

Implementasi Model Gamifikasi dalam Pembelajaran Fikih untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 8 MTs Ma'arif Balong Ponorogo

Halida Umami¹⁾, Al-Muljahidin²⁾, Nurul Azizah³⁾, Zuhrotul Mufidah⁴⁾

^{1,2,3,4)}Universitas Darussalam Gontor, Indonesia

E-mail: ¹⁾halidaumami@unida.gontor.ac.id, ²⁾al.mul.jahidin1014@mhs.unida.gontor.ac.id,

³⁾nurulazizah@unida.gontor.ac.id, ⁴⁾zuhrotul.mufidah@unida.gontor.ac.id

 <https://doi.org/10.54214/alfawaid.Vol15.Iss2.885>

ABSTRACT

This study investigates the implementation of gamified learning strategies to enhance student engagement and academic achievement in the Fiqh subject among eighth-grade students at MTs Ma'arif Balong, Ponorogo. Preliminary observations revealed that 59% of students did not meet the Minimum Mastery Criteria (MMC), largely due to the predominant use of traditional lecture-based instruction, which limited active student participation and resulted in poor content comprehension. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, utilizing a descriptive qualitative approach. The participants consisted of 22 students, and data were collected through observation, testing, documentation, and interviews. Data analysis included assessments of test scores, learning outcomes, and student engagement throughout the instructional process. The results indicate a significant improvement in student learning outcomes, rising from 36.36% in Cycle I to 90.91% in Cycle II. Student engagement similarly increased from 49.15% to 86.65%. These findings suggest that gamification is an effective pedagogical approach for improving both student participation and academic performance in Fiqh instruction. It is recommended that educators adopt this method consistently and explore its application in other subject areas.

Keywords: Gamification, Learning Outcomes, Fiqh.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model gamifikasi dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VIII MTs Ma'arif Balong, Ponorogo. Berdasarkan observasi awal, 59% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) akibat dominasi model ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif, serta kurangnya pemahaman siswa dalam materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa, dan data dikumpulkan melalui observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data tes, analisis hasil belajar dan analisis hasil observasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari 36,36% pada siklus I menjadi 90,91% pada siklus II. Keaktifan siswa juga meningkat dari 49,15% menjadi 86,65%. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pencapaian belajar siswa pada pembelajaran Fikih. Disarankan agar guru menerapkan model ini secara berkelanjutan serta mengembangkan inovasi serupa dalam mata pelajaran lain.

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaid>

Kata Kunci: Gamifikasi, Hasil Belajar, Fiqih.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan terencana yang disusun dengan sengaja oleh guru agar siswa mampu belajar dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Bersamaan dengan pengertian di atas, sebelum guru melaksanakan pembelajaran, seyogyanya guru menyusun perencanaan pembelajaran terlebih dahulu. Perencanaan pembelajaran ini akan digunakan sebagai alat pemandu bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pembelajaran akan berjalan dengan baik, jika melalui perencanaan pembelajaran dengan baik pula (Al Musayyieb dkk., 2023).

Tujuan utama pembelajaran adalah mengembangkan potensi siswa secara optimal melalui proses pembelajaran yang kompleks. Kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran yang membantu siswa menemukan dan mengembangkan kemampuan potensinya. Proses ini tidak hanya sebatas memberikan pengetahuan, tetapi ada pembentukan sikap, nilai dan keterampilan bagi siswa sehingga bermanfaat untuk kehidupan siswa (Sunarti Rahman, 2021).

Pemilihan model dan strategi pembelajaran yang tepat menjadi acuan utama dalam proses pembelajaran, mengingat setiap siswa memiliki gaya belajar serta kemampuan individu yang berbeda. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pengembangan potensi secara optimal, diperlukan pendekatan yang holistik, adaptif yang dapat mengikuti dinamika dan respon tantangan dalam proses belajar mengajar (Shodiq, 2019).

Konsep pembelajaran konstruktivisme merupakan pembelajaran yang berpusat pada pemahaman. Bahwa proses belajar yang dilakukan oleh siswa merupakan proses konstruksi pengetahuan, pemahaman dan pengalaman yang dilakukan oleh siswa sebelum pendidik memberikan stimulus dalam proses pembelajaran di kelas. Pada proses pembelajaran ini, pendidik dituntut menjadi fasilitator yang baik dan mampu menggali potensi siswa. Salah satu strategi yang diterapkan dalam pembelajaran Fiqih adalah cooperative learning. Strategi yang diterapkan dalam proses belajar, di mana siswa akan menyelesaikan pemecahan masalah setelah berdiskusi dengan teman atau kelompok. Strategi ini lebih menekankan lingkungan belajar, dan melalui lingkungan itulah siswa mampu mengeksplorasi, mengutarakan serta menantang pengetahuan yang telah dimiliki di depan kelompok belajar yang telah ditentukan oleh guru (Arini & Umami, 2019).

Pembelajaran Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan Islam. Fiqih memuat hukum Islam serta tata cara amalan ibadah yang wajib dipahami

dan diamalkan oleh seluruh umat Islam. Tujuan pembelajaran Fiqih pada tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap hukum-hukum Islam, menanamkan nilai-nilai moral dan etika dalam Islam, serta mendorong mereka untuk menerapkan ilmu yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Agama Republik Indonesia., 2020).

Pembelajaran Fiqih penting bagi siswa sebagai bekal untuk memahami ajaran Islam dan cara melaksanakannya. Dengan memahami pembelajaran Fiqih, siswa diharapkan mampu mengubah perilakunya menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab. Pembelajaran Fiqih di sekolah bertujuan untuk membimbing dan mendampingi siswa dalam memahami mata pelajaran Fiqih (Heru Saiful Anwar dkk., 2025).

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai (Masni, H, 2015). Motivasi merupakan sikap positif individu dalam menghadapi lingkungan di sekitarnya, sehingga motivasi memiliki fungsi memberikan energi dan mengarahkan. Dalam istilah lain untuk menunjukkan aspek atau kondisi motivasi tertentu yakni kebutuhan, keinginan atau minat dalam diri siswa (Rina Anggita Tampubolon & Woro Sumarni, U. U., 2022).

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs Ma'arif Balong, Ponorogo, belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Hasil ujian harian 22 siswa menunjukkan bahwa 14 siswa memperoleh nilai di bawah 70, sedangkan 8 siswa mendapatkan nilai di atas 70. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas VIII MTs Ma'arif Balong, Ponorogo yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Fiqih secara mendalam. Salah satu faktor yang menyebabkan nilai belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum adalah kurangnya variasi dalam model gamifikasi. Penggunaan model gamifikasi yang monoton menjadi alasan utama siswa merasa bosan dan kehilangan minat belajar yang minim interaksi.

Selain itu, guru masih jarang menerapkan model pembelajaran modern yang lebih interaktif dan menarik, seperti pembelajaran dengan model gamifikasi. Kurangnya fasilitas menjadi hambatan dalam menerapkan model gamifikasi yang bervariasi. Akibatnya, guru cenderung pada model konvensional yang sudah biasa diterapkan dan siswa kurang aktif jika hanya menerapkan model konvensional dalam proses pembelajarannya, terutama pada mata pelajaran Fiqih (Wahid dkk., 2021).

Gamifikasi merupakan model gamifikasi yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar mengajar. Model ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keteliban siswa dalam pembelajaran melalui mekanisme yang lebih menyenangkan dan interaktif. Di lain sisi, gamifikasi juga dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan memberikan tantangan dan kompetisi yang menarik. Dengan begitu, siswa termotivasi untuk belajar karena ada dorongan ingin mencapai tingkat tertentu atau memenangkan suatu penghargaan. Elemen umum yang digunakan dalam gamifikasi mencakup pemberian poin, level, lencana, dan tantangan (Richardus eko & indrajit Noralia purwa yunita, 23).

Berikut beberapa langkah untuk menerapkan model gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih, diantaranya adalah:

1. Membagi materi menjadi beberapa bagian, setelah membagi mengadakan tes dan memberikan poin kepada siswa yang berhasil lulus tes.
2. Mencatat skor yang diperoleh dari setiap tes agar siswa fokus pada peningkatan skor keseluruhan dari tiap siswa.
3. Memfasilitasi siswa untuk bertanya kepada teman atau guru jika mereka kesulitan dalam memahami materi.
4. Memberi tambahan poin kepada siswa yang aktif berbagi pendapat, mengajukan pertanyaan dan pengetahuan kepada siswa lain.
5. Tampilkan papan peringkat yang menunjukkan kinerja semua siswa untuk mendorong semangat kompetisi yang sehat dan kolaborasi antar siswa. Dengan cara ini, gamifikasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mengubah pembelajaran menjadi suatu pengalaman yang menyenangkan dan penuh tantangan (Henj Jusuf, 2019).

Dengan langkah di atas, gamifikasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mengubah pembelajaran menjadi suasana yang menyenangkan dan penuh tantangan. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi semakin aktif melalui penyelesaian tugas dengan tambahan poin dan penghargaan. Dengan ini siswa merasa percaya diri dan merasakan kemajuan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Penerapan model gamifikasi gamifikasi ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif, menyenangkan, interaktif yang pada akhirnya mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara keseluruhan.(Indrajit & Yunita, 2022).

Model pembelajaran gamifikasi ini memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

1. Poin, menjadi sebuah indikasi bagi siswa. Poin dapat digunakan untuk menandai peningkatan dan membuka kunci konten yang terkunci;

2. Badges/Lencana digital, diberikan untuk menunjukkan bahwa siswa telah menuntaskan sebuah tantangan;
3. Level/tingkat, acuan gamifikasi yang harus diselesaikan siswa. Level 1 harus dituntaskan sebelum memainkan ke level yang lebih tinggi. Pada dasarnya, ada fitur atau level tertentu yang unlocked dan tidak bisa dimainkan jika belum menyelesaikan quest, misi atau level sebelumnya dalam permainan;
4. Leaderboards/ Papan peringkat, adalah penanda peringkat siswa dalam gamifikasi yang telah mencapai level yang lebih tinggi atau yang memiliki total poin terbanyak dalam gamifikasi;
5. Avatar/Representasi, visual siswa dalam gamifikasi (Jackson, M., 2016).

Kelebihan model gamifikasi dibandingkan dengan model pembelajaran lain, yaitu:

1. Belajar lebih menyenangkan;
2. Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya;
3. Mendorong siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari;
4. Memberikan kesempatan siswa untuk berkompetensi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas (Alomari, Reem Yousafe Islam, dan Hosam Al Samarraie, 2019).

Sementara itu, ada beberapa kelemahan dalam menerapkan model pembelajaran gamifikasi antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembelajaran, karena guru harus menjelaskan tantangan, menyiapkan reward dan juga mini games dalam pembelajaran.
2. Persiapan sebelum menerapkan gamifikasi juga memerlukan waktu dan proses yang cukup panjang. Guru harus merancang langkah dan proses pelaksanaan gamifikasi secara matang, menyiapkan reward, serta menguji coba model pembelajaran gamifikasi sendiri. Oleh karena itu, guru harus menyiapkan pembelajaran dengan baik. Jika tidak, proses pembelajaran akan kurang maksimal.
3. Ketidakjelasan penjelasan kepada siswa mengenai pemberian badges atau reward dapat menyebabkan mereka hanya memandang proses pembelajaran sebagai batu loncatan untuk mendapatkan reward, bukan sebagai upaya memperoleh hasil pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, penting untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dengan penjelasan yang sesuai agar siswa dapat memahaminya dengan baik (Monicha Dwi Tamara, 2023).

Model pembelajaran gamifikasi memiliki kelebihan yang dapat memberikan dorongan kepada peserta didik untuk lebih giat dan senang belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Namun, model ini perlu mengatasi kelemahan yang ada agar dapat berjalan dengan baik.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai implementasi model gamifikasi dalam proses pembelajaran, sehingga hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi para pendidik dalam mengembangkan model gamifikasi yang lebih inovatif, menarik, dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat diadaptasi di sekolah-sekolah lain yang menghadapi masalah serupa dalam hal keterlibatan siswa dan hasil belajar yang belum optimal (Junaidi, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru, sedangkan guru pengajar sebagai observer dalam proses pembelajaran. Desain model Stephen kemmis & robyn MC Taggart, yang menunjukkan bahwa model ini terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, implementasi, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 8 MTs Ma'arif Balong, Ponorogo. Adapun objek materi dalam penelitian ini adalah materi Fiqih, serta waktu penelitian dilaksanakan selama 4 bulan dan tempat penelitian di MTs Ma'arif Balong, Ponorogo. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes, yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa materi Fiqih; observasi, dengan jenis observasi yang terstruktur secara sistematis untuk memperoleh data tentang penerapan model gamifikasi gamifikasi; wawancara, yang dilakukan peneliti untuk memastikan kondisi siswa dan kemampuan siswa melalui tanya jawab baik dengan guru mata pelajaran atau wali kelas; dokumentasi, yaitu data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas, profil sekolah dan data jumlah siswa di kelas 8; serta kuesioner, yang diberikan peneliti kepada siswa untuk mengumpulkan data yang mana berisi sekumpulan pertanyaan yang bersangkutan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan (Sugiyono, 2022).

Adapun prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklusnya mencakup empat langkah, yaitu:

- a. Perencanaan: pada tahap ini model gamifikasi disesuaikan dengan materi Fiqih, modul ajar, soal-soal pertanyaan pada setiap tema dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan konsep pembelajaran materi Fiqih, termasuk di dalamnya sujud syukur dan sujud tilawah.

- b. Tindakan: model gamifikasi diterapkan selama proses pembelajaran. Materi dibagi menjadi beberapa tema, dan di setiap tema akan diberikan soal-soal yang harus dijawab. Siswa yang dapat menjawab maka akan mendapatkan poin. Poin ini juga berlaku untuk siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran serta memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh pendidik.
- c. Observasi: selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas belajar siswa diamati menggunakan lembar observasi yang mencatat keterlibatan siswa dalam bertanya dan menjawab serta partisipasi aktif dalam pembelajaran, baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.
- d. Refleksi: setelah ketiga langkah sudah dilakukan, evaluasi dilakukan terhadap hasil belajar siswa melalui tes dan tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran. Refleksi ini digunakan untuk merancang tindakan lebih lanjut pada siklus berikutnya, jika dibutuhkan (Darmadi dkk., 2024).

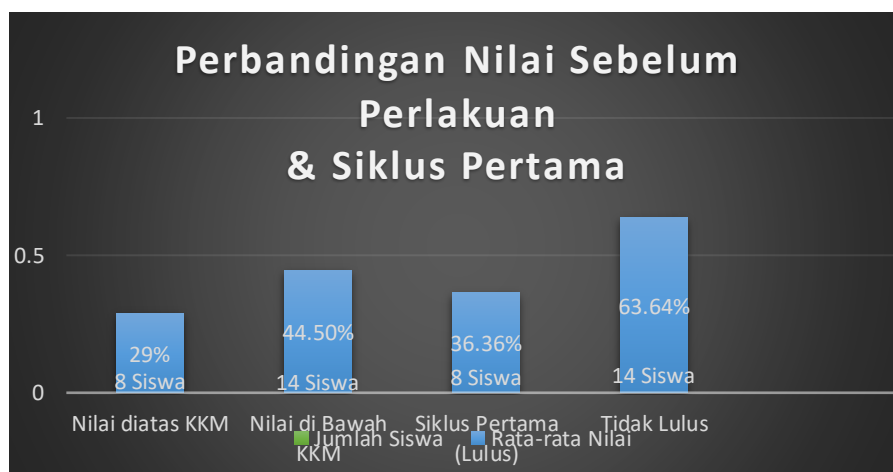
Analisis data yang digunakan oleh peneliti mencakup dua analisis. Pertama, adalah analisis data tes yang bertujuan untuk mengetahui rata-rata capaian hasil belajar siswa secara keseluruhan. Hasil tes siswa dari dua siklus pembelajaran dikumpulkan, kemudian dihitung rata-rata hasil belajar dengan jumlah siswa. Kedua, analisis data observasi aktivitas belajar siswa. Analisis ini digunakan untuk menentukan keberhasilan penelitian yang berkaitan dengan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Dalam analisis ini dilakukan dengan beberapa langkah yaitu: a) Menghitung skor yang diperoleh siswa berdasarkan lembar observasi aktivitas belajar. b) Mengelompokkan skor siswa ke dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi sesuai dengan hasil yang diperoleh. c) Menghitung total skor dan rata-rata skor yang diraih oleh seluruh siswa untuk mendapatkan gambaran umum hasil pembelajaran. d) Mengukur kemampuan siswa dengan menggunakan simbol atau kode tertentu untuk mempermudah analisis data (Arikunto dkk., 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dalam dua siklus, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil tindakan dalam kelas dengan menerapkan model gamifikasi dalam pembelajaran materi Fiqih terdapat beberapa temuan penting, yaitu:

1. Berdasarkan atas hasil belajar siswa yang telah disebutkan di atas, yakni nilai mata pelajaran Fiqih kelas 8 MTs Ma'arif Balong, Ponorogo belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) Sebanyak 44,5% yaitu hasil ujian harian 22 siswa terdapat 14 siswa mendapatkan nilai di bawah 70, dan 8 siswa mendapatkan nilai di atas 70. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas 8 MTs Ma'arif Balong, Ponorogo yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Fiqih secara mendalam. Pada siklus pertama, persentase hasil belajar siswa mencapai 36,36%. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa belum memahami secara detail terhadap materi yang disampaikan dan belum menyesuaikan dengan pembelajaran yang menerapkan model gamifikasi, sehingga siswa belum memahami secara utuh konsep yang diajarkan. Berikut tabel perbandingannya:



Tabel. 1.1 Perbandingan Nilai Sebelum Perlakuan dan Siklus Pertama

Dalam penelitian tindakan kelas, jika nilai belum memenuhi KKM, peneliti mengadakan tindakan lanjutan yang disebut dengan siklus kedua. Pada siklus kedua, meningkat dari jumlah siswa 22, yang nilai di atas KKM berjumlah 20 siswa dengan jumlah persentase 90,91% dan nilai di bawah KKM berjumlah 2 siswa. Jika dipresentasikan menjadi 9,09%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model gamifikasi dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa. berikut perbandingan nilai di antara kedua siklus:

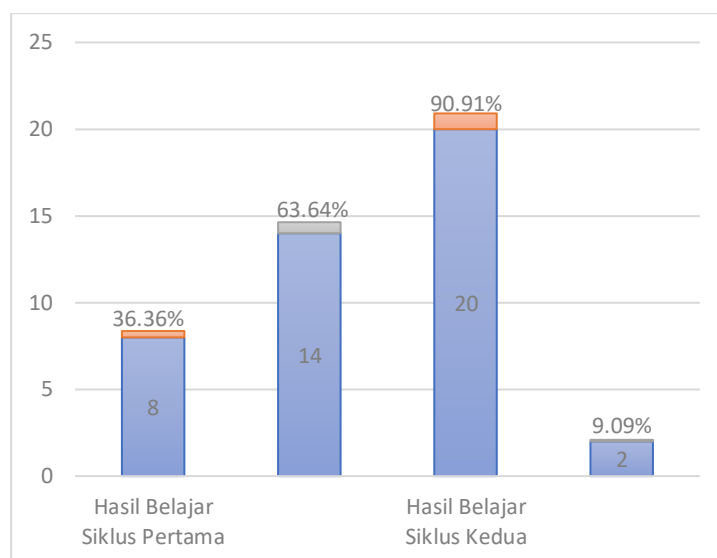
No	Nilai KKM	Siklus Pertama		Siklus Kedua	
		Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah siswa	Presentase
1	Lulus	8	36.36%	20	90,91%
2	Tidak Lulus	14	63.64%	2	9,09%

Tabel 1.2. Perbandingan Nilai Siklus Pertama dan Kedua

Diterbitkan oleh STAI Ali bin Abi Thalib Surabaya

Website Jurnal : <https://jurnal.stai-ali.ac.id/index.php/Alfawaaid>

DOI Jurnal : <https://doi.org/10.54214/alfawaaid>



Tabel 1.3 Presentase Hasil Belajar Siklus Pertama dan Kedua

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas 8 setelah menerapkan model gamifikasi dalam pembelajaran Fiqih. pada siklus pertama dengan menerapkan model gamifikasi dalam proses pembelajaran mendapatkan skor 36,36%. Namun, dapat dilihat setelah menerapkan model gamifikasi dalam proses pembelajaran materi Fiqih terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus kedua, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 90,91%. adanya peningkatan sebesar 54,55% ini menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi efektif dalam membantu siswa memahami materi Fiqih secara mendalam, disamping itu mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

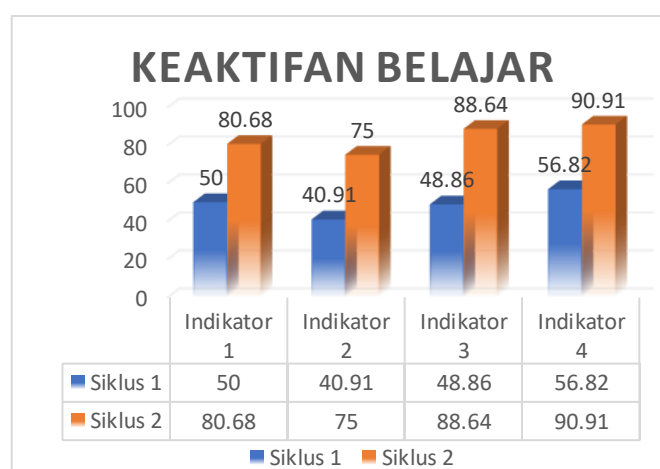
2. Hasil observasi keaktifan belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan, sebelum penerapan model gamifikasi. Sebelum penerapan gamifikasi, siswa cenderung pasif selama pembelajaran. Namun, setelah penerapan model gamifikasi, keaktifan siswa meningkat secara signifikan. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi berdasarkan indikator keaktifan belajar siswa yakni:
 - a. Para siswa mengajukan pertanyaan dengan aktif.
 - b. Para siswa dapat memahami pelajaran dengan baik.
 - c. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dengan kritis dan jawaban yang tepat.
 - d. Pengawasan siswa terhadap proses belajar yang baik.

Berikut hasil observasi keaktifan siswa berdasarkan atas indikator keaktifan belajar siswa pada siklus pertama dan siklus kedua:

No	Indikator Keaktifan belajar	Siklus Pertama	Siklus Kedua
		Presentase	Presentase
1	Para siswa mengajukan pertanyaan dengan aktif.	50%	80,68%
2	Para siswa dapat memahami pelajaran dengan baik.	40,91%	75%
3	Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dengan kritis dan jawaban yang tepat.	48,86%	88,64%
4	Pengawasan siswa terhadap proses belajar yang baik	56,82%	90,91%
Total		196,59%	335,23%
Rata-rata		49,15%	86,65%

Tabel 1.4. Perbandingan keaktifan belajar siklus pertama dan kedua

Pada siklus pertama, keaktifan siswa masih berada pada level yang relative rendah, yaitu 49,15%. hal ini disebabkan oleh adaptasi awal siswa terhadap model gamifikasi yang baru dan strategi pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya. pada siklus kedua, keterlibatan siswa pada pembelajaran meningkat drastis menjadi 86,65%.



Tabel 1.5. Keaktifan Belajar Pada dua Siklus

Berdasarkan data pada tabel di atas, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam persentase keaktifan siswa pada siklus pertama 49,15% menjadi 86,65% pada siklus kedua. Adanya peningkatan sebesar 37,50% menunjukkan bahwa penggunaan model gamifikasi mampu secara efektif mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan ini menandakan bahwa seiring dengan berjalannya waktu, siswa mulai terbiasa dengan penggunaan model gamifikasi dan mulai lebih menarik perhatian siswa, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dari sebelumnya. Elemen poin pada gamifikasi menjadi faktor utama membuat siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, aspek tanya jawab dalam pembelajaran akan membangun suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

B. Pembahasan

Data penelitian menunjukkan bahwa implementasi model gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa. Hal ini ditunjukkan melalui kenaikan persentase ketuntasan belajar dari 36,36% pada siklus pertama menjadi 90,91% pada siklus kedua. Selain itu, observasi juga memperlihatkan peningkatan keaktifan siswa dalam diskusi, partisipasi menjawab pertanyaan, serta keterlibatan dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan prinsip *active learning* yang menekankan keterlibatan siswa secara interaktif dalam proses pembelajaran untuk memperdalam pemahaman sekaligus meningkatkan partisipasi. Melalui penerapan gamifikasi dengan sistem tantangan berbasis poin, siswa terdorong untuk berpikir kritis, menguasai materi secara menyeluruh, dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mendukung teori *active learning*, tetapi juga memperkuat relevansi teori tersebut dalam konteks pembelajaran berbasis gamifikasi (Masril dkk., 2021).

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan (Magfira, Ira, et al, 2019), yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan gamifikasi dalam dua siklus pembelajaran. Pada siklus pertama, ketuntasan belajar baru mencapai 82,29%, sedangkan pada siklus kedua meningkat signifikan hingga 94,28%. Kesamaan ini menegaskan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif, interaktif, dan inovatif, sehingga berdampak positif pada hasil belajar.

Namun, penelitian ini memberikan kontribusi lebih jauh dengan menegaskan bahwa elemen poin dalam gamifikasi bukan hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar, melainkan juga memperkuat pemahaman konseptual siswa. Artinya, gamifikasi tidak sekadar menjadi variasi metode pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga strategi pedagogis yang efektif dalam mendorong keaktifan, partisipasi, dan penguasaan materi secara lebih mendalam.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model gamifikasi pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif Balong, Ponorogo. Pada siklus pertama, persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 36,36%, sedangkan pada siklus kedua meningkat signifikan menjadi 90,91%. Peningkatan ini juga diikuti dengan bertambahnya keaktifan siswa dalam diskusi, partisipasi menjawab pertanyaan, serta keterlibatan dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus keaktifan siswa. Hal ini membuktikan bahwa tujuan penelitian, yaitu menguji efektivitas gamifikasi dalam memperkuat pemahaman konseptual dan partisipasi aktif siswa, tercapai secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Musayyieb, S. A., Mujahidin, E., Andriana, N., Mansur Tamam, A., & Indra, H. (2023). Perencanaan Proses Pembelajaran Tahsīn dan Tahfīz al-Qur'an di Sekolah Dasar Islam Annajah Bekasi. *Jurnal Al-Fawa'id: Jurnal Agama dan Bahasa*, 13(1), 1–20. <https://doi.org/10.54214/alfawaid.Vol13.Iss1.380>
- Alomari, Reem Yousafe Islam, dan Hosam Al Samarraie. (2019). The Role of Gamification Techniques in Promoting Student Learning: A Review and Synthesis. *Journal of Information Technology Education*, 22(2), 399.
- Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Arini, A., & Umami, H. (2019). Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Pembelajaran Konstruktivistik dan Sosiokultural. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(2), 104–114. <https://doi.org/10.33367/ijies.v2i2.845>

- Darmadi, Budiono, B., & Nartini, N. (2024). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) di Sekolah. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 130–137. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.148>
- Heru Saiful Anwar, Defi Firmansah, Halida Umami, & Setia Ningrum. (2025). Pembelajaran Fiqih interaktif dengan media bamboozle Siswa kelas IV di MI Salafoyah Tanjungsari. *Tarbawi Ngabar: Jurnal of Education*, 6(1), 41. <https://doi.org/DOI 10.55380/tarbawi.v6i1.989>.
- Indrajit, R. eko, & Yunita, N. purwa. (2022). *Noralia purwa, Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi.
- Jackson, M. (2016). *Gamification in Education: A Literature Review*. West Point, NY.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2020). *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Fikih untuk Madrasah Tsanawiyah*. Direktorat Kurikulum, Sarana, Kelembagaan, dan Kesiswaan (KSKK) Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Magfira, Ira , et al. (2019). *Penerapan Metode Pembelajaran Games pada Materi PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 3 Sojoltle*. 6(2), 84.
- Masni, H. (2015). *Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa*. Dikdaya,.
- Masril, M., Hendrik, B., Fikri, H. T., Firdaus, F., & Awal, H. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 912–917. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2974>
- Monicha Dwi Tamara. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 2 Palembang* [Skripsi]. Universitas Sriwijaya.
- Richardus eko & indrajit Noralia purwa yunita. (23). *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi.
- Rina Anggita Tampubolon & Woro Sumarni, U. U. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 5(5), 1–13.
- Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, No. 02(2), 216–225. <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/attajdid/article/view/870/633>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (2 ed.). Alfabeta.

- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, no. November (2021):p. 289–302., November, 289–302.*
- Wahid, A. H., Muhammad Mushfi El Iq Bali, & Sofiatul Maimuna. (2021). Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Unuja.Ac.Id, 05(01), 1–17.* <https://doi.org/10.33650/edureligia.v5i1.1545>