

ANALISIS KEBUTUHAN SISWA PENGGUNAAN MODEL GAME BASED LEARNING BERBASIS ROBLOX PADA PELAJARAN FIKIH DI SEKOLAH

Ari Riyadi¹, Gilang Maulana Jamaludin²

¹ Pendidikan Agama Islam, Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

² Pendidikan Agama Islam, Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

Email : ariyadiiii777@gmail.com¹, gmaulana231@gmail.com²

E-Issn: 3063-8313

Received: Desember 2025

Accepted: Desember 2025

Published: Januari 2026

Abstract :

The development of information and communication technology today requires innovation in learning, including in the subject of Fiqh. A less interactive learning process has the potential to reduce students' motivation and understanding of the material in Fiqh subjects. This study aims to analyze students' needs for the use of Roblox-based Game Based Learning models in Fiqh subjects in schools. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which is focused on the needs analysis stage. The research subjects consisted of 15 students of class XI RPL at SMKS Karya Bakti Sindang. The data collection technique was carried out through the distribution of questionnaires which included pedagogical, technical, cognitive, interest and motivation aspects of learning, as well as evaluative, with a Likert scale of 1-5. The results showed that all aspects obtained an average score above 3, with most indicators being in the "most needed" to "urgently needed" category. These findings indicate that students have technical readiness, high interest, and a need for more interactive Fiqh learning, utilizing visual media, and game-based learning. The results of this research provide a conceptual basis for the development of Roblox-based Fiqh learning media in Fiqh subjects, as well as a strong basis to continue at the next stage in this Research and Development (R&D) research.

Keywords : Game Based Learning, Roblox, Fiqh, Interactive

Abstrak :

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Fiqh. Proses pembelajaran yang kurang interaktif berpotensi menurunkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi pada mata pelajaran Fiqh. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa terhadap penggunaan model *Game Based Learning* berbasis Roblox pada mata pelajaran Fiqh di Sekolah. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang difokuskan pada tahap analisis kebutuhan (*analysis*). Subjek penelitian terdiri atas 15 siswa kelas XI RPL di SMKS Karya Bakti Sindang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket yang mencakup aspek pedagogis, teknis, kognitif, minat dan motivasi belajar, serta evaluatif, dengan skala Likert 1-5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh skor rata-rata di atas 3, dengan sebagian besar indikator berada pada kategori "sebagian besar membutuhkan" hingga "sangat dibutuhkan". Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki kesiapan teknis, minat yang tinggi, serta kebutuhan terhadap pembelajaran Fiqh yang lebih interaktif, memanfaatkan media visual, dan berbasis permainan. Hasil penelitian ini memberikan dasar konseptual bagi pengembangan media pembelajaran Fiqh berbasis Roblox pada mata pelajaran Fiqh, serta sebagai dasar yang kuat untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya dalam penelitian *Research and Development* (R&D) ini.

Kata Kunci: Game Based Learning, Roblox, Fiqh, Interaktif



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 ini telah membawa berbagai perubahan yang memberikan kemudahan di berbagai bidang, seperti industri, kesehatan, ekonomi, dan salah satunya adalah pendidikan. Kemajuan teknologi ini telah membawa pendidikan ke dalam kebiasaan baru yang menggeser paradigma pembelajaran konvensional yang awalnya berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih terpusat pada siswa, sehingga memunculkan tantangan baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif, kreatif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran (Furmaisuri et al., 2025). Salah satu mata pelajaran yang menuntut adanya integrasi teknologi dalam pembelajarannya adalah Fikih. Mata pelajaran Fikih ini terfokus pada pembelajaran mengenai hukum-hukum, tata cara beribadah, serta pedoman hidup sesuai syariat Islam, yang penting untuk dipelajari oleh siswa (Mansir & Purnomo, 2020).

Dibalik pentingnya mata pelajaran Fikih ini, proses pembelajaran sering kali dianggap monoton dan penuh dengan hafalan hukum. Sehingga penggunaan proses pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, mengandalkan metode ceramah, pembacaan kitab, serta kurang melibatkan partisipasi aktif dari siswa pada pelajaran Fikih berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa (Nur, 2023). Hal itu mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran, serta kesulitan untuk mengaitkan konsep Fikih ke dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian sebelumnya menyebutkan menurunnya motivasi tersebut dikarenakan kurangnya sumber daya yang ada di sekolah, buku bacaan kurang menarik, kurangnya integrasi dengan permasalahan modern, serta kurang digunakannya teknologi dalam pembelajaran ini (Ali, 2024; Noviyanti et al., 2025).

Melihat kondisi yang terjadi saat ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman baru serta meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran Fikih. Pendekatan yang mulai dilirik dan sudah banyak digunakan saat ini salah satunya adalah model *Game Based Learning* (GBL). Model ini memanfaatkan elemen yang ada pada permainan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih interaktif dan menyenangkan (Nahampun et al., 2024). *Game Based learning* (GBL) memberikan stimulus yang dapat meningkatkan kognitif siswa serta membawa pada pengalaman pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya (Annuar et al., 2025). Beberapa penelitian membuktikan bahwa penggunaan *Game Based Learning* (GBL) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan inspirasi pada siswa, serta meningkatkan keterampilan 4C+S (*Critical Thinking, Creativity, Communication*) (Lisa & Muthohar, 2024; Oktavia, 2022; Widiana, 2022).

Penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) ini perlu didukung dengan media yang dapat diakses oleh guru dan siswa sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana. Platform Roblox yang telah hadir sejak tahun 2006 sebagai salah satu *Game Based Platform* dapat menjadi alternatif media untuk membawa suasana baru dalam pembelajaran. Akses yang mudah dan tersedianya banyak permainan menjadikan Roblox sangat populer di kalangan remaja (Wiyuna et al.,

2024). Selain itu juga, platform ini menyediakan ekosistem interaktif yang memungkinkan guru dapat merancang pengalaman belajar dalam bentuk permainan edukatif. Salah satu bagian dari platform Roblox ini adalah Roblox Studio, menurut Kang dalam (Mindarta, 2025) menjelaskan bahwa Roblox Studio dapat menjadi sarana untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif. Melalui fitur-fitur yang tersedia, guru dapat menciptakan dunia virtual, sehingga materi pembelajaran dapat tersimulasi dengan nyata.

Penelitian yang dilakukan oleh Widiana (2022) menunjukkan bahwa pemahaman siswa sekolah dasar pada muatan sains dapat meningkat dengan penggunaan *Game Based Learning* (GBL), penelitian yang dilakukan oleh Alya dan Elsa (2024) menunjukkan bahwa *Game Based Learning* (GBL) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu juga penelitian mengenai Roblox yang dilakukan oleh Yunauro dan Yohamintin (2025) menunjukkan bahwa Roblox memberikan dampak positif terhadap peningkatan rasa ingin tahu, semangat belajar, dan kemampuan siswa untuk mencari dan mengakses sumber belajar yang baru dan beragam (Amalia & Athiyyah, 2024; Mubaroq, 2025; Widiana, 2022).

Penelitian-penelitian terdahulu di atas, menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* telah banyak digunakan dalam pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian tersebut menggunakan media *game* yang secara khusus dirancang untuk tujuan pembelajaran dan hanya sedikit yang menggunakan Roblox sebagai media dalam pembelajarannya. Hal ini memberi celah penelitian untuk memanfaatkan *game* yang tidak berorientasi pada aspek edukatif, melainkan dikembangkan untuk tujuan hiburan seperti Roblox, sehingga diharapkan akan memberikan sudut pandang baru terkait potensi pemanfaatan *game* non edukatif dalam pembelajaran.

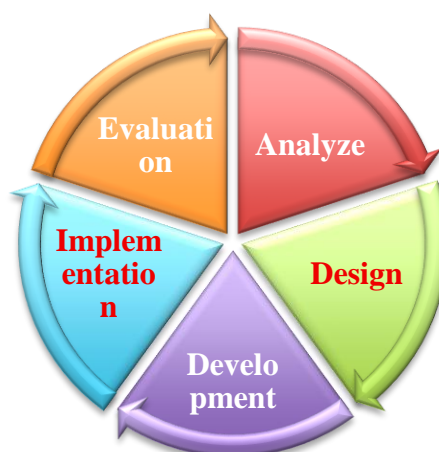
Keunikan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan model *Game Based Learning* dengan platform Roblox dalam kegiatan pembelajaran sehingga memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran di kelas yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Keunikan yang lainnya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, di mana mata pelajaran Fikih merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam yang secara praktiknya belum banyak terintegrasi dengan teknologi. Dengan menggunakan pendekatan analisis kebutuhan, penelitian ini menggali informasi dari siswa terkait kendala, serta bagaimana pembelajaran Fikih yang diinginkan oleh setiap siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa penggunaan *Game Based Learning* berbasis platform Roblox dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran Fikih, sehingga penelitian ini perlu dilaksanakan untuk mengetahui kebutuhan siswa di lapangan. Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis dalam pengembangan teknologi pendidikan terkhusus dalam pendidikan Islam, maupun secara praktis dalam penggunaan model pembelajaran dengan media interaktif yang dapat memberikan pengalaman baru di dalam kelas. Selain itu pula, penelitian dengan pendekatan analisis kebutuhan ini akan menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran berbasis Roblox dalam penggunaan

model Game Based Learning pada mata pelajaran Fikih di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode ini dipilih karena merupakan metode yang sesuai dengan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk yang akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Okpatrioka, 2023). Model R&D yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yaitu model yang melibatkan lima langkah pengembangan meliputi *Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluations* (Maydiantoro, 2021).



Gambar 1 : Alur Model R&D ADDIE

Melihat dari model ADDIE ini, maka penelitian analisis kebutuhan siswa ini termasuk ke dalam tahapan pertama pada penelitian *Research and Development* ini yaitu tahapan *Analyze*. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang terjadi di lapangan serta untuk mengetahui apa saja hal yang menjadi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, subjek ditujukan pada siswa kelas XI RPL SMKS Karya Bakti Sindang dengan jumlah 15 orang siswa sebagai sampel penelitiannya. Kelas tersebut dipilih karena dinilai sudah paham baik dan buruknya teknologi serta diperbolehkan membawa perangkat elektronik seperti *Smartphone* oleh pihak sekolah yang mana penelitian ini akan menggunakan *Smartphone* sebagai sarana pendukungnya, kelas ini juga dirasa memiliki waktu yang lebih luas dan fleksibel karena merupakan tingkat kedua di sekolah. Sedangkan, objek dari penelitian ini adalah model *Game Based Learning* berbasis Roblox pada mata pelajaran Fikih.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket dalam bentuk kuesioner kepada siswa yang menjadi sampel. Topik dalam angket tersebut disusun berdasarkan indikator pedagogis, teknis, kognitif, minat dan motivasi siswa, serta evaluatif (Jannah et al., 2020). Hasil dari angket tersebut akan digunakan untuk mengukur tingkat kebutuhan siswa terhadap penggunaan *Game Based Learning* berbasis Roblox dalam pembelajaran Fikih. Pernyataan yang ditanyakan kepada sampel disusun sebagai berikut:

Tabel : 1 Aspek dan Indikator Penelitian

No.	Aspek	Indikator	Nomor Item
1	Pedagogis	Kebutuhan Belajar Fikih	No. 1-2
2	Teknis	Kesiapan Pembelajaran dengan <i>Game Based Learning</i>	No. 3-6
3	Kognitif	Kemampuan Memahami Fikih	No. 7-9
4	Minat dan Motivasi Belajar	Minat terhadap materi pelajaran Fikih	No. 10-11
5	Evaluatif	Harapan terhadap pembelajaran yang akan digunakan	No. 12-13

Kategori untuk menginterpretasikan kebutuhan dari setiap indikator menggunakan Skala Likert 1-5. Skor 1 menjadi nilai terendah yang menunjukkan bahwa penelitian tidak dibutuhkan, sedangkan skor 5 menjadi nilai tertinggi yang menunjukkan bahwa penelitian sangat dibutuhkan. Kategori ini dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel : 2 Kategori Skor Angket

Skala	Kategori
1,00 - 1,80	Tidak Dibutuhkan
1,81 - 2,60	Sebagian Kecil Membutuhkan
2,61 - 3,40	Cukup Dibutuhkan
3,41 - 4,20	Sebagian Besar Membutuhkan
4,21 - 5,00	Sangat Dibutuhkan

Hasil pengisian angket di interpretasikan seperti dalam tabel. Jika hasil menunjukkan skor rata-rata lebih dari 3 maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran dibutuhkan. Namun, apabila skor rata-rata kurang dari 3 maka pengembangan media pembelajaran tidak dibutuhkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil angket kuesioner analisis kebutuhan siswa Penggunaan *Game Based Learning* berbasis Roblox pada mata pelajaran Fikih memberikan penjelasan terkait setiap aspek yang ditanyakan, seperti pada aspek pedagogis bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah atau konvensional lainnya yang ditunjukkan dengan skor 4,5 yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif seperti permainan memiliki potensi untuk digunakan. Hal itu juga didukung dengan skor 4,7 pada pernyataan bahwa siswa menginginkan media pembelajaran yang lebih interaktif agar pelajaran Fikih lebih menarik. Pada aspek teknis, kebanyakan siswa sudah memiliki perangkat seperti *Smartphone* yang ditunjukkan dengan skor (4,6), memiliki akses internet yang stabil untuk aplikasi dalam jaringan (4,3), serta dapat mengoperasikan permainan elektronik dengan baik (4,1). Selain itu juga, banyak siswa yang pernah menggunakan Platform Roblox sebelumnya yang ditunjukkan dengan rata-rata skor 4.

Aspek kognitif menunjukkan bahwa siswa merasa materi Fikih dengan metode konvensional sulit dimengerti (4,1), sementara itu siswa lebih mudah

memahami jika disajikan dalam bentuk visual dan simulasi (4,3). Selain itu juga, rata-rata skor 3,7 menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi dengan media seperti Roblox. Dalam konteks minat dan bakat, rata-rata skor 4,3 memberikan penjelasan bahwa siswa lebih termotivasi jika menggunakan media yang menyenangkan, hal itu juga diperjelas dengan banyak siswa yang ingin mencoba belajar Fikih menggunakan Roblox (4,7). Dalam aspek evaluatif, siswa memiliki harapan agar setiap mata pelajaran dapat menggunakan media interaktif (4,7), serta (4,4) percaya bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Temuan-temuan yang ada menunjukkan urgensi pengembangan media pembelajaran Fikih yang lebih interaktif dengan bentuk visual yang menarik.

Aspek-aspek yang terdapat pada angket meliputi, aspek pedagogis, teknis, kognitif, minat dan motivasi belajar, serta evaluatif disajikan pada tabel di bawah. Indikator dari setiap aspek disajikan beserta skala penilaiannya dan diperjelas dengan temuan kunci sehingga dapat diketahui dibutuhkan atau tidaknya pengembangan media pembelajaran Fikih. Hasil ini menjadi landasan untuk perancangan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa di lapangan seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel : 2 Kategori Skor Angket

No.	Aspek	Indikator	Rata - Rata Skor Angket	Temuan Kunci
1	Pedagogis	Metode Belajar Fikih masih konvensional	4,5	Pembelajaran Fikih masih didominasi metode ceramah sehingga kurang diminati siswa
		Kebutuhan Media Pembelajaran	4,7	Mayoritas siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dalam pembelajaran Fikih
2	Teknis	Ketersediaan Perangkat	4,6	Sebagian besar siswa memiliki <i>smartphone</i> atau laptop yang mendukung pembelajaran digital.
		Akses Internet	4,3	Siswa memiliki akses internet yang stabil untuk menggunakan aplikasi <i>online</i>
		Kemampuan Teknologi	4,1	Mayoritas siswa mampu mengoperasikan permainan elektronik dengan baik
		Pengalaman Roblox	4	Sebagian besar siswa telah mengenal bahkan memainkan Platform Roblox
3	Kognitif	Kesulitan Pemahaman Materi Fikih	4,1	Kebanyakan siswa mengalami kesulitan memahami materi Fikih dengan metode pembelajaran saat ini.
		Kemampuan Memahami dengan media visual	4,3	Mayoritas siswa lebih mudah memahami materi jika disajikan secara visual atau simulasi.

		Penggunaan media interaktif	3,7	Penggunaan media interaktif seperti Roblox dapat memudahkan lebih dari setengah jumlah siswa dalam memahami pelajaran
4	Minat & Motivasi	Motivasi Belajar	4,3	Sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi belajar Fikih menggunakan media berbasis permainan.
		Minat Media Baru (Roblox)	4,2	Mayoritas siswa tertarik mencoba pembelajaran Fikih menggunakan Roblox
5	Evaluatif	Harapan Media Pembelajaran	4,7	Siswa berharap pembelajaran menggunakan media interaktif di setiap mata pelajaran
		Efektivitas <i>Game Based Learning</i>	4,4	Banyak siswa yang percaya bahwa pembelajaran berbasis <i>game</i> dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor angket pada setiap indikator berada lebih dari 3. Maka hasil tersebut jika diinterpretasikan sesuai kategori pada Tabel 1.2, terdapat lima pernyataan yang berada pada skala 3,41 - 4,20 serta 8 butir berada pada skala 4,21 - 5,00 yang menunjukkan bahwa setiap indikator berada pada kategori sebagian besar sangat membutuhkan.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan siswa terhadap penggunaan *Game Based Learning* berbasis Roblox pada mata pelajaran Fikih berada pada kategori sebagian besar sangat membutuhkan, memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa yaitu pembelajaran dengan pendekatan yang lebih interaktif, serta memanfaatkan teknologi yang mampu menghadirkan materi pelajaran dengan visual dan simulasi. Hal itu juga mengindikasikan terdapat kesenjangan antara karakteristik pembelajaran Fikih yang selama ini dipakai dengan kebutuhan belajar siswa di era digital.

Ditinjau pada aspek pedagogis, bahwa skor 4,5 mengindikasikan pembelajaran Fikih masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah yang cenderung menempatkan siswa secara pasif. Sejalan dengan temuan dari (Leo et al., 2024) penggunaan metode pembelajaran konvensional dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan berakibat menurunkan motivasi belajar siswa. Tingginya skor pada indikator kebutuhan media pembelajaran interaktif (4,7) memperkuat argumentasi mengenai siswa yang menginginkan pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih melibatkan siswa. Dengan demikian, penggunaan *Game Based Learning* berbasis Roblox memiliki potensi untuk menjadi solusi pedagogis untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran fikih.

Temuan pada aspek teknis, menjelaskan bahwa mayoritas siswa telah memiliki kesiapan yang baik untuk mengikuti pembelajaran berbasis digital. Hal itu ditunjukkan dengan skor 4,6 untuk kepemilikan perangkat seperti *smartphone*

atau laptop, 4,3 untuk akses internet yang relatif stabil, serta 4,1 pada indikator kemampuan untuk mengoperasikan permainan elektronik. Selain itu, skor 4 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mengetahui dan memiliki pengalaman dalam menggunakan platform Roblox. Kesiapan belajar ini menjadi kondisi penting yang harus dimiliki oleh siswa, karena proses belajar yang disertai dengan kesiapan akan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi yang diberikan (Audihani et al., 2019).

Berdasarkan aspek kognitif, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa materi Fikih lebih sulit dipahami ketika disampaikan dengan metode konvensional yang ditunjukkan dengan skor 4,1 pada indikator ini. Selain itu juga, skor 4,3 pada indikator bahwa siswa lebih mudah memahami materi Fikih apabila disajikan dalam bentuk visual dan simulasi. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih mengedepankan visualisasi materi pelajaran dibutuhkan untuk menjelaskan konsep abstrak pada materi Fikih. Lebih dari setengah jumlah siswa menganggap penggunaan media interaktif seperti Roblox dapat menjadi alternatif untuk memudahkan pemahaman materi Fikih yang ditunjukkan dengan skor 3,7. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Asela dan Salsabila (2020) yang menjelaskan bahwa media interaktif mampu memenuhi kebutuhan dan gaya belajar siswa yang beragam karena terdapat banyak media yang dapat dikolaborasikan.

Selanjutnya, pada aspek minat dan motivasi belajar, skor rata-rata 4,3 menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan besar terhadap pembelajaran berbasis permainan. Hal ini menandakan bahwa media permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, akan tetapi memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dijelaskan oleh Komang dan Dedy (2020) dalam penelitiannya bahwa motivasi belajar dan prestasi siswa meningkat dengan diterapkannya pembelajaran berbasis permainan. Selain itu juga, mayoritas siswa tertarik untuk mencoba pembelajaran menggunakan platform Roblox yang ditunjukkan dengan skor 4,3. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berbasis Roblox dapat dilakukan.

Pada aspek evaluatif, skor 4,7 yang diberikan siswa menunjukkan harapan yang tinggi agar pembelajaran di sekolah, termasuk Fikih, menggunakan media interaktif dan inovatif. Hal ini juga diperkuat dengan skor 4,4 pada indikator bahwa siswa percaya pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Kepercayaan siswa terhadap efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar ini mengindikasikan adanya penerimaan positif terhadap model *Game Based Learning*. Temuan ini selaras dengan yang dijelaskan dalam (Indriani, 2022) bahwa siswa lebih menyukai proses evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan permainan, hal itu terlihat dengan motivasi yang meningkat serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran *Game Based Learning* berbasis Roblox pada mata pelajaran Fikih sangat relevan dengan kebutuhan siswa di lapangan. Temuan ini memberikan penilaian bahwa pengintegrasian teknologi serta

pembelajaran yang berbasis permainan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih. Pengembangan media pembelajaran ini dapat menjawab kebutuhan dari berbagai aspek seperti pedagogis, teknis, kognitif, minat dan motivasi, serta evaluatif yang sejalan dengan berbagai temuan pada penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar yang kuat untuk melanjutkan ke tahap *Design* dan pengembangan media pembelajaran Fikih berbasis Roblox dalam penelitian *Research and Development* selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* berbasis Roblox pada mata pelajaran Fikih sangat dibutuhkan oleh siswa. Pembelajaran Fikih yang selama ini masih didominasi oleh metode konvensional dinilai belum mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki kesiapan teknis yang baik serta minat yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis permainan digital yang lebih interaktif. Oleh karena itu, *Game Based Learning* berbasis Roblox berpotensi menjadi inovasi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Fikih di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, N. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Bab Fikih Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Rabiah Adawiyah. *Journal of Islamic Education Studies*, 3(1), 28–35.
- Amalia, E., & Athiyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Annuar, H., Etin, S., & Khaerudin, K. (2025). *Model pembelajaran saintifik berbasis game-based learning*.
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, P., Hidayah, N., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran PAI bagi gaya belajar siswa visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297–1304.
- Audihani, A. L., Hidayah, F. F., & Ristanti, D. A. (2019). ANALISIS KESIAPAN BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN KIMIA MATERI HIDROKARBON. *EDUSAINTEK*, 3(0). <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/227>
- Furmaisuri, R., Yulianda, M., Abdurrahmansyah, A., & Alzafani, R. K. (2025). Evolusi Peran Guru Dari Era Konvensional Ke Era Teknologi Dalam Meningkatkan Kemajuan Proses Pembelajaran. *Berajah Journal*, 4(11), 1881–1892.
- Indriani, N. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot pada proses evaluasi pembelajaran siswa kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal*

- Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 81–87.
- Jannah, Y. M., Yuniawatika, Y., & Mudiono, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning Materi Pengukuran Dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca dan Menghargai Prestasi. *Jurnal Gantang*, 5(2), 179–189.
- Leo, H., Basten, V., & Jannah, N. (2024). Penggunaan Model Active Learning dalam Meningkatkan Motivasi Siswa di Era Digital pada Pembelajaran Fiqih di Samakkee Islam Wittaya School Thailand. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 770–783. <https://doi.org/10.53299/JPPI.V4I2.618>
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+ S Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 125–138.
- Mansir, F., & Purnomo, H. (2020). Urgensi pembelajaran fiqih dalam meningkatkan religiusitas siswa madrasah. *Jurnal Al-Wijdan*, 5(2), 167–179.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Mindarta, E. (2025). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Roblox Studio Pada Mata Pelajaran Chassis Otomotif Pada Siswa SMKN di Kota Malang. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 264–280.
- Mubaroq, Y. P. (2025). DAMPAK GAME ONLINE ROBLOX TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA STUDI KASUS DI SD NEGERI SETIA DARMA 04. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 273–284.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68.
- Noviyanti, M., Jamaludin, G. M., & Syhabudin, A. (2025). Project-Based Learning Assisted By Digital Scrapbook To Improve Students Understanding Of Fiqh Learning. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 18(2), 162–171.
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/JDAN.V1I1.154>
- Oktavia, R. (2022). *Game based learning meningkatkan efektivitas belajar siswa*.
- Widiana, I. W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/J.JS.2020.V10.I3.P198-206>
- Wiyuna, T., Mulyati, D., & Fahdiran, R. (2024). Desain Game Menggunakan Roblox Sebagai Media Pembelajaran Astronomi. *PROSIDING SEMINAR PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 2(1), 17–22.