



Metode Kartu Situasi untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Fikih: Systematic Literatur Review

Fatimatuazzahra

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fatimatuazzahra24169@mhs.uingusdur.ac.id

Info Artikel

Riwayat artikel

Dikirim: 30 Juni 2026

Direvisi : 3 Juli 2026

Diterima: 7 Juli 2026

Diterbitkan: 8 Juli 2026

Kata Kunci:

Kartu situasi

Metode pembelajaran

Pembelajaran Fikih

Pembelajaran interaktif

ABSTRAK

Mata pelajaran Fikih seringkali dihadapi dengan persepsi sebagai materi yang kaku, sarat hafalan, dan kurang kontekstual, yang pada akhirnya memicu kejenuhan belajar (learning burnout) pada siswa. Meskipun penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi fokus sejumlah penelitian, kajian yang secara khusus menelaah penggunaan metode Kartu Situasi masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi konsep, merumuskan sintaks, dan menganalisis potensi pedagogis permainan kartu situasi dalam pembelajaran fikih. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau secara sistematis efektivitas dan penerapan metode Kartu Situasi dalam mengatasi kejenuhan belajar Fikih. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi literatur, untuk menggali untuk mendalami Efektivitas penggunaan Media kartu situasi dalam Pembelajaran Fikih di MI/SD. Data dikumpulkan dengan cara mengkaji berbagai literatur yang sesuai dengan topik penelitian. Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan kartu situasi dapat menjadi media pembelajaran interaktif. Dengan kartu situasi, siswa tidak hanya menerima pengetahuan saja, namun juga dapat membangun sendiri ilmu pengetahuannya melalui permainan yang dilakukan. Selain itu, pembelajaran tidak monoton, karena metode ini berpusat pada siswa, bukan kepada guru. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap penguatan teori piaget bahwa anak pada tahap operasional konkret membutuhkan alat bantu visual untuk mencerna konsep-konsep yang abstrak (Alfadhilah, 2025), sekaligus memperluas pemahaman tentang peran media pembelajaran interaktif dalam membantu proses bertambahnya ilmu pengetahuan. Implikasi penelitian ini mencakup kontribusi teoritis dalam memperkaya literatur terkait media pembelajaran interaktif serta implikasi praktis bagi pendidik dan sekolah dalam mengintegrasikan media kartu situasi secara lebih sistematis, serta membuka peluang eksplorasi lebih lanjut terhadap pemanfaatan media interaktif lainnya, seperti game-based learning, dalam pembelajaran Fikih

ABSTRACT

The subject of Fiqh is often perceived as rigid, heavy on memorization, and lacking in context, which ultimately leads to learning burnout among students. Although the use of interactive learning media has been the focus of numerous studies, research specifically examining the use of the Situation Card method remains limited. This study aims to explore the concept, formulate the syntax, and analyze the pedagogical potential of the Situation Card game in Fiqh instruction. This study aims to systematically review the effectiveness and application of the Situation Card method in addressing learning burnout in Fiqh. This study employs a descriptive qualitative approach with a literature review design to explore the effectiveness of using Situation Card media in Fiqh instruction at MI/SD levels. Data were collected by reviewing various relevant literature on the research topic. The results of the study indicate that the use of situation cards can serve as an interactive learning tool. With situation cards, students not only acquire knowledge but also construct their own understanding through the games they play. Furthermore, learning is not

monotonous, as this method is student-centered rather than teacher-centered. These findings contribute to reinforcing Piaget's theory that children in the concrete operational stage require visual aids to grasp abstract concepts (Alfadhilah, 2025), while also expanding our understanding of the role of interactive learning media in facilitating the acquisition of knowledge. The implications of this research include theoretical contributions to enriching the literature on interactive learning media, as well as practical implications for educators and schools in integrating situation card media more systematically, and opening opportunities for further exploration of the use of other interactive media, such as game-based learning, in Fiqh instruction

© 2026 The Author(s). Published by Pendidikan Profesi Guru, UIN Alauddin Makassar, Indonesia.

How to cite: Zahra, F. (2026). Metode Kartu Situasi untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Fikih: Systematic Literatur Review. *Gurutta: Journal of Learning, Teaching, and Instruction*, 6(1). <https://doi.org/10.24252/gurutta.v6i1.68997>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Fikih merupakan salah satu komponen penting dalam Pendidikan Agama Islam yang bertujuan membentuk peserta didik agar mampu memahami, menghayati, serta mengamalkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Fikih tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep hukum secara tekstual, tetapi juga menuntut kemampuan peserta didik dalam melakukan analisis, pengambilan keputusan, dan penerapan nilai-nilai hukum Islam sesuai konteks kehidupan nyata (Nur Inayah et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran Fikih idealnya dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah.

Namun, implementasi pembelajaran Fikih di berbagai jenjang pendidikan masih menghadapi sejumlah tantangan. Proses pembelajaran sering kali masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*), seperti metode ceramah dan hafalan. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi, berdiskusi, serta menghubungkan konsep Fikih dengan persoalan nyata yang mereka hadapi (Rahmawati & Hadi, 2023). Berdasarkan laporan evaluasi Kementerian Agama (2022), pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih membutuhkan inovasi metode agar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga penguatan keterampilan berpikir dan pengalaman belajar peserta didik.

Dominasi pembelajaran satu arah menjadi salah satu faktor yang dapat menyebabkan rendahnya motivasi dan munculnya kejenuhan belajar (*learning burnout*). Kejenuhan belajar merupakan kondisi kelelahan secara emosional, menurunnya motivasi, serta berkurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar akibat aktivitas pembelajaran yang monoton (Schaufeli et al., 2002). Dalam konteks pembelajaran Fikih, materi yang banyak berkaitan dengan konsep hukum dan aturan sering dianggap sulit serta kurang menarik apabila tidak dikemas melalui strategi pembelajaran yang interaktif. Hal tersebut sejalan dengan temuan Puslitbang Lektur (2021) yang menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara kemampuan peserta didik dalam memahami konsep agama secara tekstual dengan kemampuan menerapkannya dalam konteks kehidupan.

Perubahan karakteristik peserta didik pada era digital semakin memperkuat kebutuhan terhadap inovasi pembelajaran. Peserta didik abad ke-21 membutuhkan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif, kreatif, komunikatif, dan mendorong kemampuan berpikir kritis (Trilling & Fadel, 2009). Pembelajaran tidak lagi cukup dilakukan melalui penyampaian informasi secara langsung, tetapi perlu menghadirkan aktivitas yang memungkinkan peserta didik membangun

sendiri pemahamannya. Menurut teori konstruktivisme Piaget (1970), anak pada tahap operasional konkret membutuhkan pengalaman langsung dan bantuan media visual untuk memahami konsep yang bersifat abstrak. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran berbasis aktivitas menjadi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media permainan edukatif berbasis kartu. Media kartu memiliki karakteristik sederhana, menarik secara visual, serta mampu menciptakan interaksi antar peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Menurut Arsyad (2019), media visual membantu memperjelas pesan pembelajaran sehingga konsep yang sulit dapat lebih mudah dipahami peserta didik. Penggunaan media berbasis permainan juga sesuai dengan konsep *game-based learning* yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik (Plass et al., 2015).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media kartu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Rohmatin (2019) menjelaskan bahwa strategi *card sort* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan kegiatan memilih, mengelompokkan, dan mendiskusikan informasi. Penelitian Yulianti dan Minsih (2022) menunjukkan bahwa pengembangan kartu berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik sekolah dasar. Sejalan dengan itu, Dinamaryati (2021) menemukan bahwa media kartu dapat membantu meningkatkan hasil belajar karena memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan sistematis.

Dalam konteks pembelajaran agama, penggunaan media kartu juga menunjukkan efektivitas dalam membantu pemahaman peserta didik. Hidayatullah (2022) menemukan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis *make a match* pada mata pelajaran Fikih mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik. Widiyanti et al. (2025) juga menunjukkan bahwa permainan kartu bergambar dalam pembelajaran Fikih mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media kartu memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Fikih, terutama untuk mengurangi kejenuhan belajar.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih banyak berfokus pada penggunaan kartu sebagai alat bantu mengingat konsep atau mencocokkan informasi. Kajian mengenai penggunaan Kartu Situasi yang berisi kasus-kasus nyata dalam kehidupan sehari-hari untuk melatih kemampuan analisis hukum Fikih masih relatif terbatas. Padahal, pembelajaran Fikih membutuhkan kemampuan peserta didik dalam memahami suatu kondisi, menentukan hukum, serta memberikan alasan berdasarkan konsep yang telah dipelajari. Dengan demikian, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan kajian mengenai kartu situasi sebagai bentuk pembelajaran berbasis kasus (*case-based learning*) yang lebih kontekstual.

Metode Kartu Situasi merupakan pengembangan dari konsep media kartu yang menyajikan berbagai permasalahan atau kondisi tertentu terkait materi Fikih. Melalui kartu tersebut, peserta didik diarahkan untuk membaca situasi, menganalisis masalah, berdiskusi, dan menentukan penyelesaian berdasarkan pemahaman Fikih. Pendekatan ini sejalan dengan pembelajaran aktif yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*) serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Prince, 2004). Selain itu, pembelajaran berbasis kasus terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis karena peserta didik dilatih menghubungkan teori dengan fenomena nyata (Herreid, 2011).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian secara sistematis mengenai penerapan metode Kartu Situasi dalam pembelajaran Fikih, khususnya dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik. Kajian ini diharapkan memberikan kontribusi

teoritis terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif dalam Pendidikan Agama Islam serta memberikan alternatif praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran Fikih yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk mengkaji secara sistematis penggunaan metode Kartu Situasi dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik pada pembelajaran Fikih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan, menganalisis, dan menginterpretasikan berbagai temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis kartu dalam proses pembelajaran. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang berupaya memahami suatu fenomena melalui proses pengumpulan, pengelompokan, dan interpretasi data sehingga menghasilkan suatu kesimpulan berdasarkan fenomena yang dikaji (Yuliani, 2018).

Metode Systematic Literature Review digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu secara terstruktur berdasarkan pertanyaan penelitian tertentu. SLR bertujuan memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap perkembangan penelitian yang telah dilakukan serta menemukan kesenjangan penelitian (*research gap*) yang masih dapat dikembangkan (Kitchenham & Charters, 2007). Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya mengumpulkan berbagai literatur, tetapi juga melakukan proses seleksi dan analisis secara sistematis terhadap sumber yang relevan.

Prosedur penelitian mengacu pada tahapan Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu identification, screening, eligibility, dan inclusion (Page et al., 2021). Pada tahap identifikasi (*identification*), peneliti melakukan pencarian artikel melalui beberapa database ilmiah seperti Google Scholar, DOAJ, Garuda, dan ScienceDirect. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian meliputi “media kartu pembelajaran”, “kartu situasi”, “card sort learning strategy”, “game-based learning”, “kejenuhan belajar”, “learning burnout”, dan “pembelajaran Fikih”.

Literatur yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada publikasi ilmiah tahun **2015–2026** untuk memperoleh kajian yang relevan dengan perkembangan pembelajaran modern. Artikel yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel membahas penggunaan media kartu atau permainan edukatif dalam pembelajaran, (2) artikel berkaitan dengan peningkatan motivasi, pemahaman konsep, atau pengurangan kejenuhan belajar, (3) artikel berasal dari jurnal ilmiah nasional maupun internasional, dan (4) artikel tersedia dalam bentuk teks lengkap (*full text*). Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak relevan dengan pembelajaran, tidak melalui proses publikasi ilmiah, serta tidak menyediakan data atau pembahasan yang mendukung tujuan penelitian.

Proses pencarian awal menghasilkan 60 artikel yang berkaitan dengan media kartu, pembelajaran berbasis permainan, dan kejenuhan belajar. Setelah dilakukan penyaringan berdasarkan kesesuaian judul dan abstrak, diperoleh 38 artikel yang memenuhi kriteria awal. Selanjutnya dilakukan pemeriksaan kelayakan berdasarkan isi artikel secara menyeluruh sehingga diperoleh 20 artikel utama yang digunakan sebagai bahan analisis dalam penelitian ini.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, artikel yang telah terkumpul diklasifikasikan berdasarkan fokus penelitian, metode, media pembelajaran,

serta hasil penelitian. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk uraian sistematis untuk menemukan pola hubungan antara penggunaan media kartu situasi dengan peningkatan kualitas pembelajaran Fikih. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan melalui sintesis berbagai hasil penelitian untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas dan potensi penerapan metode Kartu Situasi dalam mengurangi kejenuhan belajar peserta didik.

Analisis dilakukan dengan pendekatan sintesis naratif (*narrative synthesis*) untuk menghubungkan berbagai hasil penelitian terdahulu sehingga diperoleh pemahaman menyeluruh mengenai peran metode Kartu Situasi sebagai media pembelajaran interaktif. Sintesis ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana karakteristik permainan kartu, visualisasi kasus, dan aktivitas kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan pembelajaran Fikih yang aktif dan bermakna (Okoli, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan metode Kartu Situasi dalam pembelajaran Fikih memiliki potensi sebagai strategi pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mengurangi kejenuhan belajar. Pembelajaran Fikih yang selama ini cenderung dianggap sebagai pembelajaran berbasis hafalan membutuhkan pendekatan yang mampu menghadirkan pengalaman belajar aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Penggunaan kartu sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam proses menemukan, menganalisis, serta membangun pemahaman melalui aktivitas permainan edukatif.

Pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Puspa et al. (2023) menjelaskan bahwa transformasi pendidikan diperlukan untuk menghasilkan peserta didik yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Hal tersebut diperkuat oleh Mongkau et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran abad ke-21 perlu diarahkan pada aktivitas yang mendorong peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar.

Berdasarkan hasil telaah terhadap berbagai literatur, media kartu merupakan salah satu bentuk media pembelajaran visual yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menarik. Penggunaan media kartu memungkinkan adanya aktivitas belajar berbasis permainan (*game-based learning*) sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung secara satu arah. Peserta didik diberikan kesempatan untuk membaca informasi, memahami permasalahan, berdiskusi, dan menentukan jawaban berdasarkan konsep yang telah dipelajari.

Metode Kartu Situasi memiliki keterkaitan dengan strategi *card sort* yang telah banyak diterapkan dalam pembelajaran. Rohmatin (2019) menjelaskan bahwa *card sort* merupakan strategi pembelajaran menggunakan kartu yang bertujuan untuk membantu peserta didik mengingat, mengelompokkan, serta memahami konsep pembelajaran melalui aktivitas kolaboratif. Pada strategi ini, peserta didik tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, tetapi berperan aktif dalam mencari pasangan kartu, menghubungkan informasi, serta menjelaskan hasil pemahamannya.

Dalam pembelajaran Fikih, Kartu Situasi dikembangkan dengan memberikan berbagai contoh kondisi atau kasus yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Berbeda dengan kartu yang hanya berisi informasi konsep, Kartu Situasi menampilkan permasalahan tertentu yang membutuhkan analisis hukum Fikih. Dengan demikian, peserta didik diarahkan untuk memahami konsep Fikih secara kontekstual, bukan sekadar menghafalkan aturan atau definisi.

Berdasarkan sintesis literatur, tahapan penerapan metode Kartu Situasi dalam pembelajaran Fikih dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Guru membagi peserta didik secara individu atau kelompok sesuai kebutuhan pembelajaran.
2. Guru memberikan kartu yang berisi situasi atau permasalahan terkait materi Fikih.
3. Peserta didik membaca dan memahami situasi yang terdapat pada kartu.
4. Peserta didik menganalisis tindakan atau penyelesaian yang sesuai berdasarkan konsep Fikih.
5. Peserta didik menyampaikan jawaban serta alasan dari keputusan yang diberikan.
6. Guru memberikan penguatan konsep dan klarifikasi terhadap hasil diskusi peserta didik.

Sintaks tersebut menunjukkan bahwa metode Kartu Situasi mengubah pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi lebih berpusat kepada peserta didik (*student centered learning*). Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses berpikir peserta didik, sedangkan peserta didik menjadi subjek aktif dalam membangun pemahamannya.

Temuan tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1970) yang menjelaskan bahwa peserta didik pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami konsep abstrak apabila diberikan bantuan berupa objek konkret, visualisasi, maupun pengalaman langsung. Materi Fikih yang berkaitan dengan hukum dan aturan tertentu dapat menjadi lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui situasi nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan Kartu Situasi juga berpotensi mengurangi kejenuhan belajar (*learning burnout*). Pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan peserta didik dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar. Melalui aktivitas permainan kartu, peserta didik memperoleh variasi pengalaman belajar sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian Sari et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis kartu dapat meningkatkan partisipasi peserta didik karena menghadirkan aktivitas belajar yang lebih menarik.

Hasil kajian lain menunjukkan bahwa penggunaan media kartu mampu meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Melalui proses diskusi, peserta didik belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan pandangan teman, serta bekerja sama dalam menemukan solusi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media kartu tidak hanya berpengaruh terhadap aspek kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial peserta didik.

Yulianti dan Minsih (2022) menyatakan bahwa penggunaan media kartu berbasis permainan edukatif memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik karena menggabungkan unsur visual dan aktivitas bermain. Sejalan dengan itu, Dinamaryati (2021) menjelaskan bahwa penggunaan kartu dalam pembelajaran dapat membantu penyampaian materi menjadi lebih sistematis dan mudah dipahami.

Pada konteks pembelajaran Fikih, penelitian Hidayatullah (2022) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis kartu seperti *make a match* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam memahami materi. Widiyanti et al. (2025) juga menunjukkan bahwa permainan kartu bergambar dalam pembelajaran Fikih memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang lebih menyenangkan.

Namun demikian, penerapan metode Kartu Situasi tetap memiliki beberapa tantangan. Beberapa peserta didik dapat mengalami kesulitan memahami aturan permainan apabila instruksi tidak diberikan secara jelas. Selain itu, peserta didik yang memiliki tingkat percaya

diri rendah membutuhkan pendampingan agar mampu berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan Kartu Situasi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang isi kartu, mengelola waktu, serta memberikan bimbingan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan keseluruhan hasil kajian, dapat disimpulkan bahwa metode Kartu Situasi memiliki tiga kontribusi utama dalam pembelajaran Fikih. Pertama, membantu peserta didik memahami konsep Fikih yang abstrak melalui penyajian kasus konkret. Kedua, meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar melalui aktivitas permainan edukatif. Ketiga, mengurangi kejenuhan belajar dengan menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Dengan demikian, metode Kartu Situasi dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah karena mampu menghubungkan pemahaman konsep hukum Islam dengan konteks kehidupan nyata peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur dan analisis pedagogis, dapat disimpulkan bahwa integrasi media Kartu Situasi dalam pembelajaran Fikih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) bukan sekadar alternatif permainan kelas, melainkan sebuah instrumen strategis untuk merekonstruksi paradigma pendidikan agama Islam. Pertama, secara konseptual, Kartu Situasi berhasil menjembatani dikotomi antara hafalan tekstual dan penalaran kontekstual, mengubah wajah pembelajaran Fikih yang kaku menjadi laboratorium nalar hukum yang dinamis dan berpusat pada siswa (student-centered). Hal ini secara efektif mereduksi learning burnout dan krisis motivasi yang selama ini melanda generasi Z di kelas agama.

Kedua, dari perspektif psikologi kognitif, formulasi sintaks permainan Kartu Situasi memvalidasi teori konstruktivisme Piaget, di mana visualisasi dan simulasi kasus menjadi katalisator utama bagi anak pada tahap operasional konkret untuk mencerna konsep-konsep hukum Islam yang abstrakt. Ketiga, penelitian ini mengisi celah literatur (state of literature) dengan menyediakan model gamifikasi yang spesifik untuk pendidikan agama, menggeser fokus dari sekadar retensi memori menjadi kemampuan analisis kasus kontemporer. Dengan demikian, Kartu Situasi membuktikan bahwa gamifikasi dalam Fikih tidak menggerus esensi kesakralan ilmu, melainkan mengontekstualisasikan nilai-nilai fikih agar relevan dan aplikatif dalam kehidupan nyata siswa.

SARAN

Karena penelitian ini masih terbatas pada kajian literatur dan formulasi konseptual, penelitian selanjutnya sangat direkomendasikan untuk melakukan uji coba lapangan menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk menghasilkan prototipe Kartu Situasi yang tervalidasi secara empiris, atau menggunakan Classroom Action Research (PTK) untuk mengukur secara kuantitatif dampaknya terhadap hasil belajar kognitif dan afektif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Dinamaryati, D. (2021). Penerapan pendekatan pembelajaran berbasis genre dengan media pembelajaran kartu topik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menyusun teks tanggapan di SMPN 4 Bolo kelas IX-3 semester I tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*,

- 1(2), 328–339.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.57>
- Hamdi, M., Prayitno, S., Gunawan, G., & Prabandari, I. A. D. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media pembelajaran kartu misteri untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 6(2), 782–788.
<https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i2.726>
- Herreid, C. F. (2011). Case study teaching. *New Directions for Teaching and Learning*, 2011(128), 31–40.
<https://doi.org/10.1002/tl.466>
- Hidayatullah, M. N. (2022). Efektifitas penggunaan pembelajaran kooperatif model *Make a Match* pada pembelajaran Fiqih di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Peleyan Kapongan Situbondo tahun ajaran 2022–2023. *Ibtidaiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 12–25.
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering*. Keele University and Durham University.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Mongkau, J. G., Manoppo, Y., & Sumual, S. D. M. (2024). Penguatan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran: Critical thinking, creativity, collaboration, dan communication. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 45–56.
- Nur Inayah, U., Muhammad, T., & Syahindra, W. (2023). *Studi tentang variasi metode pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih di MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Okoli, C. (2015). A guide to conducting a standalone systematic literature review. *Communications of the Association for Information Systems*, 37, 879–910.
<https://doi.org/10.17705/1CAIS.03743>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71.
<https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York: Viking Press.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>

- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.
<https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Puspa, R., Hidayat, A., & Prasetyo, B. (2023). Transformasi pendidikan abad ke-21 dalam meningkatkan kompetensi peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 112–123.
- Rohmatin. (2019). Penerapan strategi *card sort* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 101–112.
- Sari, A., Rizal, & AR, R. (2025). Implementasi metode permainan edukasi berbasis media konkret kartu data tantangan misteri dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Banua Oge Tadulako*, 5(1), 41–46.
<https://doi.org/10.22487/jbot.v5i1.5158>
- Schaufeli, W. B., Martínez, I. M., Pinto, A. M., Salanova, M., & Bakker, A. B. (2002). Burnout and engagement in university students: A cross-national study. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 33(5), 464–481.
<https://doi.org/10.1177/0022022102033005003>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Widiyanti, I., Hasanah, T., & Fatimah, S. (2025). Implementasi permainan kartu bergambar pada pembelajaran Fiqih kelas 2 di SDIT Assa'idah Kabupaten Bogor. *Sahid Mengabdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Institut Agama Islam Sahid Bogor*, 4(1), 44–52.
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *Quanta*, 2(2), 83–91.
<https://doi.org/10.22460/q.v2i2p83-91.1641>
- Yulianti, D., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran kartu Pak Alam berbasis game edukatif IPS di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5086–5096.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>