

ABSTRAK

Pengaruh Media Pembelajaran *Serious Board Game* Terhadap Hasil Belajar Fiqih Siswa Pondok Pesantren Assalaam, Solo.

Sri Ayu Diah Meylisa Putri

422021113146

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan peserta didik, termasuk dalam aspek keagamaan. Dalam pendidikan Islam, mata pelajaran Fiqih menjadi salah satu pilar utama dalam membimbing siswa untuk memahami hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah dan muamalah. Namun, pembelajaran Fiqih di sekolah sering kali mengalami kendala, seperti metode pengajaran yang monoton dan minimnya penerapan praktis, sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman siswa. Di Pondok Pesantren Modern As-Salam, Solo, metode ceramah yang dominan menyebabkan siswa kurang antusias, cenderung pasif, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi Fiqih. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, dengan rata-rata nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah penggunaan media *serious board game*, yang tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang interaktif tetapi juga memungkinkan siswa menginternalisasi konsep fikih melalui simulasi dan strategi permainan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Serious Board Game* terhadap hasil belajar fiqih kelas 8 Pondok Pesantren Asssalaam, Solo.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *nonequivalent Control group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa Pondok Pesantren Assalaam, dengan jumlah siswa sebanyak 290 siswa dengan sampel 50. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik penelitian *purposive sampling* atau *nonprobability sampling*. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes untuk mendapatkan data hasil belajar siswa, dan metode dokumentasi untuk mendapatkan data tentang tempat penelitian. Adapun analisis data yaitu analisis deskriptif, uji prasyarat dengan uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis dengan menggunakan uji mann-whitney dengan SPSS 25.

Dari penelitian ini disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *serious board game*, dibuktikan dengan nilai perolehan rumus test sebesar sig (-2 Tailed) $0,047 < 0,05$ dan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 82 lebih besar dari kelas kontrol dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 72,8. Maka media pembelajaran *serious board game* pada materi fiqih terbukti berpengaruh pada hasil belajar fiqih siswa.

Berdasarkan kesimpulan, peneliti memberikan beberapa saran: (1) disarankan agar media *serious board game* dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran Fiqih dengan menyesuaikan materi dan indikator capaian. (2) Untuk kepala sekolah, diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta mutu pendidik dan siswa

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Serious Board Game, Hasil Belajar, Pendidikan Fiqih, Metode Eksperimen.*

ABSTRACT

The Effect of Serious Board Game Learning Media on Fiqh Learning Outcomes of As-salaam Islamic Boarding School Students, Solo.

Sri Ayu Diah Meylisa Putri

422021113146

Education has an important role in shaping the character and intelligence of students, including in religious aspects. In Islamic education, the subject of *fiqh* is one of the main pillars in guiding students to understand Islamic laws relating to worship and *muamalah*. However, *fiqh* learning in schools often experiences obstacles, such as monotonous teaching methods and lack of practical application, resulting in low student understanding. In Pondok Pesantren Modern As-Salam, Solo, the dominant lecture method causes students to be less enthusiastic, tend to be passive, and have difficulty in understanding *fiqh* material. This has an impact on low learning outcomes, with an average score below the Minimum Completion Criteria (KKM). To overcome this problem, innovation is needed in learning methods that can increase student involvement in an active and fun way. One alternative offered is the use of serious board game media, which not only provides an interactive learning experience but also allows students to internalize *fiqh* concepts through simulations and game strategies.

The purpose of this study was to determine the effect of Serious Board Game learning media on *fiqh* learning outcomes in grade 8 of Asssalaam Islamic Boarding School, Solo.

This research was conducted using a research method with a quantitative approach of experimental type with a nonequivalent control group design. The population in this study were Asssalaam Islamic Boarding School students, with a total of 290 students with a sample of 50. The sampling technique in this study used purposive sampling or non-probability sampling research techniques. The data collection method in this study was a test to obtain data on student learning outcomes, and the documentation method to obtain data about the research site. The data analysis is descriptive analysis, prerequisite tests with normality and homogeneity tests, and hypothesis testing using the mann-whitney test with SPSS 25.

From this study it is concluded that there are differences in the learning outcomes of experimental class students who use serious board game learning media, as evidenced by the test formula acquisition value of sig (-2 Tailed) $0.047 < 0.05$ and the average value of learning outcomes of 82 is greater than the control class with an average value of 72.8 learning outcomes. So the serious board game learning media on *fiqh* material is proven to have an effect on student *fiqh* learning outcomes.

Based on the conclusion, the researcher provides several suggestions: (1) It is suggested that the serious board game media can be considered as an alternative to *fiqh* learning by adjusting the material and achievement indicators. (2) For school principals, it is hoped that they can utilize the results of this study to improve the quality of education and the quality of educators and students.

Keywords: *Serious Board Game Learning Media, Learning Outcomes, Fiqh Education, Experimental*