswa tidak hanya sekadar bermain, tetapi juga memahami materi yang	

		sedang dipelajari. Jadi kalau ada soal yang belum dipahami, langsung kita ulas bersama. Dengan cara seperti itu, siswa bisa lebih mengerti dan tidak hanya mengandalkan jawaban saat permainan berlangsung	
7.	Bagaimana Anda mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan media Gimkit	Media kuis online seperti Gimkit ini biasanya saya gunakan untuk mereview materi sekaligus sebagai penilaian tambahan. Dalam pelaksanaannya, siswa bekerja dalam kelompok, kemudian kelompok dengan perolehan poin tertinggi akan mendapatkan apresiasi berupa nilai tambahan. Nilai tersebut nantinya dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam penilaian seperti ujian tengah semester maupun ujian akhir semester.	[IM.RM.1.6] ”Media kuis online seperti Gimkit.....ujian tengah semester maupun ujian akhir semester.”
8.	Bagaimana pandangan terhadap penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran?	Menurut saya Gimkit sesuai dengan kondisi saat ini yang mana anak2 itu kan eranya digital sukanya nge-game terus dikaitkan dengan materi itu sangat luar biasa sangat mendukung sekali. Penggunaan media berbasis game seperti Gimkit membuat siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif. Mereka terlihat lebih tertarik dan penasaran, sehingga mulai ikut berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media berbasis game	[IM.RM.2.2] ”Penggunaan media berbasis game.....diskusi dan kegiatan pembelajara.”

		seperti Gimkit membuat siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif. Mereka terlihat lebih tertarik dan penasaran, sehingga mulai ikut berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran	
9.	Apa saja fasilitas yang disediakan oleh sekolah dalam menunjang penerapan pembelajaran berbasis digital di sekolah ?	Dalam menunjang hal tersebut tiap tahun terus ditingkatkan contohnya pihak sekolah mengadakan beberapa pelatihan, Saya mengikuti beberapa pelatihan yang diselenggarakan oleh sekolah, seperti workshop maupun webinar yang berkaitan dengan teknologi pendidikan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Dan tentu ketersediaan wifi serta proyektor di masing-masing kelas untuk menunjang hal tersebut.	[IM.RM.3.1] ”Saya mengikuti beberapa pelatihan.....media pembelajaran berbasis digital.”
10.	Menurut bapak/ibu, bagaimana tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa, terlebih terkait fakta bahwa terdapat perbedaan karakteristik dari masing-masing siswa?	Kalau dikaitkan dengan kelas 7 ada 2 kelas kan ya, 2 kelas itu tentu dengan karakteristik siswa yang berbeda-beda ada siswa yang sangat antusias dimana adanya reward tadi itu kayak ”saya bu”, ada juga walaupun dikasih reward terkadang bersikap masa bodoh. Namun, ketika pembelajaran menggunakan Gimkit secara berkelompok, siswa terlihat lebih aktif berdiskusi dan saling bekerja sama dalam menentukan jawaban.	[IM.RM.2.1] ”Ketika pembelajaran menggunakan Gimkit secara berkelompok.....memahami materi.”

		Mereka juga saling membantu jika ada anggota kelompok yang belum memahami materi.	
11.	Apa saja yang menjadi faktor penghambat dalam penerapan media gimkit yang telah diimplementasikan?	Faktor penghambat yang paling utama itu adalah waktu, apalagi disini guru PAI jamnya itu full ya dari pagi sampai sore senin sampai jumat. Sehingga kita untuk mempersiapkan media pembelajaran dan lain sebagainya itu terbatas, jadi saya biasanya persiapan itu pada waktu weekend untuk persiapan mengajar dan lainnya. Dan terkadang saat penerapan di kelas karena dalam jaringan (Daring) maka, Dalam penggunaan media Gimkit, kendala yang paling sering muncul biasanya terkait jaringan internet yang kurang stabil. Hal ini membuat proses permainan terkadang terhambat, misalnya saat loading atau saat siswa akan menjawab soal. Dan juga tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai, sehingga harus digunakan secara bergantian dalam kelompok. Kondisi ini terkadang membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi masih perlu untuk ditingkatkan lagi	[IM.RM.3.2] ”Faktor penghambat yang paling utama.....persiapan mengajar dan lainnya.” [IM.RM.3.3] ”Dalam penggunaan media Gimkit.....masih perlu ditingkatkan lagi.”
12.	Menurut bapak/ibu model pembelajaran Game based learning yang dilakukan secara berkelompok dapat	Tentu sangat memengaruhi, karena dilihat dari segi sosial karakter siswa itu beda2 ya apalagi mereka dari pagi sampai sore	

	mempengaruhi interaksi siswa satu sama lain?	sehingga interaksinya ya sangat kecil sekali peluangnya lingkungannya sangat kecil, dan dengan seperti itu dibagi kelompok seperti tadi kita bisa tau yang mana siswa yang tidak bisa sabaran, oh ini yang tidak ada respon baik kepada temannya dalam artian egois kan. Jadi adanya pembagian kelompok itu mereka bisa memahami satu sama lain.	
13.	Bagaimana pandangan bapak/ibu mengenai konsep pembelajaran di abad 21 yang mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam pembelajaran?	Sebagai guru Fikih, saya memandang bahwa pembelajaran abad 21 yang mengintegrasikan teknologi informasi sangat penting untuk diterapkan karena dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Dalam pembelajaran Fikih, teknologi mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, misalnya melalui penggunaan media digital atau game edukatif, namun penggunaannya tetap perlu diarahkan dan dikontrol agar tidak mengurangi nilai-nilai yang terkandung dalam materi. Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai sarana pendukung yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.	
14.	Menurut bapak/ibu, bagaimana upaya yang harus dilakukan	paya untuk meningkatkan, yang pasti yang paling utamanya itu dari kita	

	dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih?	sebagai pendidik kalau kita sendiri belum ready maka pembelajaran tidak akan berhasil. Karena kalau dari kita kalau sudah siap dari kemampuan dan media sebagai penunjang itu nanti insyaAllah akan tercapai. Effort itu untuk mempersiapkan itu harusnya membutuhkan waktu yang lebih banyak lagi, karena kita keterbatasan waktu gaada sama sekali bahkan istirahat di sekolah hanya 10 menit. Biasanya saya sendiri untuk mempersiapkan materi dan lainnya itu di hari libur sabtu minggu sebagai persiapan mingguan	
--	--	--	--

Narasumber 2

Nama Siswa: Muhammad Rafli

Siswa Kelas 7A

21 April 2026 / 11.00 -11.30 wib

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Bagaimana peraturan kebijakan terkait penggunaan Hp atau barang elektronik lainnya di sekolah ?	Karena peraturan sekolah dalam penggunaan Hp atau laptop maupun barang elektronik lainnya cukup ketat, jadi biasanya saya tidak bawa dan kalau pun bawa harus dititipkan ke wali kelas. Dan kalau pada pertemuan berikutnya akan menggunakan media seperti Gimkit, guru memberi tahu untuk membawa hp/laptop yang sudah dilengkapi kuota internet, serta mengingatkan mereka agar mempelajari materi yang akan dibahas.	[MR.RM.1.1] ”Karena peraturan sekolah dalam penggunaan.....mempelajari materi yang akan dibahas.”
2.	Bagaimana cara kamu dan teman-teman bekerja sama saat pembelajaran menggunakan media Gimkit ini?	Kami bisa saling diskusi dulu sebelum menjawab pertanyaannya, terus tadi ada yang bagian jalanin karakternya untuk menyerang musuhnya	[MR.RM.2.1] ”Kami bisa saling diskusi.....karakternya untuk menyerang musuh.”
3.	Apakah kamu berdiskusi dengan kelompok sebelum menentukan jawaban?	Iya kami diskusi dulu tapi tadi ada yang memegang laptopnya sendiri tanpa bertanya dulu ke teman yang lainnya.	
4.	Menurutmu, apakah pembelajaran menggunakan media Gimkit berbasis game membuat kamu lebih terbiasa bekerja sama dengan teman?	Tergantung isi teman kelompoknya, karena ada beberapa teman kurang responsif saat belajar kelompok tadi tapi banyak juga yang saling membantu sama lain untuk memenangkan	
6.	Apakah kalian merasa kesulitan	Tidak sulit malah Penggunaan Gimkit cukup	[MR.RM.3.1]

	selama mengikuti pembelajaran Fikih menggunakan media Gimkit berbasis Game based learning ini?	mudah karena dapat diakses langsung melalui browser tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan, sehingga lebih praktis untuk digunakan dalam pembelajaran	"Penggunaan Gimkit cukup mudah.....digunakan dalam pembelajaran."
7.	Apakah terdapat kendala pada saat belajar menggunakan media gimkit ini?	Mungkin kendalanya tuh dari akses jaringan internet karena kelompok saya tadi mau join agak lemot jadi telat masuk untuk mengikuti permainannya.	
8.	Apakah kamu paham dengan materi yang dipelajari saat menggunakan model pembelajaran game based learning dengan media gimkit?	Iya jadi lebih paham, karena bisa mengetahui jawaban kita salah atau benar. Dan kita tuh bisa saling koreksi satu sama lain tadi saat belajar kelompok seperti tadi.	
9.	Jika ada perbedaan pendapat dalam kelompok, bagaimana cara kalian menyelesaikannya?	Kalau tadi saya ber tahu teman bahwa seperti ini penjelasannya kenapa saya memilih ini jadi, dimusyawarahin dulu sebelum memilih.	
10.	Bagaimana pendapatmu saat belajar menggunakan model pembelajaran game based learning dengan media gimkit, apakah menyenangkan? Mengapa?	Menyenangkan sekali karena bisa belajar sambil main game, tidak monoton belajar terus dan fitur2nya sangat menarik	
11.	Apakah kalian merasa terlibat selama mengikuti pembelajaran Fikih menggunakan media Gimkit ini?	Iya merasa terlibat, karena kita mendapatkan perannya masing2 ada yang menjawab pertanyaan bagian ini itu ada yang menyusun strategi untuk melawan musuh di gamenya	

Narasumber 3**Nama Siswa: Devika Maharani****Siswa Kelas 7B****21 April 2026 / 11.00 -11.30 wib**

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Bagaimana peraturan kebijakan terkait penggunaan Hp atau barang elektronik lainnya di sekolah ?	Di sekolah sebenarnya tidak boleh sembarangan menggunakan HP, jadi kami biasanya fokus menggunakan buku atau alat belajar yang lain. Kalau ada tugas atau pembelajaran yang membutuhkan perangkat elektronik, guru akan memberi informasi terlebih dahulu. Jadi saat ada pembelajaran perlu memakai hp/laptop kami diperbolehkan membawa HP untuk keperluan belajar.	
2.	Bagaimana cara kamu dan teman-teman bekerja sama saat pembelajaran menggunakan media Gimkit ini?	Kalau mengerjakan, kami diskusi dulu, misalnya menentukan jawaban yang benar dan memberi tahu teman yang masih bingung	[DM.RM.2.1] ”Kalau mengerjakan.....teman yang masih bingung.”
3.	Apakah kamu berdiskusi dengan kelompok sebelum menentukan jawaban?	Iya, biasanya kami berdiskusi dulu sebelum menentukan jawaban supaya jawabannya lebih yakin. Tapi kadang ada juga teman yang langsung menjawab sendiri karena memegang perangkat, jadi belum sempat meminta pendapat anggota kelompok yang lain	
4.	Menurutmu, apakah pembelajaran menggunakan media Gimkit berbasis game membuat kamu	Iya, saat mengerjakan biasanya kami bekerja sama dalam kelompok. Ada yang membantu mencari jawaban, ada yang memberi pendapat, dan perangkatnya	[DM.RM.2.2] ”Iya, saat mengerjakan biasanya.....anggota ikut berpartisipasi.” [DM.RM.2.3]

	lebih terbiasa bekerja sama dengan teman?	juga dipakai secara bergantian supaya semua anggota bisa ikut berpartisipasi. Sehingga Kami jadi lebih kompak, sering komunikasi, dan kalau ada yang salah langsung dibahas bersama	"Kami jadi lebih kompak.....dibahas bersama."
6.	Apakah kalian merasa kesulitan selama mengikuti pembelajaran Fikih menggunakan media Gimkit berbasis Game based learning ini?	Tidak terlalu sulit, karena Gimkit cukup mudah digunakan. Kami bisa langsung mengaksesnya lewat browser tanpa perlu mengunduh aplikasi dulu, jadi lebih praktis dan tidak ribet saat digunakan dalam pembelajaran.	
7.	Apakah terdapat kendala pada saat belajar menggunakan media gimkit ini?	Saat mau akses link yang dibagikan kadang nunggu lama untuk bisa masuk, jaringannya lemot jadi saya biasanya pakai paket data sendiri	[DM.RM.3.1] "Saat mau akses link yang dibagikan.....pakai paket data sendiri."
8.	Apakah kamu paham dengan materi yang dipelajari saat menggunakan model pembelajaran game based learning dengan media gimkit?	Iya, saya jadi lebih paham dengan materinya, karena saat mengerjakan soal di Gimkit kami bisa langsung mengetahui jawaban yang benar dan yang salah. Selain itu, saat belajar kelompok kami juga saling berdiskusi dan mengoreksi jawaban satu sama lain, jadi lebih membantu memahami materi.	
9.	Jika ada perbedaan pendapat dalam kelompok, bagaimana cara kalian menyelesaikannya?	Kalau ada perbedaan pendapat, biasanya kami saling menjelaskan alasan dari jawaban yang dipilih dulu. Setelah itu didiskusikan bersama sampai menemukan jawaban yang dianggap paling tepat sebelum dipilih	

10.	Bagaimana pendapatmu saat belajar menggunakan model pembelajaran game based learning dengan media gimkit, apakah menyenangkan? Mengapa?	Menurut saya pembelajaran menggunakan Gimkit sangat menyenangkan, karena kami bisa belajar sambil bermain game jadi suasananya tidak membosankan atau monoton. Selain itu, fitur-fitur dalam Gimkit juga menarik, sehingga membuat kami lebih semangat mengikuti pembelajaran	
11.	Apakah kalian merasa terlibat selama mengikuti pembelajaran Fikih menggunakan media Gimkit ini?	Iya, saya merasa terlibat dalam pembelajaran, karena di dalam kelompok setiap anggota memiliki peran masing-masing. Ada yang fokus menjawab pertanyaan, ada juga yang membantu menyusun strategi saat permainan berlangsung, jadi semua ikut berpartisipasi.	

Narasumber 4**Nama Siswa: Adrizal Hakim, M.Pd****Waka Kurikulum MTs Surya Buana****20 April 2026 / 10.00 -10.30 wib**

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah terdapat kebijakan khusus terkait pengadaan perangkat teknologi untuk mendukung pembelajaran digital?	Sekolah memang berupaya mendukung pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti proyektor LCD di setiap kelas dan akses internet (Wi-Fi). Hal ini bertujuan agar guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital secara optimal. Selain itu, kami juga mendorong guru untuk lebih inovatif dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, sehingga proses belajar-mengajar bisa berjalan lebih efektif dan menarik bagi siswa. Dan juga Sekolah secara rutin mengadakan kegiatan seperti workshop atau pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru, terutama dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan agar guru mampu mengikuti perkembangan zaman dan lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran di kelas. Melalui workshop tersebut, guru diharapkan dapat menguasai berbagai media pembelajaran digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini	[MS.RM.3.1] ”Sekolah memang berupaya.....lebih efektif dan menarik bagi siswa.” [MS.RM.3.2] ”Sekolah secara rutin mengadakan kegiatan.....sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.”

2.	Bagaimana peran sekolah dalam mendukung guru untuk menggunakan media digital seperti Gimkit dalam pembelajaran?	Media pembelajaran Gimkit merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Saya sendiri pernah menggunakannya, begitu juga dengan beberapa guru lain, karena media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan Gimkit juga sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered). Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing serta memberikan klarifikasi apabila terdapat materi yang belum dipahami siswa. Selama penggunaan Gimkit, terlihat bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan unsur permainan dalam media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	[MS.RM.1.1] Media pembelajaran Gimkit merupakan.....menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.”
3.	Bagaimana pandangan bapak/ibu mengenai konsep pembelajaran di abad 21 yang mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam pembelajaran?	Pembelajaran abad 21 menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Karena siswa sekarang sudah sangat dekat dengan teknologi, maka pembelajaran juga harus menyesuaikan. Teknologi bisa menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, selama digunakan dengan tepat dan tetap mengarah pada tujuan pembelajaran.	
4.	Apakah terdapat evaluasi dari pihak	Iya, biasanya ada evaluasi dari pihak sekolah terkait	

	sekolah terkait penggunaan media pembelajaran digital oleh guru?	penggunaan media pembelajaran digital yang digunakan guru di kelas. Evaluasi tersebut dilakukan untuk melihat sejauh mana media yang digunakan dapat mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, sekolah juga memberikan masukan kepada guru agar penggunaan media digital bisa lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.	
5.	Apa harapan Bapak terhadap pengembangan pembelajaran berbasis digital di MTs Surya Buana ke depannya?	Harapan saya ke depannya pembelajaran berbasis digital di MTs Surya Buana bisa terus berkembang dan dimanfaatkan secara lebih optimal oleh guru maupun siswa. Saya juga berharap guru semakin kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, semoga fasilitas pendukung di sekolah juga terus ditingkatkan agar penerapan pembelajaran digital dapat berjalan lebih efektif.	

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian



Halaman depan MTs Surya Buana



Area Kelas MTs Surya Buana



Foto Bersama



Foto Bersama



Wawancara bersama Waka Kurikulum



Wawancara bersama guru Fikih kelas VII

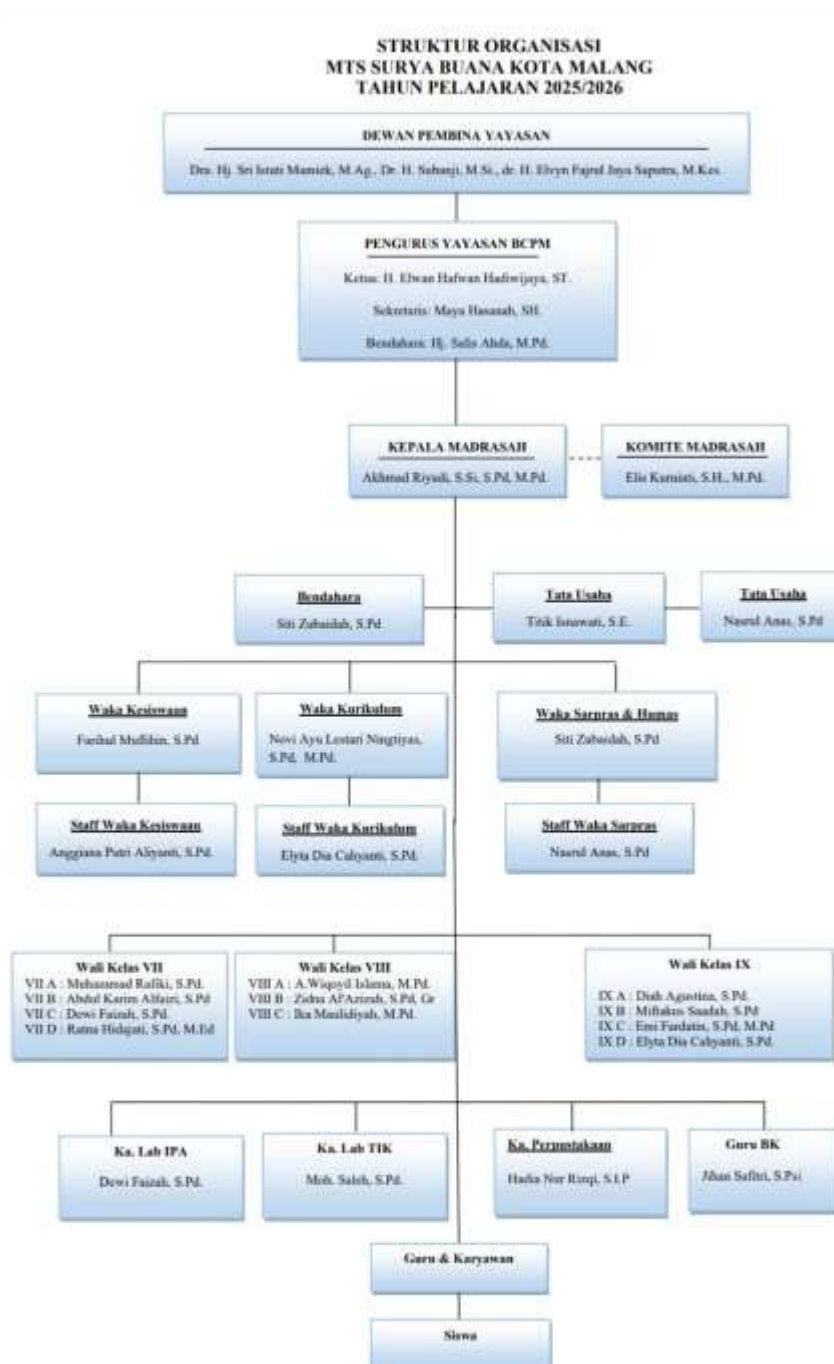


Wawancara bersama siswi



Wawancara bersama siswa

Lampiran 7 Struktur Organisasi MTs Surya Buana



Lampiran 8 Sertifikat Bebas Plagiasi

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH
SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI	
NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026	
diberikan kepada:	
Nama	: Nurul Zakiah Aziz
NIM	: 220101110103
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis	: Implementasi Model Game Based Learning melalui Media Gimkit dalam Membentuk Collaborative Skill Siswa kelas VII pada Mata Pelajaran Fikih di Mts Surya Buana
Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	
	
	
Malang, 13 Mei 2026	
Ketua D.A. Dekan	
	
Mahyandah Mala Rohmana, M.Pd	

Lampiran 9 Biodata Mahasiswa

Biodata Mahasiswa



Nama : Nurul Zakiah Aziz

NIM : 220101110103

Tempat, Tanggal Lahir : Makassar, 07 Maret 2004

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Masuk : 2022

Alamat : Jln. Minasa Sari 2 Komp. Griya Minasa Sari Blok
d.10, Kec. Rappocini, Kel. Minasa Upa, Kota
Makassar, Sulawesi Selatan.

No. HP : 089510626465

Email : nrl.zakiah74@gmail.com

Pendidikan Formal : - TK Tunas Mekar
- SD Inpres Minasa Upa 1
- MTs Ummul Mukminin
- MA Ummul Mukminin

