

**IMPLEMENTASI METODE GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 7 MEDAN**

Cindi Marcelina

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

cindymarcelina29@gmail.com

Abstract

This article analyzed about the implementation of gamification in Islamic Religious Education at SMP Muhammadiyah 7 Medan. This research employs a qualitative approach with a field research design. The data collection techniques used include observation, interviews, and documentation. Data analysis is conducted through several stages: data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The validity of the data is tested using the triangulation method. The results of the study indicate that the implementation of gamification successfully enhances students' motivation in learning Islamic Religious Education. However, there are challenges in its implementation, particularly unstable internet connectivity. This issue limits the time available for teachers to manage gamification-based learning. Therefore, it is recommended that SMP Muhammadiyah 7 Medan continue to develop this method and involve parents in supporting students' learning at home. This study is expected to contribute to improving the quality of Islamic Religious Education in other schools.

Keywords: *Implementation, gamification method, Islamic religious education.*

Abstrak

Artikel ini membahas tentang penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data diuji menggunakan metode triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun, terdapat kendala dalam penerapannya, terutama terkait jaringan internet yang kurang stabil. Hal ini menyebabkan keterbatasan waktu bagi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis gamifikasi. Oleh karena itu, disarankan agar SMP Muhammadiyah 7 Medan terus

Article History

Received: Maret 2025

Reviewed: Maret 2025

Published: Maret 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/SINDORO.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

| | |
|---|--|
| <p>mengembangkan metode ini dan melibatkan orang tua dalam proses belajar siswa di rumah. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah-sekolah lainnya.</p> <p>Kata kunci: Implementasi, Metode gamifikasi, Pendidikan Agama Islam.</p> | |
|---|--|

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam adalah upaya dan proses berkesinambungan antara guru dan siswa untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan utama. Karakteristik utamanya terletak pada penanaman nilai-nilai Islam yang menyentuh aspek jiwa, perasaan, dan pemikiran, serta menekankan harmoni dan keseimbangan (Firmansyah, 2019). Pendidikan Islam juga mengasah kepekaan peserta didik, sehingga sikap hidup dan perilaku mereka didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai etis dan spiritual Islam.

Permasalahan umum yang umum terjadi pada proses pembelajaran yaitu masih diberlakukannya metode ceramah kepada siswa sehingga menyebabkan penurunan pada semangat dan motivasi siswa untuk belajar. Metode ceramah merupakan metode yang kurang efektif jika diaplikasikan ke proses pembelajaran suatu materi dikarenakan dapat menimbulkan rasa bosan sehingga berdampak pada pemahaman siswa yang tidak maksimal (Robie Fanreza, 2024). Metode pembelajaran yang biasa digunakan yaitu metode ceramah sebagai metode utama dalam kegiatan belajar mengajar menjadikan kegiatan belajar siswa bersifat pasif dan kurang aktif (Hasriadi, 2022). Hal ini membuat ketertarikan mereka dalam mempelajari dan menghayati isi materi PAI menyusut. Fenomena ini menjadikan masalah kepada para guru PAI dalam mencari dan mengimplementasi metode pembelajaran yang menarik dalam pengetahuan agama Islam di kalangan para pelajar.

Pada dasarnya siswa lebih menyenangi pengajaran yang interaktif dan menarik, apalagi di era seperti sekarang ini (Khoriyah 2022). Generasi muda pada masa ini nampaknya sudah terbiasa dengan teknologi dan permainan digital. Maka dari itu sebagai pengajar harus dapat menyeimbangkan inovasi pengajaran yang menarik.

Dari permasalahan di atas, hal ini yang membuat terciptanya metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7. Metode Gamifikasi adalah sebuah cara atau penerapan gaya belajar melalui elemen permainan ke dalam aktivitas non-permainan, termasuk dalam pendidikan (Naatonis, 2023). Manfaat dari gamifikasi dalam pembelajaran, di antaranya, dapat lebih meningkatkan motivasi siswa dan partisipasinya khususnya karena siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Dalam hal ini berkaitan dengan kurikulum PAI di mana materi tersebut diharapkan siswa akan lebih bersemangat untuk mempelajari tentang ajaran Agama Islam.

Dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam menggunakan metode gamifikasi di SMP Muhammadiyah 7 Medan, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat yang dapat mempengaruhi efektivitas penerapan metode ini. Faktor pendukung meliputi minat siswa yang meningkat terhadap pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Teknologi yang

memadai juga berperan penting, karena akses ke perangkat dan aplikasi dapat memperlancar implementasi gamifikasi. Selain itu, dukungan dari guru yang memahami dan berkomitmen terhadap metode ini sangat krusial. Kurikulum yang fleksibel memungkinkan integrasi gamifikasi secara lebih efektif, serta lingkungan belajar yang positif dapat mendorong kreativitas dan eksperimen dalam proses belajar.

Namun, terdapat juga faktor penghambat yang perlu diperhatikan. Keterbatasan sumber daya, seperti perangkat teknologi yang kurang memadai, bisa menjadi kendala. Selain itu, resistensi terhadap perubahan, baik dari guru maupun siswa, dapat menghalangi penerapan metode gamifikasi. Waktu yang terbatas untuk menyampaikan materi juga sering menjadi masalah, membuat guru ragu untuk menggunakan metode ini. Perbedaan tingkat pemahaman siswa terhadap gamifikasi bisa menyebabkan kesulitan dalam penerapannya, dan tantangan dalam evaluasi serta penilaian hasil belajar siswa juga menjadi hambatan yang perlu diatasi. Dengan memahami faktor-faktor ini, pihak sekolah dapat merancang strategi yang lebih efektif untuk mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan merupakan sebuah inovasi yang perlu dikaji secara mendalam. Metode ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, agar penerapannya dapat berjalan dengan baik, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk guru, sekolah, dan orang tua.

METODE

Metode penelitian merujuk pada pendekatan sistematis yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data guna menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis (Dahidi, 2009). Metode penelitian kualitatif sesungguhnya tidak bertujuan untuk mengkaji atau membuktikan kebenaran sesuai teori, tetapi teori yang sudah ada dikembangkan dengan menggunakan data yang dikumpulkan (hasrian, 2023). Metode penelitian mencakup berbagai teknik dan prosedur yang dirancang untuk memastikan bahwa penelitian dilakukan secara objektif, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan. Secara umum, metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode Gamifikasi

Hasil analisis yang dilakukan peneliti terhadap dokumen perencanaan pembelajaran pendidikan agama islam yang direncanakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode gamifikasi di SMP Muhammadiyah 7 Medan sebagai berikut:

- a. Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan metode gamifikasi yaitu elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan siswa tidak merasa jenuh. Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena merasa lebih terlibat dan memiliki dorongan untuk mencapai target tertentu.

- b. Kompetensi dasar pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode gamifikasi yaitu siswa dapat lebih mudah memahami dasar akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam melalui pengalaman belajar berbasis permainan. Siswa dapat mengingat dan memahami ayat-ayat Al-Qur'an serta hadis terkait dengan materi yang dipelajari, siswa dapat menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Indikator pencapaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode gamifikasi yaitu siswa mampu menjelaskan konsep akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam dengan tepat, siswa mampu menghafal dan memahami ayat-ayat Al-Qur'an serta hadis yang berkaitan dengan materi pembelajaran melalui tantangan dalam permainan, siswa mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode gamifikasi yaitu guru menjelaskan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, poin, rencana, dan papan peringkat untuk meningkatkan motivasi siswa. Guru menggunakan simulasi, kuis interaktif, atau aplikasi digital yang mendukung gamifikasi agar siswa lebih mudah memahami konsep akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam.
- e. Kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode gamifikasi terbagi menjadi pembukaan yaitu bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan membangun suasana belajar yang menyenangkan serta interaktif, guru memulai dengan memberikan salam dan doa untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan bernilai Islami. Setelah itu, guru dapat melakukan *ice breaking* berbasis gamifikasi, seperti kuis ringan atau tantangan singkat terkait materi sebelumnya, untuk meningkatkan antusiasme siswa, Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberikan gambaran mengenai permainan atau tantangan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Guru juga dapat membagi siswa ke dalam kelompok atau memberikan peran tertentu jika pembelajaran menggunakan konsep permainan tim atau simulasi.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode Gamifikasi

a. Tahap Pembukaan

Pada tahap pembukaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode gamifikasi, guru selalu mengawali pembelajaran dengan memberikan salam terlebih dahulu, dan dijawab oleh seluruh siswa di kelas. Setelah salam guru memerintahkan siswa membaca doa sebelum belajar dan surah Al-Fatihah.

b. Tahap Inti

Pada tahap ini, sebelum melanjutkan materi berikutnya siswa melalui pengulangan materi sebelumnya. Guru meminta siswa membaca materi sebelumnya bersama-sama untuk memastikan pemahaman yang baik sebelum melanjutkan ke materi baru. Strategi ini membantu siswa mengingat kembali konsep yang telah dipelajari dan mengurangi kemungkinan kesalahpahaman. Dalam menyampaikan materi baru, guru menerapkan metode gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Gamifikasi mencakup kuis, tantangan, dan simulasi yang relevan dengan materi, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan metode ini, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, guru juga menggunakan pertanyaan reflektif dan studi kasus untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu

menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, khususnya dalam penerapan nilai-nilai Islam. Pendekatan ini membantu siswa memahami pentingnya materi dalam konteks praktis, sehingga mereka dapat menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Selama pembelajaran berlangsung, guru selalu mengamati pemahaman siswa secara aktif. Jika ditemukan kesalahan atau kekeliruan, guru memberikan bimbingan dan umpan balik yang konstruktif. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap siswa benar-benar memahami materi dengan baik dan tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Setelah penyampaian materi, guru melakukan evaluasi harian untuk mengukur pemahaman siswa. Evaluasi ini dilakukan melalui berbagai metode, seperti tanya jawab, diskusi kelompok, dan evaluasi berbasis gamifikasi. Dengan pendekatan ini, guru dapat memastikan bahwa siswa telah memahami materi dengan baik sebelum melanjutkan ke tahap pembelajaran berikutnya. Secara keseluruhan, strategi pembelajaran yang diterapkan bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Dengan mengombinasikan metode gamifikasi, studi kasus, dan refleksi kritis, guru berupaya untuk mengembangkan pemahaman siswa secara holistik. Selain itu, pemberian umpan balik yang berkelanjutan membantu siswa dalam memperbaiki pemahaman mereka dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Evaluasi yang dilakukan secara berkala juga memastikan efektivitas pembelajaran dan kesiapan siswa dalam menghadapi materi selanjutnya.

c. Tahap Penutup

Tahap penutup sangat amat penting diberikan kepada siswa, karena dalam penutupan guru memberikan motivasi dan semangat belajar siswa untuk tetap semangat mempelajari Pendidikan Agama Islam. Guru juga memberikan tugas kepada seluruh siswa di rumah, kemudian diserahkan kembali kepada guru Pendidikan Agama Islam. Setelah semua tahapan selesai maka di tutup dengan doa selesai belajar.

B. Pembahasan

Tahap perencanaan yang disusun oleh guru Pendidikan Agama Islam mencakup berbagai aspek, seperti tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi esensial, metode, serta kegiatan pembelajaran. Perencanaan ini diterapkan dalam setiap sesi pembelajaran dan dirancang untuk membantu guru dalam menentukan strategi yang sesuai dengan karakter serta kemampuan siswa di kelas. Tujuan dari perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru adalah untuk memperkirakan tingkat keberhasilan pembelajaran di kelas, menjadi sarana dalam mengatasi permasalahan pembelajaran, menentukan sumber belajar yang tepat, serta memastikan proses pembelajaran berlangsung secara sistematis. Dalam perencanaan tersebut, tujuan pembelajaran berfungsi untuk menggambarkan proses serta hasil belajar yang diharapkan, kompetensi dasar digunakan sebagai tolok ukur perkembangan siswa, dan indikator pencapaian berperan sebagai bukti hasil belajar serta titik evaluasi dalam menilai keberhasilan siswa. Selain itu, metode digunakan sebagai cara untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran ke dalam aktivitas nyata, sedangkan kegiatan pembelajaran menjadi pedoman bagi guru agar pelaksanaan pembelajaran lebih terarah, efektif, dan efisien.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebagaimana dijelaskan fase perencanaan sangat penting dilakukan karena apapun bentuk program, akan tercapai sesuai target jika dilakukan dengan perencanaan yang matang. Perencanaan adalah proses atau upaya untuk mengantisipasi kecenderungan masa depan. Penentuan strategi merupakan teknik yang tepat untuk

mewujudkan tujuan dan sasaran organisasi. Perencanaan merupakan titik tolak berbagai kegiatan organisasi yang sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Strategi menggunakan metode ini diharapkan memunculkan semangat dan partisipasi siswa dalam menghilangkan kejenuhan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwasanya implementasi metode gamifikasi di laksanakan dengan 3 tahap. Pertama, tahap perencanaan yang dirancang oleh guru Pendidikan Agama Islam terdiri dari tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi esensi, metode, dan kegiatan pembelajaran. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran. Di dalam pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi 3 kegiatan, kegiatan yang pertama pembukaan yaitu salam, doa belajar dan membaca surah Al-Fatihah. Kegiatan yang kedua yaitu inti (proses pembelajaran). Pada tahap inti, guru menggunakan waktu selama 45 menit, 5 menit pertama guru memulai pembelajaran dengan terlebih dahulu menanyakan kepada siswa tentang materi sebelumnya, dan memastikan bahwa siswa mampu memahami pelajaran sebelumnya dengan memerintahkan siswa untuk membacakan materi sebelumnya secara bersama-sama dengan baik dan benar. Kegiatan ketiga, guru memulai dengan memberikan tantangan awal yang berkaitan dengan materi sebelumnya untuk mengingatkan siswa terhadap konsep yang telah dipelajari. Tantangan ini bisa berupa kuis interaktif, teka-teki, atau diskusi kelompok yang dirancang agar siswa lebih aktif dan antusias. Tahap ketiga adalah evaluasi pembelajaran dilakukan dengan 3 tahap, yaitu evaluasi harian yang dilakukan pada setiap akhir pembelajaran, evaluasi bulanan dilakukan setiap akhir bulan untuk mengawasi seluruh kegiatan pembelajaran, evaluasi kenaikan kelas dilaksanakan ketika peserta didik sudah mampu mendapatkan nilai yang baik, maka peserta didik boleh naik ke kelas berikutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Allah SWT yang telah memberikan kehidupan, keselamatan dan kesehatan baik jasmani dan rohani.
2. Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa menjadi panutan penulis dalam menjalani kehidupan.
3. Bapak Assoc,Prod. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua program studi Pendidikan Agama Islam sekaligus dosen pembimbing dalam penyusunan proposal skripsi ini. Apresiasi dan terima kasih yang sebesar- besarnya secara khusus atas keikhlasan dan kesabaran dalam memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah mendidik dan membimbing selama kuliah di UMSU Medan.
5. Yang paling utama penulis haturkan terima kasih tak terhingga kepada Ayahanda (Rasmin Firmanto) dan Ibunda (Susilawati) yang tak henti-hentinya memberikan motivasi kepada penulis.

REFERENSI

- Dahidi, A. dan S. (2009). Triani Rizky Chairunnisa, 2012. "Efektivitas Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pengusaan Kosakata Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia". *Repository.upi.edu*, 2008–2009.
- Firmansyah, M. I. (2019). "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi". *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17(2), 79–90.
- Hasriadi, H. (2022). "Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi". *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151. Retrieved from <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). "Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka". *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Naatonis, R. N. N., Umam, M. C., Rohid, N., & ... (2023). "Media Gamifikasi Dan Self Regulated Learning Sebagai Solusi Peningkatan Kemampuan Profil Pelajar Pancasila". ... *Nasional Inovasi Dan* Retrieved from <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/siptek/article/view/180%0Ahttps://proceeding.unesa.ac.id/index.php/siptek/article/download/180/175>
- Rahayu, C., & Fanreza, R. (2024). "Implementasi Pembelajaran Akhlak dengan Pencuplikan Video Animasi". *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 122–133. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.492>
- Zaky, R., & Setiawan, H. R. (2023). "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menanamkan Karakter Kepemimpinan". *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(2), 232–244. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i2.408>