

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

Cindi Marcelina¹, Hasrian Rudi Setiawan²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

[1cindimarcelina07@gmail.com](mailto:cindimarcelina07@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan. Penelitian ini dilakukan berdasarkan adanya metode gamifikasi yang dilakukan oleh guru pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 7 Medan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian lapangan (field research). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa langkah yaitu, data reduction (reduksi data), data display (penyajian data), dan conclusion drawing/verification (kesimpulan/verifikasi). Teknik keabsahan data menggunakan metode triangulasi. Berdasarkan hasil penelitian data dan analisis disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Adapun kendala yang sering terjadi saat penerapan metode gamifikasi yaitu jaringan internet sehingga waktu guru pendidikan agama islam menjadi terbatas. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar SMP Muhammadiyah 7 Medan terus mengembangkan dan menerapkan metode gamifikasi, serta melibatkan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran di rumah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah- sekolah lain

Kata Kunci: Implementasi, Metode Gamifikasi, Pendidikan Agama Islam

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses kompleks yang mengintegrasikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mentransformasi perilaku serta pengetahuan peserta didik melalui interaksi lingkungan. Dalam perspektif Islam, urgensi menuntut ilmu ditegaskan dalam QS. Al-Mujadilah: 11, yang menurut Tafsir Al-Azhar karya Buya Hamka, menekankan bahwa derajat manusia diangkat berdasarkan kualitas iman dan ilmu yang diimplementasikan dalam amal nyata. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sering kali terjebak dalam metode ceramah yang monoton, sehingga memicu penurunan motivasi, kejenuhan, dan sikap pasif pada siswa. Fenomena ini juga ditemukan di SMP Muhammadiyah 7 Medan, di mana meskipun sekolah memiliki basis organisasi yang kuat dan prestasi keagamaan yang baik, guru tetap menghadapi tantangan berupa rendahnya semangat belajar siswa akibat faktor internal maupun pengaruh eksternal seperti kecanduan internet.

Guna merespons tantangan tersebut, penerapan metode gamifikasi muncul sebagai inovasi strategis yang mengadopsi elemen permainan ke dalam aktivitas pembelajaran untuk menciptakan suasana instruksional yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk menganalisis perencanaan, pelaksanaan, serta faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi gamifikasi pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 7 Medan. Secara teoretis, kajian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai inovasi metodologi pembelajaran agama di era digital. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dalam meningkatkan efektivitas pengajaran, membantu siswa mengatasi kesulitan belajar, serta membuktikan relevansi penggunaan teknologi dan unsur permainan dalam memperkuat internalisasi nilai-nilai Islam bagi generasi muda.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*) untuk mengungkapkan fenomena secara holistik-kontekstual melalui latar alami, di mana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci. Fokus utama penelitian adalah mengkaji implementasi metode gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Muhammadiyah 7 Medan yang beralamat di Jalan Pelita II No. 35, Medan Perjuangan. Pengumpulan data dilakukan selama kurang lebih dua bulan untuk memastikan kedalaman dan kelengkapan informasi. Sumber data penelitian terdiri dari data primer yang diperoleh langsung melalui interaksi dengan kepala sekolah, guru PAI, dan peserta didik, serta data sekunder berupa dokumentasi dan informasi dari guru bidang studi lain guna mendukung validitas temuan.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi sistematis, wawancara mendalam (*in-depth interview*), dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aspek perencanaan, pelaksanaan, serta faktor pendukung dan penghambat gamifikasi. Wawancara digunakan untuk menggali informasi spesifik dari informan, sementara dokumentasi berupa tulisan, gambar, dan arsip kegiatan digunakan untuk memperkuat data lapangan. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif

kualitatif melalui model sirkuler yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yang meliputi empat tahapan utama.

Tahapan analisis data dimulai dengan pengumpulan data yang dicatat dalam bentuk catatan lapangan deskriptif dan reflektif. Selanjutnya, dilakukan reduksi data untuk memilih informasi pokok yang relevan dengan fokus masalah agar lebih sistematis. Data yang telah direduksi kemudian disajikan secara naratif dengan bantuan tabel atau bagan guna memberikan gambaran menyeluruh yang mudah dipahami. Tahap akhir adalah verifikasi atau penarikan kesimpulan, di mana peneliti melakukan pengecekan ulang di lapangan untuk memastikan kredibilitas temuan sebelum akhirnya menyusun interpretasi akhir mengenai efektivitas dan kendala metode gamifikasi dalam pembelajaran PAI di lokasi penelitian

3. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan metode gamifikasi di SMP Muhammadiyah 7 Medan disusun secara sistematis melalui integrasi elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru menentukan kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang berfokus pada pemahaman akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam, namun dikemas melalui pengalaman belajar berbasis tantangan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Dalam perencanaannya, guru menyiapkan media pendukung berupa kuis interaktif, kartu tantangan, dan papan peringkat (*leaderboard*) yang tetap berorientasi pada penguatan nilai-nilai keislaman. Persiapan yang matang ini memastikan bahwa unsur permainan bukan sekadar hiburan, melainkan sarana untuk memperdalam pemahaman konsep agama secara bermakna dan aplikatif.

Pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran dibagi menjadi dua fase utama, yaitu pembukaan dan inti. Tahap pembukaan dilakukan selama lima menit dengan aktivitas religius seperti salam, doa, dan pembacaan Surah Al-Fatihah yang dibimbing langsung oleh guru untuk memastikan ketepatan tajwid. Memasuki tahap inti selama 45 menit, guru mengawali dengan meninjau materi sebelumnya melalui pengulangan bersama, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi baru menggunakan teknologi digital seperti proyektor, *PowerPoint*, dan aplikasi *Quizizz*. Guru mengintegrasikan simulasi, kuis, dan studi kasus reflektif yang menuntut siswa berpikir kritis dalam menerapkan nilai Islam. Selama proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan umpan balik langsung dan melakukan evaluasi harian secara interaktif. Implementasi metode gamifikasi ini terbukti efektif mengatasi kejenuhan dan rasa kantuk siswa yang biasanya muncul pada metode ceramah, menciptakan suasana

4. KESIMPULAN

Implementasi metode gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Muhammadiyah 7 Medan dilaksanakan melalui tiga tahapan sistematis. Tahap perencanaan mencakup perancangan tujuan, kompetensi dasar, indikator, dan materi esensi yang diintegrasikan dengan elemen permainan. Tahap pelaksanaan terdiri dari pembukaan yang religius, serta kegiatan inti selama 45 menit yang melibatkan penguatan materi sebelumnya dan pemberian tantangan interaktif seperti kuis serta teka-teki untuk menjaga antusiasme siswa. Tahap

terakhir adalah evaluasi yang dilakukan secara berjenjang, meliputi evaluasi harian pada setiap akhir sesi, evaluasi bulanan untuk memonitor perkembangan, serta evaluasi kenaikan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan metode konvensional.

Keberhasilan metode ini dipengaruhi oleh faktor pendukung seperti tingginya minat siswa terhadap pembelajaran interaktif, ketersediaan teknologi yang memadai, komitmen guru, serta fleksibilitas kurikulum. Namun, terdapat hambatan berupa keterbatasan sumber daya pada perangkat tertentu, resistensi terhadap perubahan, keterbatasan waktu penyampaian materi, serta variasi tingkat pemahaman siswa terhadap mekanisme gamifikasi. Untuk mengoptimalkan implementasi ini, disarankan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan sosialisasi metode gamifikasi dan pengawasan berkala. Guru diharapkan terus mengembangkan elemen interaktif seperti *leaderboard* dan sistem *reward*, serta melakukan evaluasi diri secara konsisten guna mengukur dampak nyata gamifikasi terhadap pemahaman teologis dan prestasi akademik siswa secara holistik.

REFERENSI

- Aldomi Putra. (2018). Metodologi Tafsir. Jurnal Ulunnuha, 7, 41–66.
- Chandra, Y. E., Bukhori, M., R, W. D., Studi, P., & Manajemen, M. (2022). Online Terhadap Kepuasan Pelanggan Melalui, 3(2), 29–40.
- Dahidi, A. dan S. (2009). Triani Rizky Chairunnisa, 2012 Efektivitas Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Penggunaan Kosakata Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu, 2008–2009.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. Jurnal Dharmawangsa, 2(1), h. 33.
- 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>
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi. Ural Pendidikan Agama Islam -Ta'lim, 17(2), 79–90.
- Hakim, A. R. (2023). Konsep Landasan Dasar Pendidikan Karakter di Indonesia. Journal on Education, 6(1), 2361–2373.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3258>
- Harmi, H. (2022). Model pembelajaran pendidikan agama islam berbasis moderasi beragama. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 7(2), 228.
<https://doi.org/10.29210/30031757000>
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. ABDIMAS:Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 8–15. Retrieved from <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

- 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>
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 8(2), 177–1828. Retrieved from <http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/>
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2023). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare*, 1(1), 30.
- Pohan, S., Mavianti, M., Setiawan, H. R., & Marpaung, A. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Bergambar dan Power Point Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 779. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2446>
- 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>
- Rani, A., Hal, S., Jurnal, K., Sosial, I., Keagamaan, P., Sdn, D., ... Hessa, P. (2024). Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi, 2(2), 326–330.
- Ridwan, A., & Mustofa, T. (2023). Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Plawad 04. *Ansiru Pai*, 276–283.
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5 (3), 2608 – 2617. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153>
- Susanti, R. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Online Pai Melalui Metode Tanya Jawab Pada Siswa Kelas Viii3 Di Smp Negeri I Ujung Padang Tahun Pelajaran 2020/2021. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 208. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v5i2.10749>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Warsah, I. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Konsep . Fungsi dan Tujuan). *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 1, 190.

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>