

Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif untuk Peningkatan Pemahaman Siswa

Yuna Yulianti^{1*}, Muslimah², Abdullah³

¹ IAIN Palangka Raya; yunayulianti2111110338@iain-palangkaraya.ac.id

² IAIN Palangka Raya; muslimah.abdulaziz@iain-palangkaraya.ac.id

³ IAIN Palangka Raya; abdullah@iain-palangkaraya.ac.id

* Korespondensi

Kata Kunci	Abstrak
Inovasi; Gamifikasi; Pemahaman Siswa.	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 8 Palangka Raya melalui penerapan metode gamifikasi. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan tes hasil belajar siswa, sementara analisis data dilakukan dengan metode deskriptif dan komparatif untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang tercermin dari peningkatan partisipasi aktif dan pemahaman yang lebih baik dalam materi pembelajaran. Siswa menunjukkan respons positif terhadap elemen-elemen permainan seperti tantangan dan penghargaan, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Sebaliknya, metode ceramah tradisional yang digunakan sebelumnya dianggap kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Kesimpulannya, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 8 Palangka Raya terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dinamis.

Keywords

Innovation;
Gamification;
Student
Understanding.

Abstract

This study aims to enhance students' understanding and engagement in Islamic Religious Education (PAI) learning at SMP 8 Palangka Raya through the implementation of the gamification method. The research method used is a quantitative approach with an experimental design. Data collection techniques include interviews, observations, and student learning tests, while data analysis is conducted using descriptive and comparative methods to evaluate the differences in students' learning outcomes before and after the implementation of gamification. The results of the study show that the use of gamification can increase student motivation and engagement, reflected in the increased active participation and better understanding of the learning material. Students showed positive responses to game elements such as challenges and rewards, which made the learning process more engaging and interactive. In contrast, the traditional lecture method previously used was considered less effective in improving students' understanding. In conclusion, the implementation of gamification in PAI learning at SMP 8 Palangka Raya has proven effective in improving students' understanding, engagement, and motivation, as well as creating a more enjoyable and dynamic learning atmosphere.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Sitasi:

Yulianti, Y., Muslimah., Abdullah. (2024). Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif untuk Peningkatan Pemahaman Siswa. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 13(2).

1. PENDAHULUAN

Pemahaman siswa dapat meningkat jika guru menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Setiap siswa memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman mereka ketika metode pengajaran disesuaikan dengan cara mereka belajar. Misalnya, siswa yang mampu menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan dengan kata-kata mereka sendiri cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik (Salsabila, 2022). Dalam hal ini, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang harus mampu memotivasi dan membimbing siswa untuk mencapai pemahaman optimal (Isnawati, 2021).

Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan untuk membantu siswa memaksimalkan potensi diri mereka, baik dalam aspek pengetahuan maupun keimanan. Pembelajaran PAI berfokus pada pembentukan ketakwaan dan karakter siswa sesuai dengan prinsip-prinsip Islam (Zabidi, 2019). Selain itu, PAI juga bertujuan agar siswa dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi (Ariani, 2020). Meskipun demikian, pembelajaran PAI seringkali menghadapi kendala, seperti rendahnya motivasi siswa dan kurangnya metode pengajaran yang inovatif (Ristiana & Dahlan, 2021).

Salah satu masalah yang dihadapi dalam pembelajaran PAI adalah kecenderungannya untuk lebih fokus pada hafalan, padahal hukum-hukum Islam seharusnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa merasa kurang termotivasi, karena mereka tidak melihat relevansi praktis dari materi yang diajarkan (Hafizi & Muslimah, 2021). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menemukan metode pembelajaran yang lebih menarik dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah metode gamifikasi. Gamifikasi menggunakan elemen permainan seperti tantangan dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Fadilla & Nurfadhilah, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa, dengan membuat mereka lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran (Hendriyati Haryani et al., 2023). Selain itu, gamifikasi juga mendorong siswa untuk berkolaborasi dan mengulang materi secara mandiri, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman mereka (Syar et al., 2021).

Metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton sering dianggap membosankan oleh siswa. Gamifikasi, yang melibatkan elemen kompetisi dan penghargaan, dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Ariani, 2020). Hal ini membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar dan meningkatkan pemahaman mereka. Keuntungan lain dari gamifikasi adalah umpan balik yang diberikan secara real-time, yang memungkinkan siswa untuk mengetahui hasil usahanya dengan cepat (Febriana Sulistya Pratiwi, 2022). Umpan balik ini sangat membantu siswa untuk mengetahui di mana mereka melakukan kesalahan dan di mana perlu melakukan perbaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMP 8 Palangka Raya, diketahui bahwa metode ceramah tradisional yang selama ini diterapkan tidak cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Banyak siswa yang terlihat bosan dan tidak fokus selama pembelajaran, yang menunjukkan bahwa metode yang lebih menarik dan interaktif dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi mereka. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, seperti gamifikasi, sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Gamifikasi, dengan elemen permainan dan teknologi yang relevan dengan era digital saat ini, dapat diterapkan secara kreatif dalam pembelajaran PAI. Salah satu contoh materi yang dapat diajarkan dengan metode gamifikasi adalah Asmaul Husna Al-Alim, yang berkaitan dengan pemahaman tentang kebesaran Allah SWT yang Maha Mengetahui. Dengan pendekatan gamifikasi, siswa tidak hanya belajar dengan serius tetapi juga dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh metode gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna Al-Alim di SMP 8 Palangka Raya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMP 8 Palangka Raya, metode ceramah yang digunakan saat ini kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Banyak siswa yang tidak fokus, bahkan terlihat bosan dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan.

Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang lebih menarik diperlukan untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Dalam pembelajaran PAI sangat cocok diterapkan metode yang interaktif, yang dapat membuat siswa berpikir kritis dalam pemecahan masalah, dapat berkolaborasi dengan guru dan siswa, bertanggung jawab dalam pembelajaran serta menerapkan persaingan sehat dalam meningkatkan kompetensi siswa. Sebagai contoh materi pembelajaran PAI di kelas VII semester ganjil SMP yaitu Asmaul Husna Al- Alim dalam menjelaskan materi yang abstrak tentang kebesaran Allah SWT yang maha mengetahui, guru dituntut menggunakan metode yang kreatif dimana siswa dapat belajar dengan serius tetapi juga santai dalam suasana belajarnya. Sebuah metode yang mengintegrasikan unsur-unsur game atau permainan dalam pembelajaran adalah gamifikasi contohnya seperti penggunaan quizizz, yang dimana dapat dimodifikasi secara kreatif untuk digunakan dalam pembelajaran PAI. Gamifikasi adalah metode yang memadukan karakteristik permainan dalam pembelajaran sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar (Izzah, 2023).

Melihat perkembangan zaman sekarang, sepertinya kita berada pada era digital semua aktivitas kegiatan dalam perkembangannya menjadi sangat lebih canggih melalui sebuah perangkat teknologi Digital. Era digital merupakan suatu masa yang telah mengalami perkembangan sebelumnya dari segala aspek kehidupan. Hal ini terus bergerak tanpa bisa dihentikan maka dari itu guru harus menggunakan berbagai strategi dan media pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk belajar guru dapat mengikuti perkembangan teknologi (Munir et al., 2021). Dengan inovasi dalam metode pengajaran seperti gamifikasi, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran, yang akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Suasana belajar yang menyenangkan dan menantang juga dapat membantu mengatasi kebosanan siswa selama pelajaran.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan berbagai upaya untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa melalui metode dan model pembelajaran yang beragam. Beberapa penelitian mengkaji penggunaan metode role playing (Sopandi, 2024), model pembelajaran SQ3R, Take and Give, Talking Stick, serta gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam berbagai materi (Sakinah & Ibrahim, 2023). Meskipun tujuannya sama, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan, perbedaan utama terletak pada materi yang dibahas, tingkat pendidikan yang diteliti, dan jenis penelitian yang digunakan. Sebagian besar penelitian berfokus pada keterampilan membaca, berbicara, atau prestasi akademik, sementara penelitian ini mengkaji penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Gap yang ada terletak pada minimnya penelitian yang mengkaji penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam konteks PAI, khususnya pada konsep-konsep abstrak seperti Asmaul Husna Al-Alim. Penelitian ini juga membedakan diri dengan menggunakan desain eksperimen kuantitatif dengan one group pretest-posttest, yang belum banyak diterapkan pada penelitian tentang gamifikasi dalam PAI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI, serta memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Urgensi penelitian ini adalah untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran Islam secara menyenangkan dan efektif, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Metode gamifikasi yang memanfaatkan elemen-elemen seperti tantangan dan penghargaan dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran PAI. Penggunaan teknologi juga dapat membuat proses belajar menjadi lebih relevan bagi siswa saat ini. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengukur

pengaruh metode gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Asmaul Husna Al-Alim di SMP 8 Palangka Raya.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu proses penelitian, hipotesis atau prediksi hasil, data empiris, analisis data, dan kesimpulan data sampai dengan hasil akhir penulisannya menggunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan data numerik, atau perhitungan statistic (Rukminingsih, 2022). Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dalam proses pelaksanaan penelitiannya banyak menggunakan angka-angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran, sampai pada hasil atau penarikan kesimpulannya (Machali, 2021). Disebut penelitian kuantitatif sendiri, karena menghasilkan atau membutuhkan data penelitian berupa angka-angka (kuantitas) dan analisis menggunakan statistik. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji N-gain sebagai teknik analisis yang tepat untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan metode gamifikasi. Uji N-gain digunakan untuk mengetahui efektivitas perubahan atau peningkatan yang terjadi antara nilai pretest dan posttest siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, Penelitian eksperimen diartikan sebagai pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, artinya memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat (Abraham & Supriyati, 2022). Desain penelitian yang digunakan yaitu eksperimen, dengan tipe design *one group pretest – posttest*, menggunakan variasi non eksperimental (atau yang tidak disebabkan oleh peneliti) dalam variabel independen utama yang diminati, yang pada dasarnya meniru kondisi eksperimental di mana beberapa subjek terpapar perlakuan (de Vocht et al., 2021)

Tujuan dari metode penelitian ini adalah untuk menyelidiki dampak dari variabel independen terhadap variabel dependen dengan menggunakan one group pre-test and post-test design. Variabel yang dapat diandalkan. Hasil pra- dan pasca-uji hanya untuk satu kelompok Penelitian ini menggunakan satu kelompok subjek tanpa kelompok kontrol karena temuan dari pra- dan pasca-uji dibandingkan untuk menentukan efektivitas penelitian. Hasil dari perbandingan hasil pra- dan pascates (Jihad, 2019). Pengamatan dilakukan sebelum eksperimen (*pre test*, O1), dan setelah eksperimen (*post test*, O2).

Tabel 1. One Group Pretest-Posttest

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O1	X	O2
Perlakuan Metode Gamifikasi		

Pada penelitian ini, keterbatasan sampel penelitian pada lokasi penelitian merupakan hambatan dan keterbatasan tertentu yang dialami peneliti. Oleh karena itu, peneliti menggunakan desain penelitian *one-group pretest-posttest* sebagai bagian dari *pre-experimental design* (Kuantitatif, 2022). Penelitian ini dilaksanakan di SMP 8 Palangka Raya dengan subjek penelitian siswa kelas VII yang berjumlah 14 orang. Karena hanya terdapat satu rombongan belajar, seluruh siswa kelas VII dijadikan sampel total.

Pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendidikan Agama Islam (PAI), dengan fokus pada materi Asmaul Husna Al-Alim, sesuai dengan silabus kurikulum merdeka yang diterapkan pada semester ganjil tahun ajaran 2024-2025. Penelitian ini berlangsung selama Juli 2024 hingga

September 2024. Data dikumpulkan melalui *pretest* yang dilakukan sebelum penerapan metode gamifikasi dan *posttest* setelah penerapan metode gamifikasi pada pembelajaran Asmaul Husna Al-Alim.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan metode gamifikasi dalam pembelajaran materi Asmaul Husna Al-Alim di SMP 8 Palangka Raya dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa secara interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini diawali dengan *pretest* menggunakan aplikasi Kahoot, di mana siswa diberikan serangkaian pertanyaan terkait konsep dasar Asmaul Husna, khususnya sifat Al-Alim (Yang Maha Mengetahui). *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal siswa terhadap materi sebelum diberikan perlakuan dengan metode gamifikasi. Setelah *pretest*, pembelajaran dilanjutkan dengan pengenalan materi Asmaul Husna Al-Alim melalui ceramah interaktif. Pada sesi berikutnya, metode gamifikasi diterapkan. Siswa diajak untuk berpartisipasi dalam permainan mencocokkan gambar yang menggambarkan konsep pengetahuan, hikmah, dan kebijaksanaan yang berkaitan dengan sifat Allah Al-Alim. Siswa juga diberi kesempatan untuk bermain kuis secara online menggunakan **quiziz**, di mana setiap pertanyaan menantang siswa untuk mengaitkan konsep Al-Alim dengan kehidupan sehari-hari. Berikut merupakan hasil pengambilan data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah penerapan metode gamifikasi.

Table 2. Hasil *Pretest* Dan *Posttest*

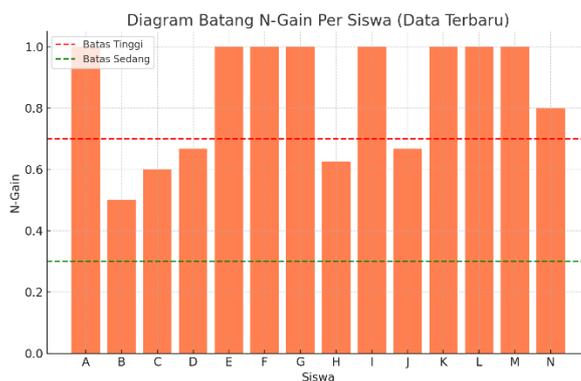
Siswa	Hasil <i>pretest</i>	Hasil <i>posttest</i>
A	80	100
B	80	90
C	75	90
D	70	90
E	70	100
F	70	100
G	65	100
I	60	85
J	55	100
K	55	85
L	50	100
M	50	100
N	50	100
L	50	90

Pada penelitian ini, data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* siswa dianalisis untuk mengetahui pengaruh metode gamifikasi terhadap pemahaman siswa pada materi Asmaul Husna, khususnya sifat Al-Alim. Setelah data *pretest* dan *posttest* dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan data menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain adalah metode yang digunakan untuk mengukur efektivitas suatu intervensi atau perlakuan dalam meningkatkan hasil belajar atau pemahaman siswa. Uji ini menghitung perbedaan antara skor *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan), serta membandingkannya dengan peningkatan maksimal yang mungkin dicapai

(Guntara, 2021). Rumus N-Gain dapat dinyatakan sebagai berikut: $N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$, Hasil N-Gain dikategorikan menjadi tiga, yaitu: tinggi (nilai > 0.7) yang menunjukkan peningkatan signifikan, sedang (nilai $0.3 \leq N-Gain \leq 0.7$) yang menunjukkan peningkatan moderat, dan rendah (nilai < 0.3) yang menunjukkan peningkatan minimal (Sukarelawan et al., 2024). Rumus ini membantu menghitung seberapa besar peningkatan pemahaman siswa dibandingkan dengan peningkatan maksimal yang mungkin dicapai setelah diberikan perlakuan atau intervensi.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain	Klasifikasi
A	80	100	1	Tinggi
B	80	90	0,5	Sedang
C	75	90	0,6	Sedang
D	70	90	0,666667	Sedang
E	70	100	1	Tinggi
F	70	100	1	Tinggi
G	65	100	1	Tinggi
H	60	85	0,625	Sedang
I	55	100	1	Tinggi
J	55	85	0,666667	Sedang
K	50	100	1	Tinggi
L	50	100	1	Tinggi
M	50	100	1	Tinggi
N	50	90	0,8	Tinggi



Gambar 1. Grafik Data Hasil uji N- Gain

Hasil uji N-Gain pada data pretest dan posttest siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan. Dari 14 siswa yang diuji, 8 siswa (57%) berada dalam kategori "Tinggi", dengan N-Gain di atas 0.7. Misalnya, siswa A, E, F, G, J, K, L, dan M memiliki N-Gain sebesar 1.0, yang berarti mereka mencapai peningkatan maksimal, dari skor pretest yang berkisar antara 50 hingga 80 menjadi skor posttest yang sempurna, yaitu 100. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang sangat kuat setelah intervensi pembelajaran.

Sementara itu, 6 siswa lainnya (43%) berada dalam kategori "Sedang", dengan N-Gain berkisar antara 0.5 hingga 0.667. Contohnya, siswa B dan C masing-masing memiliki N-Gain sebesar 0.5 dan 0.6, yang menunjukkan peningkatan dari pretest 80 menjadi posttest 90. Demikian pula, siswa H dan D memiliki N-Gain sebesar 0.625 dan 0.667, dengan peningkatan dari pretest 60 dan 70 menjadi posttest 85 dan 90. Meskipun peningkatannya tidak setinggi kategori "Tinggi", hasil ini tetap menunjukkan bahwa siswa-siswa tersebut mengalami perbaikan yang cukup signifikan dalam pemahaman mereka terhadap materi.

Secara keseluruhan, tidak ada siswa yang memiliki N-Gain di bawah 0.3, yang berarti tidak ada siswa yang mengalami peningkatan rendah atau tidak signifikan. Dengan rata-rata N-Gain yang cukup tinggi di antara seluruh siswa, data ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa secara keseluruhan, dengan sebagian besar siswa mencapai peningkatan yang optimal.

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dengan tujuan membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. PAI tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan tentang agama, tetapi juga mencakup pembinaan moral dan akhlak siswa. Mata pelajaran ini dirancang untuk menanamkan nilai-nilai keislaman, seperti keimanan kepada Allah, cinta terhadap sesama, serta tanggung jawab sosial dan lingkungan (Firmansyah, 2019). Dengan demikian tujuan utama PAI adalah membentuk pribadi yang beriman, bertakwa, serta berakhlak mulia, sehingga dapat menjadi insan yang berperan positif dalam masyarakat.

Metode dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan, khususnya dalam PAI. Metode pembelajaran berfungsi sebagai alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Pemilihan metode yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam, sekaligus meningkatkan minat dan motivasi belajar (Nasution, 2023). Dalam konteks PAI, metode yang digunakan tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga untuk menginternalisasi nilai-nilai agama dalam perilaku siswa sehari-hari (Yuliany, 2022). Oleh karena itu, metode yang diterapkan harus relevan dengan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam memilih metode pembelajaran PAI yang tepat, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif. Langkah inovatif dapat diawali dengan mengenal karakteristik peserta didik, baik dari segi usia, kemampuan belajar, maupun kebutuhan emosional dan spiritual mereka. Misalnya, di era digital ini, metode konvensional seperti ceramah mungkin kurang efektif bagi siswa yang terbiasa dengan teknologi (Effendi & Wahidy, 2019). Sebagai solusi, guru dapat mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan video interaktif atau aplikasi belajar berbasis gamifikasi, yang dapat membantu siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kombinasi berbagai metode juga bisa menjadi strategi inovatif untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Misalnya, guru dapat menggabungkan metode diskusi kelompok dengan simulasi atau role play untuk membantu siswa mempraktikkan nilai-nilai agama dalam situasi yang lebih nyata.

Penggunaan metode-metode ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Fu et al., 2022). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi Asmaul Husna Al-Alim dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan, materi yang diajarkan berfokus pada pengenalan Asmaul Husna Al-Alim, makna Al-Alim (Yang Maha Mengetahui), dan pentingnya memahami sifat Allah dalam kehidupan

sehari-hari. Bentuk metode pembelajaran pada pertemuan I adalah ceramah yang disertai dengan pemberian pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa. Pada pertemuan II, pembelajaran berfokus pada penerapan sifat Al-Alim dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghargai ilmu pengetahuan dan selalu mencari kebenaran dalam bertindak. Pada pertemuan ini, metode pembelajaran yang diterapkan adalah gamifikasi. Gamifikasi dilakukan secara offline menggunakan permainan mencocokkan dan melihat gambar yang relevan dengan sifat Al-Alim, serta gamifikasi online menggunakan quizizz untuk mengukur pemahaman siswa secara interaktif.

Pada penelitian ini validitas isi atau validitas pakar digunakan untuk memastikan bahwa instrumen evaluasi benar-benar mencakup materi yang hendak diukur, yaitu pemahaman siswa terhadap Asmaul Husna, khususnya sifat Al-Alim. Validitas isi adalah tingkat sejauh mana suatu instrumen atau tes mencakup seluruh aspek atau konten yang relevan dari materi yang ingin diukur, sesuai dengan tujuan pembelajaran atau penelitian. Validitas ini biasanya dievaluasi oleh ahli atau pakar di bidang yang bersangkutan (Ramadhan et al., 2024). Validitas isi ini dilakukan dengan melibatkan beberapa ahli mata pelajaran PAI yang meninjau soal-soal dan instrumen evaluasi yang telah disusun. Para ahli bertugas mengevaluasi apakah instrumen tersebut telah mencakup semua aspek relevan dari materi, baik dari segi konten, cakupan kompetensi, hingga tingkat kesulitan soal yang sesuai dengan siswa kelas SMP. Melalui peninjauan ini, instrumen dapat dioptimalkan agar lebih akurat dan representatif dalam mengukur pemahaman siswa.

4. KESIMPULAN

Penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Berdasarkan hasil uji N-Gain, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 57% siswa memperoleh peningkatan yang sangat tinggi dan mencapai nilai maksimal pada posttest. Meskipun 43% siswa lainnya menunjukkan peningkatan yang sedang, hasil ini tetap menunjukkan adanya perkembangan yang berarti. Tidak ada siswa yang menunjukkan peningkatan rendah, yang mengindikasikan bahwa gamifikasi berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Dengan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, gamifikasi terbukti dapat mengubah cara siswa belajar, menjadikannya lebih efektif dan menarik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang terbatas (14 siswa) dan pelaksanaan penelitian yang hanya dilakukan di satu sekolah, yakni SMP 8 Palangka Raya, yang dapat memengaruhi generalisasi hasil. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada satu mata pelajaran (PAI) dan satu konsep (Asmaul Husna Al-Alim), sehingga efektivitas gamifikasi dalam konteks mata pelajaran atau konsep lainnya belum dapat dipastikan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas sampel dengan melibatkan lebih banyak siswa dari berbagai sekolah dan mata pelajaran, serta menggunakan metode campuran (kualitatif dan kuantitatif) untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif. Peneliti juga dapat mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mempengaruhi pembelajaran, seperti peran guru dan penggunaan teknologi yang mendukung gamifikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- de Vocht, F., Katikireddi, S. V., McQuire, C., Tilling, K., Hickman, M., & Craig, P. (2021). Conceptualising natural and quasi experiments in public health. *BMC Medical Research Methodology*, 21(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s12874-021-01224-x>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Febriana Sulistya Pratiwi. (2022). *Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model Gamification Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di Smk Negeri 2 Bengkulu Utara*. 8.5.2017, 2003–2005.
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi. *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17(2), 79–90.
- Fu, M., Nurwahidin, M., Yulianti, D., Pendidikan, M. T., & Lampung, U. (2022). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 Pendahuluan. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(1), 11–18.
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, March*, 1–3. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482>
- Hafizi, M. F. A., & Muslimah. (2021). Memahami Pendekatan Ilmiah Dalam Penelitian PAI. *Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS)*, 1(1), 163–172.
- Hendriyati Haryani, Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. faris. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 163–174. <https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.250>
- Isnawati, A. U. (2021). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021. *Iain Ponorogo*.
- Izzah, N. (2023). *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar SKI melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Kelas IV MIS Hidayatullah Bali*. 3(2), 773–781.
- Jihad, B. M. (2019). *Pengaruh Permainan Target Terhadap Kecerdasan Emosional Dalam Pembelajaran Penjas*. 065, 1–19.
- Kuantitatif, M. P. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi* (Issue March).
- Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*.
- Munir, M., Syar'i, A., & Muslimah, M. (2021). Tantangan dan Peluang Pendidikan Islam di Tengah Arus Perkembangan Teknologi Digital. *PINCIS : Palangkaraya Internasional and National Conference on Islamic Studies*, 1, 487–504.
- Nasution, B. (2023). Metode Pembelajaran Dan Teknik Mengajar Dalam Pendidikan Agama Islam (Pai) Oleh Guru Pendidikan Agama Islam. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 142. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16027>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Ristianana, M. G., & Dahlan, J. A. (2021). Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model

- Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(1), 127–136. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.127-136>
- Rukminingsih. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas*. July, 178.
- Salsabila, A. T. (2022). *Metode Pembelajaran : Acuan Pencapaian Tujuan Pembelajaran*.
- Sakinah, W. P., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Metode Sq3R Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 38-45.
- Sopandi, M. N., Arga, H. S. P., & Nurfurqon, F. F. (2024). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(4), 749-758.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Syar, A., Pacsarjana, M., Raya, I., Raya, P. I., & Raya, P. I. (2021). *Ontologi Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Elearning di Madrasah Aliyah Negeri Kota Palangka Raya*. 1, 211–224.
- Yuliany. (2022). Pendekatan dan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Afkar, Journal for Islamic Studies*, 5(1), 137–153.
- Zabidi, A. (2019). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI Di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Inspirasi*, 3(2), 2019.