

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS V SDN 1 19 NOVEMBER****Afriani¹, Muh Iqbal², Muhammad Akbar³**Universitas Sains Islam Al Mawaddah Warrahmah Kolaka¹²³Email: Ria080402@gmail.com**ABSTRAK**

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berfungsi mengembangkan potensi, membentuk karakter, serta membangun sikap dan perilaku peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembinaan akhlak dan pengamalan nilai-nilai Islam. Namun, hasil observasi awal di SD Negeri 1 19 November menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi metode konvensional sehingga siswa kurang aktif, kurang antusias, dan hasil belajar belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi metode pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II, dengan subjek penelitian sebanyak 15 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Penerapan gamifikasi dilakukan melalui sistem poin, pembentukan kelompok, pemberian tantangan soal, penggunaan leaderboard, serta pemberian penghargaan kepada siswa atau kelompok dengan perolehan poin tertinggi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, ketuntasan belajar hanya mencapai 33,3% dengan nilai rata-rata 54. Setelah penerapan gamifikasi pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 66,7% dengan rata-rata 76,8. Pada siklus II, ketuntasan belajar mencapai 86,67% dengan rata-rata 83,3, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain meningkatkan hasil belajar, metode gamifikasi juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas V SD Negeri 1 19 November dan dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: Gamifikasi, Hasil belajar, Pendidikan Agama Islam, Sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan potensi yang dianugerahkan Allah Swt. dapat dikembangkan secara optimal. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter, sikap, dan perilaku agar manusia mampu hidup bermakna di tengah masyarakat.¹ Pendidikan menjadi kebutuhan sepanjang hayat dan terus mengalami perkembangan sesuai dengan dinamika zaman. Dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara, pendidikan memiliki peranan strategis dalam mencetak generasi yang berkualitas dan berkarakter. Hal ini sejalan dengan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya”.²

Dalam perspektif Islam, urgensi pendidikan ditegaskan dalam firman Allah Swt. pada QS. Al-A’laq ayat 4–5 yang menjelaskan bahwa Allah mengajarkan manusia melalui pena dan mengajarkan apa yang sebelumnya tidak diketahui.³ Tafsir M. Quraish Shihab dalam *Tafsir Al-Mishbah* menjelaskan bahwa ayat tersebut menunjukkan dua cara Allah mengajarkan manusia, yaitu melalui tulisan (ilmu yang terdokumentasi) dan secara langsung tanpa perantara (ilmu ladunni).⁴ Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar merupakan bagian esensial dalam pengembangan kualitas manusia.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan upaya sadar yang dilakukan guru untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.⁵ Dalam konteks ini, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik sejak dini. PAI tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pembinaan sikap, perilaku, dan pengamalan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.⁶

Namun, dalam praktiknya pembelajaran PAI di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil observasi awal di SD N 1 19 November, sebagian siswa kelas V menunjukkan hasil belajar yang rendah, kurang antusias, dan cenderung pasif dalam mengikuti

¹ Nana Surya Permana dan Imroatun, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Banten: FTK Banten Press, 2017), hlm. 12.

² Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1 Ayat (1).

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019), QS. Al-A’laq: 4–5.

⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur’an*, Vol. 15 (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 392–393.

⁵ Ipa Hafsiyah Yakin, *Metode Penelitian Kualitatif* (Garut: CV. Aksara Global Akademia, 2023), hlm. 5.

⁶ Rahma Ayu Wisiyanti, “Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam di Era Globalisasi,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2024): 1967.

pembelajaran. Metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang variatif menyebabkan siswa cepat merasa bosan sehingga partisipasi dan motivasi belajar menurun.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran berbasis gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan sistem penghargaan dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa karena memadukan unsur hiburan dan pembelajaran secara seimbang.⁷

Meskipun demikian, penelitian mengenai implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI di jenjang sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi metode pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas V SD N 1 19 November. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran PAI yang inovatif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami secara mendalam proses dan dampak penerapan metode pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini menelaah fenomena yang terjadi secara alami di kelas serta mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat reflektif dan kolaboratif antara peneliti dan guru. Penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam beberapa siklus hingga mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Penelitian dilakukan di kelas V SD N 1 19 November dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran gamifikasi.

⁷ A' imatul Kutbaniyah dan Ririn Muktamiroh, "Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam," (artikel jurnal, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II, untuk mengetahui efektivitas penerapan metode pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas V SD Negeri 1 19 November. Tahap pra siklus dilakukan untuk memperoleh gambaran awal kondisi pembelajaran sebelum tindakan diberikan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional seperti ceramah, mencatat, dan hafalan. Guru berperan sebagai pusat pembelajaran, sedangkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif. Kondisi ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membatasi partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuan secara mandiri.⁸

Hasil pre-test pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa dari 15 siswa hanya 5 siswa (33,3%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 , sedangkan 10 siswa (66,7%) belum tuntas. Nilai rata-rata kelas sebesar 54 dan ketuntasan klasikal belum mencapai standar minimal 75%. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁹

Pada siklus I, metode pembelajaran gamifikasi mulai diterapkan melalui sistem poin, pembentukan kelompok, pemberian tantangan soal, serta penghargaan sederhana bagi kelompok atau individu dengan perolehan poin tertinggi. Gamifikasi dalam konteks pendidikan merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.¹⁰ Selama pelaksanaan tindakan, siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap metode yang digunakan. Interaksi antarsiswa meningkat dan suasana belajar menjadi lebih hidup, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang pasif.

Hasil observasi aktivitas belajar pada siklus I menunjukkan peningkatan dibandingkan pra siklus. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 76,8 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 orang (66,7%). Walaupun terjadi peningkatan yang signifikan, ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan $\geq 75\%$, sehingga tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan perbaikan strategi pembelajaran. Pada siklus II dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan bimbingan yang lebih intensif, memperjelas pembagian peran dalam kelompok, serta menghadirkan variasi tantangan yang lebih menarik dan sesuai dengan kemampuan siswa. Suasana

⁸ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014), hlm. 45.

⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 27.

¹⁰ Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction* (San Francisco: Pfeiffer, 2012), hlm. 10.

pembelajaran menjadi lebih terarah namun tetap menyenangkan. Aktivitas belajar meningkat secara signifikan dan siswa terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Hasil evaluasi akhir siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,3 dengan 13 siswa (86,67%) telah mencapai KKM. Dengan demikian, ketuntasan klasikal telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi yang dikemukakan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan melalui Self-Determination Theory, yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik akan tumbuh apabila kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial terpenuhi.¹¹ Dalam pembelajaran gamifikasi, sistem poin memberikan rasa kompetensi, kerja kelompok menumbuhkan keterhubungan sosial, dan keterlibatan aktif siswa memberikan ruang otonomi dalam belajar.

Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Unsur permainan yang diterapkan mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa sekaligus memperkuat pemahaman kognitif terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Hal ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran yang menyenangkan akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.¹²

Secara keseluruhan, peningkatan ketuntasan belajar dari 33,3% pada pra siklus menjadi 66,7% pada siklus I dan 86,67% pada siklus II membuktikan bahwa metode pembelajaran gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan bermakna sehingga membantu siswa memahami serta menginternalisasi nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai implementasi metode pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas V SD Negeri 1 19 November, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran gamifikasi dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis dan terencana. Guru menyampaikan aturan pemberian poin untuk setiap perilaku dan jawaban positif siswa, menjelaskan materi sesuai kompetensi yang akan dicapai, menetapkan konsep inti pembelajaran, serta mengelompokkan siswa untuk mendorong kerja sama dan diskusi. Selanjutnya, guru memberikan soal kepada setiap kelompok, memberikan poin bagi jawaban yang benar, mencatat perolehan poin pada leaderboard, dan memberikan penghargaan

¹¹ Edward L. Deci dan Richard M. Ryan, *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (New York: Plenum Press, 1985), hlm. 68.

¹² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 23.

sederhana kepada kelompok atau individu dengan poin tertinggi. Tahapan tersebut terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penerapan metode pembelajaran gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan ketuntasan belajar secara bertahap pada setiap siklus penelitian. Pada tahap pra tindakan, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hanya 5 orang dengan persentase 33,3%. Setelah penerapan gamifikasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 10 orang dengan persentase 66,7%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana 13 siswa mencapai ketuntasan dengan persentase 86,67%. Dengan demikian, indikator ketuntasan klasikal telah tercapai dan melampaui standar yang ditetapkan.

Secara keseluruhan, metode pembelajaran gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi, partisipasi aktif, serta semangat belajar siswa. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press, 1985.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Kementerian Agama RI, 2019.
- Hafsiah Yakin, I. *Metode penelitian kualitatif*. CV. Aksara Global Akademia, 2023.
- Kapp, K. M. *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer, 2012.
- Kutbaniyah, A., & Muktamiroh, R. Gamifikasi sebagai strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pendidikan agama Islam, 2023.
- Permana, N. S., & Imroatun. *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. FTK Banten Press, 2017.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.
- Sanjaya, W. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana, 2016.
- Shihab, M. Q. *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an* Vol. 15. Lentera Hati, 2002.
- Sudjana, N. *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo, 2014.
- Syah, M. *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Uno, H. B. *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara, 2017.
- Valentina, C. R., et al. Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. *Jurnal BASICEDU*, Vol. 8 Nomor 3, 2024.
- Wisiyanti, R. A. Penguatan pendidikan karakter melalui pendidikan agama Islam di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5 Nomor. 1, 2024

- Wicaksono, D., & Iswan. Upaya meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol 3, Nomor 2, 2019.
- Wisiyanti, R. A. Penguatan pendidikan karakter melalui pendidikan agama Islam di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5 Nomor. 1, 2024.
- Wahidin, S., & Santoso, S. Pembelajaran IPS berbasis gamifikasi di sekolah dasar: Suatu tinjauan sistematis terhadap hasil belajar. *Jurnal Urnes*, Vol.7, Nomor. 2, 2025