

**PENERAPAN MEDIA *TRUTH OR DARE* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
SISWA DAN PEMAHAMAN FIKIH MATERI HAJI DAN UMRAH SISWA KELAS IX
MTS SYEKH SUBAKIR NGLEGOK BLITAR**

Thias Arisiana¹, Nafifatu Zahroh², Rifa 'Afuwah³

¹Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al- Muslihuun, Blitar

²Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al- Muslihuun, Blitar

³Sekolah Tinggi Agama Islam Diponegoro, Tulungagung

thiasarisiana09@gmail.com¹, zahrohnaifatu@gmail.com², rivar206@gmail.com³

Abstract

In the fiqh learning process in class IX MTs Sheikh Subakir Nglegok Blitar, obstacles were found in student engagement and understanding, especially regarding Hajj and Umrah material. Teacher-centered learning and the limited use of interactive media made students passive and less enthusiastic. This study aims to apply Truth or Dare media as an alternative for interactive and enjoyable learning. The research used the Classroom Action Research (PTK) method conducted in two cycles with class IX students of MTs Sheikh Subakir as subjects. Data were collected through observation, interviews, documentation, and comprehension tests. The results showed a significant increase in student activeness and understanding of Hajj and Umrah material after the implementation of Truth or Dare media. This media created a more dynamic learning atmosphere, increased student engagement, and supported students' mastery of the content. In addition, the use of Truth or Dare fostered a collaborative learning environment, encouraged students to be more active in discussions, and increased their confidence in expressing ideas. These findings indicate that educational game media such as Truth or Dare are effective and worth considering as an innovative approach to improve students' activeness and understanding in fiqh learning in madrasah settings.

Keywords: *Truth or Dare card, activeness, understanding, fiqh, Hajj and Umrah*

Abstrak

Dalam proses pembelajaran fikih di kelas IX MTs Syekh Subakir Nglegok Blitar, ditemukan kendala dalam hal keterlibatan dan pemahaman siswa, khususnya pada materi haji dan umrah. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta minimnya penggunaan media interaktif membuat siswa cenderung pasif dan kurang antusias. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan menerapkan media *Truth or Dare* sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek siswa kelas IX MTs Syekh Subakir. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes pemahaman. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan serta pemahaman siswa terhadap materi haji dan umrah setelah diterapkannya media *Truth or Dare*. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu dalam penguasaan materi. Dengan demikian, media *Truth or Dare* terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran fikih,

khususnya materi haji dan umrah. Penggunaan media ini turut menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi serta percaya diri dalam menyampaikan pemikirannya. Dengan demikian, media permainan edukatif seperti Truth or Dare layak dipertimbangkan sebagai pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran fikih di lingkungan madrasah.

Kata kunci: Kartu *Truth or Dare*, keaktifan, pemahaman, fikih, Haji dan Umroh

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran penting dalam membentuk fondasi spiritual dan moral siswa. Tujuan utama dalam pembelajaran ini tidak hanya memahami ajaran Islam secara teoritis tetapi juga menginternalisasikannya dalam perilaku sehari-hari. Salah satu yang menjadi perhatian utama dalam pembelajaran ini adalah penanaman nilai-nilai ibadah sebagai bentuk kesadaran dan ketaatan kepada Allah Swt. Oleh karena itu, materi perlu didesain sedemikian rupa sehingga menyentuh sisi emosional.

Dalam ruang pendidikan agama Islam, pelajaran Fikih memiliki peran penting, khususnya dalam memperkenalkan aspek-aspek ibadah kepada peserta didik.¹ Fokus utama dari materi ini adalah pembelajaran tentang pelaksanaan rukun

Islam, termasuk tata cara ibadah haji dan umrah.² Pemahaman ini tidak hanya memberikan bekal pengetahuan teoritis, tetapi juga menjadi langkah awal dalam membentuk kesiapan spiritual siswa untuk menjalankan ibadah tersebut di masa mendatang. Sayangnya, dalam praktik pembelajarannya, siswa kelas 9 kerap menunjukkan keterlibatan yang rendah terhadap materi fikih, yang seharusnya menjadi bagian penting dalam perjalanan batin dan moral mereka sebagai generasi muslim.

Siswa tidak terlalu aktif, seperti yang ditunjukkan oleh kurangnya keinginan mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, kurangnya partisipasi dalam diskusi kelas, dan kurangnya pertanyaan. Fenomena ini juga sejalan dengan temuan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif ketika pembelajaran

¹ Muhammad Nurul Yaqin, Rendiansyah, and Andri Suutrisno, "Peningkatan Pemahaman Fiqih Melalui Metode Saintifik Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Tahfidz Al- Amien Prenduan

Sumenep," *Jurnal Paramurobi* 9, no. 23 (2023): 656–64.

² Gafrawi and Mardianto, "Konsep Pembelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah," *Al-Gazali Journal of Islamic Education* 2 no.1, no. 1 (2023): 79.

tidak melibatkan elemen interaktif.³ Hal ini secara langsung mempengaruhi pemahaman mereka terhadap tema-tema utama haji dan umrah, yang sering kali dianggap kurang menarik dan abstrak.⁴ Pendekatan berbasis permainan semakin diakui relevan karena mampu mengubah pola pasif menjadi interaksi belajar yang lebih hidup.⁵ Kondisi pembelajaran yang masih berfokus pada guru, kurang interaktif, dan minim penggunaan sumber daya kreatif tampaknya menjadi salah satu alasan mengapa siswa tidak terlalu terlibat, sehingga pendekatan berbasis permainan hadir sebagai alternatif yang mampu menghidupkan proses belajar.⁶

Untuk membuat lingkungan belajar menjadi lebih menarik, diperlukan penggunaan materi pembelajaran yang kreatif dan dinamis.⁷ Kartu *Truth or Dare* dapat menjadi alternatif untuk memotivasi

siswa agar berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, merupakan salah satu pengganti yang memungkinkan.⁸ Permainan edukatif seperti ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui umpan balik langsung, sehingga menciptakan interaksi yang lebih hidup antara guru dan siswa.⁹ Pembelajaran berbasis permainan juga terbukti mampu meningkatkan fokus siswa selama kegiatan kelas berlangsung.¹⁰ Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa game-based learning dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.¹¹ Tak hanya itu, media ini juga berperan dalam menumbuhkan minat belajar, meningkatkan motivasi, serta mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok maupun belajar secara mandiri.¹²

³ Y Pratama and L. Rosita, "Student Passivity in Non-Interactive Classrooms," *International Journal of Instruction* 16, no. 4 (2025).

⁴ Ina Magdalena, Melanis Melanis, and Yulianti Dewi, "Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Dalam Desain Intruksional Berbasis Daring Di Sekolah Dasar Negeri Pengakalan 1," *As-Sabiqun* 2, no. 2 (2020): 49–65, <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i2.1002>.

⁵ Nurul Mahruzah Yulia et al., "USE OF GAME-BASED LEARNING MEDIA EDUCATION AS AN EFFORT TO INCREASE INTEREST ELEMENTARY SCHOOL" 2, no. 1 (2025): 38–45.

⁶ NI Gusti Ayu Putu Widiastari and Ryan Dwi Puspita, "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Namaru" 4, no. 4 (2016): 1–23.

⁷ Widiastari and Puspita.

⁸ Rizani Binti Damris and Pristian Hadi Putra, "Inovasi Pembelajaran: Game Based Learning Dalam Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Sungai Penuh," *Jurnal Paramurobi* 8 (2023): 17–23.

⁹ I Wayan Widiyana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar" 10, no. 1 (2022): 1–10.

¹⁰ S Soundar Rajan, "Effectiveness of Game Based Learning to Enhance Student Learning," no. 1 (2022): 5–8.

¹¹ Xiaoyan Li and Marjaana Kangas, "A Systematic Literature Review of Playful Learning in Primary Education: Teachers' Pedagogical Activities," *Education 3-13* 4279 (2024): 1–16, <https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2416954>.

¹² Q N Fadillah, L Hakim, and N Noviati, "Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada

Menurut penelitian sebelumnya, permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Di SD Inpres Jongaya Kelas 5, Safar Muhaymin mendemonstrasikan bagaimana kartu kebenaran atau tantangan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II.¹³ Widyana Salam dan Alizar juga menemukan bahwa media mudah digunakan oleh guru dan efektif dalam meningkatkan motivasi siswa.¹⁴ Pendekatan pedagogis berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dan mendorong pemikiran kritis dalam proses belajar.¹⁵

Meskipun demikian, belum ada penelitian yang secara khusus menyelidiki penggunaan media *Truth or Dare* dalam konteks materi fikih haji dan umrah yang dipelajari oleh siswa kelas IX. Keterbatasan inilah yang ingin dipenuhi oleh penelitian ini.

Pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan menarik dengan membuat dan menerapkan media *Truth or Dare* yang berkaitan dengan materi haji dan umroh.

Metode ini menggabungkan elemen permainan sosial populer dengan pembelajaran agama Islam, yang biasanya bersifat normatif dan kognitif.¹⁶ Novelty penelitian ini terletak pada penggunaan media *Truth or Dare*, yang belum banyak dibahas dalam konteks fikih di SMP, terutama terkait dengan ibadah haji dan umrah. Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu mengembangkan model pembelajaran PAI yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan berhasil.

Penelitian ini diarahkan untuk menggali sejauh mana penggunaan media kartu *Truth or Dare* mampu mendorong peningkatan partisipasi aktif serta pemahaman siswa terhadap materi Fikih tentang Haji dan Umrah di kelas IX. Diharapkan, temuan dari studi ini dapat membantu dalam menciptakan strategi

Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar,” *Innovative: Journal Of Social ...* 3 (2023).

¹³ Safar Muhaymin and Musdalifah Syahrir, “Penerapan Media Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar” 2, no. 5 (2024): 218.

¹⁴ Widyana Salam and Alizar, “Pengembangan Permainan Kartu Truth Or Dare (TOD) Kimia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based

Learning Pada Materi Struktur Atom Untuk Fase E SMA / MA” 2, no. 2 (2025): 86–96.

¹⁵ Mohammad Ali Heidari Shahreza, “Pedagogy of Play : Insights from Playful Learning for Language Learning,” *Discover Education*, no. September (2024), <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00250-3>.

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

pengajaran Fikih yang lebih menarik, dinamis, dan signifikan bagi peserta didik.

Untuk menilai sejauh mana efektivitas penggunaan media ini, penelitian dilakukan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IX-A sebagai kelas tindakan, sementara kelas IX-B dijadikan kelas pembanding untuk melihat perbedaan respons dan efektivitas media tanpa penerapan siklus. Jumlah keseluruhan subjek penelitian adalah 30 siswa kelas IX-A dan 30 Siswa dari IX-B di MTs Syekh Subakir Nglegok Blitar. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes tertulis.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan fokus utama pada perubahan tingkat keaktifan siswa serta peningkatan pemahaman terhadap materi setelah penggunaan media *Truth or Dare*. Keaktifan siswa diukur melalui indikator seperti keterlibatan dalam diskusi, keberanian

menjawab atau mengajukan pertanyaan, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Adapun pemahaman konsep dievaluasi berdasarkan hasil tes formatif dan summatif yang mengukur pencapaian kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan metode ini, peneliti melihat bagaimana penggunaan media *Truth or Dare* berdampak pada keaktifan dan pemahaman siswa. Tetapi juga terus mengevaluasi dan memperbaiki strategi pembelajaran selama proses pembelajaran. Setiap siklus yang dilakukan dalam penelitian ini menjadi ruang refleksi untuk menyesuaikan pendekatan agar semakin relevan dan bermakna bagi siswa, baik secara akademik maupun spiritual.

Oleh sebab itu, pembelajaran Fikih di tingkat SMP sebaiknya tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan semata, melainkan juga memperhatikan keterlibatan emosional dan spiritual siswa melalui strategi yang lebih interaktif dan menyenangkan.¹⁷ Inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media kartu *Truth or Dare* diharapkan mampu menjadi alternatif yang efektif untuk membangkitkan semangat belajar serta memperdalam pemahaman siswa terhadap

¹⁷ Siti Nurhasanah, Agus Jayadi, and Dkk, "Buku Strategi Pembelajaran," *Cv. Reka Karya Amerta*, 2019.

materi haji dan umrah.¹⁸ Melalui pendekatan ini, unsur permainan dimanfaatkan sebagai jembatan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan memperkuat ikatan sosial dalam proses belajar.¹⁹ Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menciptakan proses pendidikan fikih yang lebih dinamis, kooperatif, dan menarik secara emosional dan spiritual. Diharapkan bahwa siswa tidak hanya memahami materi pelajaran secara penuh tetapi juga berkembang menjadi Muslim yang terlibat yang dapat mewujudkan prinsip-prinsip ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka dan bangkit kembali dari kesulitan dengan dasar moral dan agama yang kuat.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Tahapan prasiklus dilakukan sebagai langkah awal untuk memahami keadaan nyata seputar pembelajaran Fikih di kelas IX-A, khususnya materi haji dan umrah. Tujuan dari tahap ini adalah mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul dalam proses pembelajaran, baik dari sisi metode yang

digunakan guru maupun keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi.

Kegiatan dalam tahap ini mencakup observasi langsung di kelas, wawancara informal dengan guru dan beberapa siswa, serta pemberian tes awal untuk mengukur penguasaan siswa terhadap konsep-konsep dasar ibadah haji dan umrah. Observasi dilakukan secara alami tanpa intervensi, agar kondisi kelas yang sesungguhnya dapat tergambar dengan utuh. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat satu arah dan konvensional, dengan guru sebagai pusat informasi melalui ceramah dan pemberian tugas tulis. Sementara itu, siswa tampak pasif, hanya mencatat atau duduk diam, tanpa antusiasme atau keingintahuan yang terlihat nyata.

Minimnya interaksi dua arah terlihat dari sedikitnya siswa yang terlibat aktif dalam menjawab, bertanya, atau berdiskusi. Diskusi kelas berjalan datar, bahkan beberapa siswa tampak tidak fokus dan menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap pelajaran. Hal ini diperkuat oleh tanggapan siswa yang menyatakan bahwa materi haji dan umrah

¹⁸ Rahma Okta Nugraheni, Khusnul Fajriyah, and Kartinah, "Pengembangan Media Kartu Truth or Dare Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas IV SDN Kembangarum 02" 3, no. 2 (2024): 136–43.

¹⁹ Aisyah Cinta Putri Wibawa et al., "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal," *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1 (2020): 49–54, <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.

terasa berat dan kurang menarik karena disampaikan secara teoretis tanpa dukungan visual atau praktik yang relevan. Padahal, pembelajaran tentang ibadah ini seharusnya menghadirkan nuansa spiritual yang kuat dan membekas dalam jiwa siswa, bukan sekadar pengetahuan hafalan.

Sebagai upaya untuk memperoleh gambaran yang lebih objektif, dilakukan pula tes diagnostik. Hasilnya menunjukkan bahwa hanya 15 dari 30 siswa (50%) yang mampu mencapai nilai di atas KKM 75, sementara sisanya belum mencapai standar tersebut. Temuan ini menandakan adanya kebutuhan mendesak akan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif, menyenangkan, dan mampu mengaktifkan potensi siswa secara holistik, baik dari aspek kognitif maupun emosional.

Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan Siswa Kelas IX-A Pra-Siklus

Kategori Keaktifan	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Aktif	2	7%
Aktif	6	20%
Cukup Aktif	10	33%
Kurang Aktif	12	40%
Total	30	100%

Data ini memperlihatkan bahwa hanya 2 siswa (7%) yang dapat dikategorikan sangat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, Siswa yang memiliki tingkat keaktifan rendah mencapai 40%, yaitu sebanyak 12 siswa. Jumlah ini cukup besar dan mencerminkan adanya hambatan dalam hal motivasi belajar serta keterlibatan emosional siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Pemahaman Siswa Kelas IX-A Pra-Siklus

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 75 (Tuntas)	15	50%
< 75 (Belum Tuntas)	15	50%
Total	30	100%

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 15 siswa tidak mencapai tingkat penyelesaian pembelajaran yang dipersyaratkan. Hal ini mencerminkan adanya hambatan dalam aspek kognitif yang perlu segera diatasi melalui strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Ketika siswa tidak diberi ruang untuk berpartisipasi langsung dalam proses belajar,

pemahaman mereka terhadap materi pun cenderung dangkal dan kurang bermakna.

Kondisi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang monoton belum mampu menjawab kebutuhan siswa, terutama saat menghadapi materi konseptual seperti haji dan umrah yang jauh dari pengalaman sehari-hari. Oleh karena itu, pendekatan yang menyentuh aspek kognitif, emosional, dan sosial secara bersamaan menjadi penting agar pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan interpersonal.

Salah satu upaya yang dapat diambil adalah menghadirkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti kartu *Truth or Dare* yang dirancang khusus sesuai dengan konteks fikih. Temuan dari tahap pra-siklus ini menjadi pijakan penting dalam merancang tindakan pembelajaran pada siklus berikutnya. Perbaikan tidak hanya difokuskan pada konten materi, tetapi juga pada metode penyampaian, suasana kelas, serta Hubungan dua arah antara guru dan siswa. Oleh karena itu, pada siklus selanjutnya, akan diterapkan strategi pembelajaran inovatif untuk mendorong keaktifan siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi haji dan

umrah secara lebih menyenangkan dan bermakna.

2. Siklus 1

a. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus pertama menjadi landasan awal perbaikan pembelajaran Fikih materi haji dan umrah di kelas IX-A. Peneliti bersama guru bekerja sama dalam merancang perencanaan, dengan tujuan memahami dan menggali lebih dalam permasalahan pembelajaran yang telah teridentifikasi pada tahap pra-siklus. Hasil refleksi menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa karena pembelajaran terlalu terpusat pada guru. Banyak siswa pasif, kurang inisiatif bertanya, berdiskusi, atau menjawab. Secara kognitif, penguasaan materi pun masih di bawah KKM bagi sebagian besar siswa.

Sebagai bentuk tindak lanjut atas permasalahan yang teridentifikasi, dikembangkanlah media pembelajaran berbasis permainan *Truth or Dare* yang telah disesuaikan dengan konten materi fikih. Kartu *Truth* dirancang untuk memicu ingatan serta memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep penting, seperti menyebutkan rukun-rukun haji atau membedakan antara rukun dan wajib. Sementara itu, kartu *Dare* berisi tantangan-tantangan yang bertujuan melatih

kemampuan berpikir kritis dan keterampilan komunikasi, misalnya menjelaskan makna wuquf dengan kalimat yang mudah dipahami, atau melakukan simulasi sebagai pemandu manasik bagi teman sekelas.

Perencanaan juga meliputi penyusunan RPP dengan model pembelajaran aktif, pengaturan alokasi waktu (2 x 40 menit selama dua pertemuan), serta pembagian kelompok secara heterogen. Guru menyiapkan lembar observasi untuk mencatat partisipasi siswa dalam kegiatan, serta soal evaluasi untuk mengukur pemahaman kognitif. Kriteria keberhasilan ditetapkan berdasarkan peningkatan keaktifan dan persentase siswa yang mencapai nilai di atas KKM.

Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan, serta mampu menumbuhkan pemahaman, kepercayaan diri, dan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.

b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah dilakukan perencanaan yang matang, tahap pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, masing-masing berlangsung selama 2 x 40 menit. Kegiatan ini berlangsung di kelas IX-A dengan melibatkan 30 siswa sebagai partisipan

penelitian. Langkah pertama dalam proses pembelajaran adalah menciptakan lingkungan kelas yang ramah dan nyaman, guna membangun kesiapan emosional siswa serta membuka ruang bagi mereka untuk merespons metode pembelajaran yang berbeda dari rutinitas sebelumnya.

Pada awal pertemuan pertama, guru membuka pelajaran dengan apersepsi ringan yang mengaitkan pengalaman siswa dengan tema ibadah haji dan umrah, seperti pertanyaan: “Pernahkah kalian melihat kerabat atau tetangga yang berangkat haji? Apa yang kalian ketahui tentang ibadah haji?” Pertanyaan ini bertujuan untuk membangun koneksi emosional siswa terhadap materi, serta mendorong mereka untuk mengaitkan pelajaran dengan realitas kehidupan yang dekat dengan mereka.

Selanjutnya, guru menyampaikan bahwa pembelajaran pada pertemuan ini akan menggunakan pendekatan yang berbeda, yakni melalui permainan edukatif kartu *Truth or Dare* sebagai metode utama. Guru menyampaikan tujuan dari penggunaan media ini, yaitu agar siswa dapat memahami materi fikih secara lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Penjelasan tentang aturan permainan, mekanisme pembagian kelompok, dan cara penggunaan kartu disampaikan dengan jelas

dan antusias. Guru menunjukkan contoh bagaimana kartu dimainkan, baik kartu "Truth" yang berisi pertanyaan maupun "Dare" yang berisi tantangan. Hal ini dilakukan untuk memastikan siswa tidak bingung dan siap mengikuti kegiatan.

Para siswa kemudian dikelompokkan ke dalam lima tim kecil yang masing-masing beranggotakan enam orang, dengan susunan yang sengaja dibuat heterogen berdasarkan tingkat kemampuan akademik. Setiap kelompok memperoleh satu set kartu *Truth or Dare* yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh guru. Di dalam setiap kelompok, siswa bermain secara bergiliran: satu siswa mengambil kartu, membacakan isi pertanyaannya, lalu menjawab atau melakukan tantangan sesuai yang tertulis. Sementara itu, anggota kelompok yang lain diberi ruang untuk menanggapi, mengoreksi, atau menambahkan jawaban, sehingga tercipta diskusi kelompok yang aktif dan saling menguatkan.

Dalam proses kegiatan, guru mengambil peran sebagai fasilitator yang aktif bergerak dari satu kelompok ke kelompok lainnya guna memantau jalannya diskusi, memberikan arahan. Selain itu, guru juga siap memberikan penjelasan tambahan terhadap konsep-konsep yang masih belum

dimengerti oleh siswa, apabila mereka membutuhkannya. Guru juga mendorong siswa yang cenderung pasif untuk terlibat lebih aktif dengan memberikan apresiasi terhadap setiap bentuk partisipasi yang mereka tunjukkan, sekecil apa pun itu. Hal ini penting untuk membangun kepercayaan diri siswa dan menumbuhkan keberanian mereka dalam menyampaikan pendapat.

Pada pertemuan kedua, siswa mulai menunjukkan peningkatan antusiasme. Mereka terlihat lebih nyaman dengan metode ini, saling menyemangati dalam kelompok, dan bahkan bersaing secara sehat untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan. Guru memberikan refleksi singkat di akhir sesi, dengan mengajak siswa menceritakan apa yang mereka pelajari dan rasakan selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah menangkap materi karena bentuk pertanyaannya terasa menyenangkan layaknya permainan, bukan seperti sedang menghadapi ujian. Sementara itu, siswa lainnya merasa lebih percaya diri saat menyampaikan pendapat di hadapan teman-teman mereka.

Aktivitas pembelajaran yang interaktif ini tidak hanya membuat suasana kelas menjadi hidup, tetapi juga

menghidupkan kembali peran siswa sebagai subjek aktif dalam belajar. Permainan kartu *Truth or Dare* ternyata mampu memecah kebekuan, menciptakan suasana yang kompetitif namun tetap suportif, serta mendorong interaksi yang bermakna antar siswa

c. Observasi

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilanjutkan dengan proses observasi yang dilakukan secara sistematis menggunakan instrumen yang telah dirancang sebelumnya. Lembar observasi mencakup sejumlah indikator keaktifan siswa, seperti kemampuan bertanya, menjawab, berdiskusi, menerima tantangan, serta keterlibatan emosional selama kegiatan belajar berlangsung. Untuk menjaga objektivitas, observasi dilakukan secara kolaboratif oleh guru dan peneliti.

Secara umum, hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dibandingkan kondisi pra-siklus. Pembelajaran yang dikemas dengan permainan edukatif mendorong terciptanya suasana kelas yang lebih dinamis, menyenangkan, dan memancing rasa ingin tahu siswa. Walaupun di awal terdapat beberapa siswa yang terlihat pasif dan masih ragu-ragu dalam berpartisipasi dalam permainan, hal tersebut lebih disebabkan

oleh ketidakterbiasaan mereka dengan metode yang baru, bukan karena kurangnya pemahaman terhadap materi.

Peran guru sangat penting dalam memberikan dukungan moral—melalui pujian dan motivasi—kepada siswa yang mulai mencoba berpartisipasi, meskipun kontribusinya masih sederhana. Seiring berjalannya waktu, siswa yang semula pasif mulai termotivasi untuk ikut aktif, terutama setelah melihat bahwa upaya mereka dihargai. Berdasarkan data observasi, mayoritas dari 30 siswa yang mengikuti kegiatan menunjukkan peningkatan keaktifan yang cukup mencolok selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3. Keaktifan Siswa Kelas IX-A Siklus I

Kategori Keaktifan	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Aktif	6	20%
Aktif	12	40%
Cukup Aktif	8	27%
Kurang Aktif	4	13%
Total	30	100%

Siswa yang berada pada kategori “sangat aktif” menunjukkan inisiatif tinggi, baik dalam mengajukan pertanyaan,

menjawab pertanyaan dari kartu, maupun menyampaikan pendapat selama diskusi kelompok. Mereka juga menunjukkan semangat tinggi dalam menyelesaikan tantangan pada kartu “Dare”, bahkan terlihat menikmati setiap prosesnya. Sementara itu, siswa yang berada pada kategori “aktif” cenderung merespons stimulus guru atau teman, ikut berdiskusi, dan menyelesaikan tugas kelompok secara konsisten. Adapun siswa pada kategori “cukup aktif” sudah menunjukkan keterlibatan, meskipun belum stabil dalam partisipasi. Mereka perlu terus didampingi agar lebih percaya diri. Sebaliknya, siswa pada kategori “kurang aktif” masih menunjukkan keengganan untuk terlibat, dan lebih banyak diam. Namun, berdasarkan catatan observasi, sebagian dari mereka mulai menunjukkan tanda-tanda ketertarikan terhadap metode pembelajaran ini.

Selain aspek keaktifan, observasi juga menyoroti aspek interaksi sosial antar siswa. Melalui permainan ini, siswa lebih sering terlibat dalam komunikasi antar teman, berbagi gagasan satu sama lain, dan memberikan dukungan. Suasana kelas yang biasanya tenang dan pasif mulai berubah menjadi ruang belajar yang hidup, cair, dan kolaboratif. Hal ini memberikan efek positif terhadap suasana emosional siswa dan

meningkatkan keterikatan mereka terhadap materi yang dipelajari.

Guru juga melakukan pencatatan terhadap beberapa hal teknis yang muncul selama pembelajaran berlangsung, seperti kendala dalam memahami isi kartu, waktu permainan yang terasa singkat, dan belum meratanya partisipasi dalam kelompok. Catatan-catatan ini kemudian menjadi bahan evaluasi penting untuk ditindaklanjuti pada tahap refleksi dan siklus selanjutnya.

Selain menilai aspek keaktifan, pemahaman siswa terhadap materi fikih tentang haji dan umrah juga menjadi fokus utama dalam evaluasi pada siklus I. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran dengan media *Truth or Dare* selesai dilaksanakan, siswa mengikuti evaluasi formatif berupa tes tertulis. Instrumen ini dirancang guna menilai tingkat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep utama, seperti rukun, kewajiban, dan sunnah dalam ibadah haji, termasuk juga urutan pelaksanaannya baik pada haji maupun umrah secara menyeluruh.

Instrumen evaluasi yang dipakai mencakup gabungan antara soal pilihan ganda dan pertanyaan dengan jawaban singkat. Bentuk soal ini dirancang agar siswa tidak sekadar menghafal, tetapi juga mampu menunjukkan pemahaman dan menjelaskan kembali materi dengan menggunakan bahasa

mereka sendiri. Pendekatan ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat kedalaman pemahaman sekaligus kemampuan siswa dalam merefleksikan kembali materi yang telah mereka pelajari melalui pendekatan permainan yang bersifat edukatif.

Berdasarkan hasil evaluasi formatif, diketahui bahwa 18 dari 30 siswa (60%) berhasil memperoleh nilai di atas batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan, yaitu 75. Hasil ini mencerminkan adanya kemajuan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan kondisi sebelum pelaksanaan siklus, di mana hanya separuh dari jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan. Meski demikian, masih terdapat 12 siswa (40%) yang belum memenuhi kriteria tersebut, sehingga diperlukan tindak lanjut berupa pendampingan intensif serta penguatan materi pada siklus berikutnya.

Tabel 4. Hasil Pemahaman Siswa Kelas IX-A Siklus I

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 75 (Tuntas)	18	60%
< 75 (Belum Tuntas)	12	40%
Total	30	100%

d. Refleksi

Refleksi akhir pada siklus I membuktikan bahwa menggunakan media *Truth or Dare* membawa dampak positif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan siswa tampak lebih antusias serta berani berpartisipasi. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, seperti penggunaan bahasa pada kartu yang kurang jelas, keterbatasan waktu, minimnya pendampingan guru, serta adanya siswa yang masih malu tampil. Berdasarkan temuan ini, perlu dilakukan perbaikan di siklus II, antara lain dengan menyederhanakan isi kartu, mengatur waktu lebih optimal, memperkuat peran guru sebagai pendamping, serta memberikan motivasi untuk menumbuhkan kepercayaan diri siswa. Refleksi ini menjadi pijakan penting dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna pada tahap selanjutnya.

3. Siklus 2

a. Perencanaan

Rencana pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi dan pembelajaran dari pelaksanaan siklus I sebelumnya. yang mengungkap sejumlah hambatan, seperti kurang komunikatifnya bahasa pada kartu permainan, keterbatasan waktu, serta belum maksimalnya pendampingan guru dalam

proses pembelajaran. Menyikapi hal tersebut, langkah perencanaan diarahkan pada penguatan tiga aspek utama, yaitu:

1. Penyederhanaan bahasa pada kartu Truth dan Dare agar lebih mudah dipahami oleh seluruh siswa.
2. Penambahan durasi kegiatan, khususnya waktu diskusi dan sesi permainan agar proses interaksi tidak terburu-buru.
3. Peningkatan keterlibatan guru dalam mendampingi kelompok secara aktif, memberi arahan, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan.

Guru bersama peneliti merancang ulang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memasukkan berbagai perbaikan ke dalam skenario pembelajaran. Di samping itu, lembar observasi keaktifan siswa dan alat evaluasi juga diperbarui agar sesuai dengan tujuan peningkatan kompetensi yang ditargetkan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, masing-masing berdurasi 2 x 40 menit. Pada fase ini, guru bersama peneliti menerapkan langkah-langkah yang telah dirancang sebelumnya berdasarkan temuan dan evaluasi pada siklus I. Fokus utama pelaksanaan ini adalah mengatasi kendala yang sebelumnya

muncul, sekaligus mendorong peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Kegiatan diawali dengan penyampaian kembali tujuan pembelajaran, agar siswa memahami arah dan manfaat dari proses yang akan dijalani. Guru menjelaskan ulang mekanisme permainan *Truth or Dare*, dengan penekanan pada aturan main, cara mengambil kartu, serta teknis dalam menjawab pertanyaan atau melaksanakan tantangan. Agar lebih mudah dipahami, guru memberi contoh langsung penggunaan kartu secara demonstratif, sehingga siswa yang pada siklus sebelumnya masih bingung, kini memiliki gambaran yang lebih jelas.

Setelah itu, siswa dikelompokkan ke dalam tim kecil beranggotakan 5 hingga 6 orang. Setiap kelompok memperoleh seperangkat kartu yang telah diadaptasi dari segi penggunaan bahasa, isi, dan tingkat kesulitannya berdasarkan hasil evaluasi di siklus pertama. Kartu *Truth* memuat pertanyaan-pertanyaan yang menguji pemahaman serta kemampuan siswa dalam menerapkan konsep, seperti definisi rukun haji, prosedur ihram, dan perbedaan antara kewajiban dan sunnah dalam ibadah haji. Sementara itu, kartu *Dare* berisi tantangan yang mendorong siswa untuk mengungkapkan kembali materi dengan kata-kata mereka sendiri, membuat simulasi

sederhana, atau menjawab soal secara cepat dalam batas waktu tertentu. Selama proses pembelajaran, peran guru tidak terbatas sebagai pengamat yang pasif, tetapi mengambil peran aktif sebagai fasilitator. Guru berpindah dari satu kelompok ke kelompok lainnya untuk mendampingi diskusi, memantau interaksi, dan memastikan setiap siswa terlibat. Guru memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa yang kurang aktif, memberi dorongan agar lebih percaya diri, serta menjelaskan istilah atau konsep yang masih belum dipahami. Sikap terbuka dan komunikatif dari guru turut menciptakan suasana yang mendukung partisipasi aktif siswa.

Antusiasme siswa tampak meningkat sejak awal permainan. Mereka terlihat lebih bersemangat, saling mendorong untuk menjawab, dan menunjukkan sikap kompetitif yang sehat dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan. Tidak sedikit siswa yang pada siklus I masih pasif, kini mulai berani menyampaikan pendapat dan tampil di depan kelompok. Diskusi di antara anggota kelompok menjadi lebih hidup, diselingi canda namun tetap dalam koridor pembelajaran yang serius. Situasi kelas menjadi jauh lebih dinamis dan menyenangkan.

Permainan ini tidak hanya membantu memperkuat pemahaman siswa secara kognitif terhadap materi Fikih, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial mereka, seperti berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, dan membangun rasa percaya diri. Melalui suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menantang, siswa diarahkan untuk tidak hanya terpaku pada hafalan, melainkan memahami isi materi secara mendalam dan mampu menerapkannya dalam situasi yang sesuai. Pendekatan ini membuat pembelajaran Fikih terasa lebih hidup dan menyenangkan, menjauh dari kesan kaku atau membosankan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti.

c. Observasi

Pengamatan pada siklus II menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dalam partisipasi aktif siswa. Penilaian dilakukan menggunakan lembar observasi yang difokuskan pada empat aspek utama, yaitu keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta kesediaan mereka menyelesaikan tantangan secara sukarela.

Dari hasil pengamatan, sebanyak 25 dari 30 siswa (84%) berada dalam kategori *aktif* dan *sangat aktif*. Angka ini jauh

meningkat dibandingkan siklus sebelumnya yang hanya mencapai 60%.

Tabel 5. Keaktifan Siswa Kelas IX-A Siklus II

Kategori Keaktifan	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Aktif	14	47%
Aktif	11	37%
Cukup Aktif	4	13%
Kurang Aktif	1	3%
Total	30	100%

Seperti halnya pada siklus I, di akhir pembelajaran siklus II para siswa kembali menjalani tes tertulis. Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi tentang haji dan umrah, meliputi pemahaman tentang rukun, kewajiban, sunnah, serta urutan pelaksanaannya secara menyeluruh.

Hasil tes menunjukkan adanya lonjakan capaian akademik. Sebanyak 26 dari 30 siswa (86%) berhasil meraih skor yang melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 75.

Tabel 6. Hasil Pemahaman Siswa Kelas IX-A Siklus II

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 75 (Tuntas)	26	86%
< 75 (Belum Tuntas)	4	14%
Total	30	100%

d. Refleksi

Refleksi pada akhir siklus II menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan telah memberikan hasil yang signifikan. Siswa terlihat lebih bersemangat, suasana kelas lebih hidup, dan keterlibatan mereka meningkat tajam. Kejelasan bahasa kartu membantu siswa lebih cepat memahami maksud soal, dan waktu tambahan membuat mereka dapat berdiskusi lebih leluasa tanpa tekanan.

Keberadaan guru yang aktif membimbing juga menciptakan rasa aman dan kepercayaan diri bagi siswa. Mereka lebih nyaman bertanya, menjawab, dan menyampaikan ide dalam kelompok.

Media Truth or Dare terbukti bukan sekadar sarana hiburan dalam pembelajaran, melainkan menjadi alat efektif untuk membentuk komunitas belajar yang aktif dan

suportif. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menguasai materi secara kognitif, tetapi juga berkembang dalam aspek keterampilan sosial dan keberanian untuk menyampaikan ide-ide mereka.

Perbandingan Siklus I dan II

Secara keseluruhan, perkembangan dari siklus I ke siklus II terlihat dengan cukup nyata:

- 1) Keaktifan siswa meningkat dari 60% menjadi 84%.
- 2) Pemahaman siswa yang mencapai KKM naik dari 60% menjadi 86%.

4. Data Perbandingan Kelas IX-B

Pengumpulan data di kelas IX-B dilakukan tanpa menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan di kelas IX-A. Siswa kelas IX-B hanya diajarkan sekali menggunakan media Truth or Dare tanpa menggunakan siklus tahapan. Meskipun tanpa intervensi, kelas IX-B menunjukkan karakteristik yang berbeda, terutama dalam hal perilaku siswa, yang dianggap lebih tinggi dibandingkan dengan kelas IX-A.

a. Keaktifan Siswa Kelas IX-B

Tabel 7. Hasil Observasi Keaktifan Siswa Kelas IX-B Pra-Pembelajaran

Kategori Keaktifan	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Aktif	3	10%
Aktif	7	23%
Cukup Aktif	10	33%
Kurang Aktif	10	34%
Total	30	100%

Tabel 8. Hasil Keaktifan Siswa Kelas IX-B Pasca-Pembelajaran

Kategori Keaktifan	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Aktif	15	50%
Aktif	9	30%
Cukup Aktif	4	13%
Kurang Aktif	2	7%
Total	30	100%

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa, sejak awal, kelas IX-B memiliki komposisi keaktifan yang sedikit lebih baik. Peningkatan keaktifan setelah pembelajaran di kelas IX-B tampak lebih cepat dan lebih signifikan, meskipun data pra-pembelajaran menunjukkan angka yang serupa dengan kelas IX-A. Hal ini menunjukkan bahwa

siswa di kelas IX-B cenderung lebih aktif dan reponsif dalam kegiatan belajar kooperatif atau aktivitas pendidikan.

Pada akhir pembelajaran, jumlah siswa yang berada pada kategori sangat aktif mencapai 50% dan aktif mencapai 30%, sehingga total siswa aktif dan sangat aktif mencapai 80%. Meskipun angka ini sudah cukup tinggi, capaian tersebut masih berada sedikit di bawah kelas IX-A yang mencapai 84% setelah melalui dua siklus tindakan. Menariknya, kelas IX-B mampu mencapai tingkat keaktifan yang cukup mendekati kelas IX-A meskipun tidak melalui tahapan siklus, sehingga menunjukkan bahwa karakteristik siswa dalam kelas ini memang lebih responsif terhadap penggunaan media permainan.

Dengan kata lain, kelas IX-B merupakan kelompok yang secara alami memiliki dinamika keaktifan lebih cepat. Media Truth or Dare langsung diterima dengan baik oleh siswa di kelas ini, sehingga menghasilkan peningkatan keaktifan yang lebih spontan.

b. Pemahaman Siswa Kelas IX-B

Tabel 9. Hasil Evaluasi Pemahaman Siswa Kelas IX-B Pra-Pembelajaran

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 75 (Tuntas)	15	50%
< 75 (Belum Tuntas)	15	50%
Total	30	100%

Tabel 10. Hasil Pemahaman Siswa Kelas IX-B Pasca Pembelajaran

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 75 (Tuntas)	25	83%
< 75 (Belum Tuntas)	5	17%
Total	30	100%

Walaupun kelas IX-B memiliki tingkat keaktifan yang lebih tinggi, hasil pemahaman siswa berada sedikit di bawah kelas IX-A. Ketuntasan kelas IX-B mencapai 83%, sedangkan kelas IX-A mencapai 86% setelah dua siklus PTK. Hal ini menunjukkan bahwa:

Keaktifan siswa tidak selalu berbanding lurus dengan hasil pemahaman.

Siklus PTK memberi keuntungan bagi kelas IX-A dalam memperbaiki pemahaman secara bertahap. Kelas IX-B cepat aktif, tetapi kedalaman pemahamannya sedikit kurang optimal dibanding kelas IX-A.

Dengan demikian, meskipun kelas IX-B lebih responsif dan cepat beradaptasi, kelas IX-A tetap unggul dalam hasil akhir setelah melalui perbaikan siklus demi siklus.

c. Analisis Perbedaan Keaktifan dan Hasil Belajar

Perbedaan utama antara kedua kelas terlihat pada aspek keaktifan:

- 1) Kelas IX-B lebih cepat aktif, lebih banyak siswa yang berani berbicara, dan lebih antusias terhadap permainan edukatif.
- 2) Kelas IX-A lebih stabil peningkatannya, karena keaktifan dibentuk melalui proses bertahap (siklus PTK).

Namun, pada aspek pemahaman:

- 1) Kelas IX-A lebih unggul karena mengalami perbaikan berkelanjutan melalui refleksi dan perencanaan ulang.
- 2) Kelas IX-B mengalami peningkatan signifikan, tetapi tidak sedalam kelas IX-A.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa karakter setiap kelas memengaruhi respons mereka terhadap media pembelajaran. Kelas dengan tingkat keaktifan yang tinggi dapat mengalami peningkatan cepat tanpa perlakuan siklus. Namun, untuk hasil belajar yang lebih mendalam dan merata, siklus PTK tetap memberikan dampak yang lebih kuat dan terstruktur.

d. Kesimpulan Pembeding

Dari data kelas IX-B, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Kelas IX-B memiliki keaktifan yang lebih tinggi dibanding kelas IX-A, sehingga peningkatannya tampak lebih cepat meskipun tanpa siklus.
- 2) Meskipun lebih aktif, kelas IX-B sedikit di bawah kelas IX-A dalam pemahaman konsep, karena kelas IX-A mendapat manfaat dari pembelajaran yang diperbaiki melalui siklus tindakan.
- 3) Perbedaan ini menegaskan bahwa karakter kelas dan dinamika internal memengaruhi efektivitas media Truth or Dare.
- 4) Siklus PTK tetap memberikan hasil yang lebih stabil dan mendalam dibanding pembelajaran satu kali tanpa siklus

5. Kendala Dan Fktor-Faktor Yang Mempengaruhi Implementasi Media Truth or Dare

Selama pembelajaran, beberapa kendala ditemukan, seperti pembagian kartu yang memakan waktu, suasana kelas yang menjadi lebih ramai, serta ketidakseimbangan antara siswa aktif dan pasif. Guru juga perlu mengatur alur permainan agar semua siswa mendapat giliran. Kendala ini dapat diatasi dengan instruksi yang jelas dan pengaturan waktu yang lebih baik.

6. Pengamatan Jangka Panjang

Setelah penelitian selesai, dilakukan pemantauan kembali selama dua minggu. Dari hasil pengamatan tersebut terlihat bahwa kelas IX-A mampu mempertahankan tingkat keaktifan dan pemahamannya dengan lebih konsisten. Hal ini dapat dipahami karena mereka telah terbiasa melalui dua siklus PTK yang memberi kesempatan penguatan berulang. Sementara itu, pada kelas IX-B, keaktifannya memang masih tinggi, namun tidak setahan kelas IX-A, dan tingkat pemahamannya mulai sedikit menurun ketika tidak ada penguatan lanjutan.

7. Analisis Efektivitas Media Truth or Dare

Media Truth or Dare ternyata tidak sama efektifnya untuk semua kelompok siswa. Respon tertinggi datang dari: siswa yang aktif dan cukup aktif, siswa yang berani berbicara, dan kelas dengan kekompakan tinggi seperti IX-B.

Sementara itu, siswa pasif lebih membutuhkan pendampingan dan biasanya baru meningkat secara bertahap selama siklus PTK, seperti yang terjadi di kelas IX-A.

C. KESIMPULAN

Penggunaan media Truth or Dare terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa pada pembelajaran fikih. Pada kelas IX-A, penerapan melalui dua siklus tindakan mampu meningkatkan keaktifan siswa hingga mencapai 86% kategori aktif dan sangat aktif, disertai peningkatan pemahaman yang lebih stabil. Sementara itu, kelas IX-B sebagai kelas pembanding juga mengalami peningkatan keaktifan yang cukup tinggi, yaitu 80%, meskipun media yang sama diterapkan tanpa tahapan siklus.

Perbandingan kedua kelas menunjukkan bahwa media Truth or Dare dapat memotivasi siswa di kelas dengan karakter berbeda. Namun, proses PTK yang dilakukan pada kelas IX-A memberikan

peningkatan yang lebih optimal dan bertahan lebih lama dibandingkan kelas IX-B. Dengan demikian, media Truth or Dare layak direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran fikih, terutama bila dipadukan dengan langkah-langkah perbaikan melalui siklus tindakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Damris, Rizani Binti, and Pristian Hadi Putra. "Inovasi Pembelajaran: Game Based Learning Dalam Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Sungai Penuh." *Jurnal Paramurobi* 8 (2023): 17–23.
- Fadillah, Q N, L Hakim, and N Novianti. "Pengembangan Kartu Pertanyaan Truth Or Dare Pada Materi Perubahan Wujud Zat Siswa Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social ...* 3 (2023).
- Gafrawi, and Mardianto. "Konsep Pembelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah." *Al-Gazali Journal of Islamic Education* 2 no.1, no. 1 (2023): 79.
- Li, Xiaoyan, and Marjaana Kangas. "A Systematic Literature Review of Playful Learning in Primary Education: Teachers' Pedagogical Activities." *Education 3-13* 4279 (2024): 1–16. <https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2416954>.
- Lisa, Aulia Ainis, and Sofa Muthohar. "Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa" 13, no. 001 (2024): 125–38.
- Magdalena, Ina, Melanis Melanis, and Yulianti Dewi. "Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik Dalam Desain Intruksional Berbasis Daring Di Sekolah Dasar Negeri Pengakalan 1." *As-Sabiqun* 2, no. 2 (2020): 49–65. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i2.1002>.
- Muhaymin, Safar, and Musdalifah Syahrir. "Penerapan Media Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas V SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar" 2, no. 5 (2024): 218.
- Nugraheni, Rahma Okta, Khusnul Fajriyah, and Kartinah. "Pengembangan Media Kartu Truth or Dare Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas IV SDN Kembangarum 02" 3, no. 2 (2024): 136–43.
- Nurhasanah, Siti, Agus Jayadi, and Dkk. "Buku Strategi Pembelajaran." *Cv. Reka Karya Amerta*, 2019.
- Pratama, Y, and L. Rosita. "Student Passivity in Non-Interactive Classrooms." *International Journal of Instruction* 16, no. 4 (2025).
- Rajan, S Soundar. "Effectiveness of Game Based Learning to Enhance Student Learning," no. 1 (2022): 5–8.
- Salam, Widyana, and Alizar. "Pengembangan Permainan Kartu Truth Or Dare (TOD) Kimia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Pada Materi Struktur Atom Untuk Fase E SMA / MA" 2, no. 2 (2025): 86–96.
- Shahreza, Mohammad Ali Heidari. "Pedagogy of Play: Insights from Playful Learning for Language Learning." *Discover Education*, no.

September (2024).
<https://doi.org/10.1007/s44217-024-00250-3>.

Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal." *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1 (2020): 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.

Widiana, I Wayan. "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar" 10, no. 1 (2022): 1–10.

Widiastari, NI Gusti Ayu Putu, and Ryan Dwi Puspita. "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru" 4, no. 4 (2016): 1–23.

Yaqin, Muhammad Nurul, Rendiansyah, and Andri Suutrisno. "Peningkatan Pemahaman Fiqih Melalui Metode Sainifik Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Tahfidz Al- Amien Prenduan Sumenep." *Jurnal Paramurobi* 9, no. 23 (2023): 656–64.

Yulia, Nurul Mahruzah, Umniyah Labibatul Asna, Mirda Aini Fahma, Princess Aualia, Fitria Nur Cholili, Nur Halimahturrafiah, and Deva Ratna Sari. "USE OF GAME-BASED LEARNING MEDIA EDUCATION AS AN EFFORT TO INCREASE INTEREST ELEMENTARY SCHOOL" 2, no. 1 (2025): 38–45.