



Efektivitas Penerapan Strategi Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SMP

Ahmad Gazali^{1*}, Sitti Khumairah Fiqrillah², Nurul Izza³, Nur Fadia⁴, Anwar Nur Wahid⁵, Ansar⁶, Nur Ainun⁷

¹⁻⁷ Pendidikan Agama Islam, STAIN Majene, Majene, Indonesia

(zalwanefendi@gmail.com)

ARTICLE INFO

Article history:

Received 19-07-2025

Revised 21-07-2025

Accepted 28-07-2025

Available online 30-07-2025

Kata Kunci:

Penelitian Tindakan Kelas,
Gamifikasi, Motivasi belajar,
Pendidikan Agama Islam

Keywords:

Classroom Action Research,
Gamification, Learning
Motivation, Religious Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas strategi pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 8 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Tinambung. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas dengan desain pretest-posttest yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data diperoleh melalui angket motivasi belajar yang diisi sebelum dan sesudah penerapan model gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Pada tahap pretest, 6 peserta didik (66,05–79,35%) berada dalam kategori motivasi tinggi. Setelah penerapan gamifikasi, jumlah ini meningkat menjadi 7 peserta didik (73,65–86,95%) pada Siklus 1 dan tetap 7 peserta didik (74,15–87,45%) pada Siklus 2. Peserta didik yang sebelumnya berada dalam kategori sedang berhasil meningkat. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi gamifikasi melalui sistem reward, kompetisi sehat, dan umpan balik langsung mampu meningkatkan motivasi belajar secara efektif dan berkelanjutan.

ABSTRACT

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

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Garut.

This study aims to determine the effectiveness of the gamification learning strategy in increasing the learning motivation of eighth-grade students in Islamic Religious Education at SMP Negeri 1 Tinambung. This study used a classroom action approach with a pretest-posttest design implemented in two cycles. Data were obtained through a learning motivation questionnaire filled out before and after the implementation of the gamification model. The results showed a significant increase in learning motivation. In the pretest stage, 6 students (66.05–79.35%) were in the high motivation category. After the implementation of gamification, this number increased to 7 students (73.65–86.95%) in Cycle 1 and remained at 7 students (74.15–87.45%) in Cycle 2. Students who were previously in the medium category successfully improved. These findings indicate that gamification through a reward system, healthy competition, and direct feedback can increase learning motivation effectively and sustainably.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memiliki peran fundamental dalam pembentukan karakter peserta didik serta sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual yang esensial dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai bagian dari kurikulum pendidikan formal, Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfokus pada aspek kognitif berupa pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga menekankan aspek afektif dan psikomotorik yang bertujuan untuk membentuk perilaku peserta didik sesuai dengan prinsip-prinsip Islam (Khasanah et al., 2024). Tujuan utama Pendidikan Agama Islam dalam konteks satuan pendidikan adalah memastikan bahwa peserta didik tidak hanya memahami ajaran Islam dari sisi teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan penuh kesadaran dan kesungguhan (Ritonga et al., 2025). Berbagai tantangan muncul dalam implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dan tantangan ini masih sering muncul. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran, dalam hal ini, seorang guru harus kreatif dan pandai-pandai dalam mengemas pembelajaran sehingga ia dapat menyalakan kembali semangat belajar dan mempertahankan motivasi belajar di era sekarang (Mas'ud & Azis, t.t.). Motivasi belajar memiliki peran penting dalam memastikan peserta didik dapat

*Corresponding author

E-mail addresses: zalwanefendi@gmail.com (First Author)

menyerap dan menginternalisasi materi yang diajarkan dengan optimal. Ketika motivasi belajar rendah, peserta didik cenderung menunjukkan sikap pasif dalam pembelajaran, kurang tertarik terhadap materi, dan tidak memiliki dorongan yang kuat untuk memahami serta menghayati ajaran Islam secara lebih mendalam dapat diamati dari kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar, seperti minimnya keterlibatan dalam diskusi kelas, kurangnya minat dalam mengerjakan tugas-tugas yang berkaitan dengan Pendidikan Agama Islam, serta rendahnya kecenderungan untuk melakukan eksplorasi dan refleksi lebih lanjut terkait materi yang diberikan (Rista, 2025).

Rendahnya motivasi belajar, ketidaksesuaian metode pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang memperburuk kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak relevan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik sering kali menjadi penyebab utama kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam (Irawan, 2024). Banyak sekolah masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang lebih bersifat satu arah, di mana guru hanya menyampaikan materi secara lisan tanpa adanya interaksi yang berarti dengan peserta didik (Depita, 2024). Pendekatan seperti ini sering kali tidak mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik yang cenderung lebih interaktif dan berbasis pengalaman. Akibatnya, peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk mendalami materi yang diberikan, sehingga pemahaman mereka terhadap ajaran Islam menjadi dangkal dan kurang bermakna. Pendidikan Agama Islam harus mampu mengikuti perkembangan zaman dan menerapkan metode yang lebih menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif, di mana peserta didik tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar serta memiliki motivasi yang tinggi untuk memahami dan menghayati ajaran Islam dengan menggunakan pendekatan yang inovatif dan adaptif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam menjawab permasalahan tersebut adalah penggunaan strategi pembelajaran gamifikasi. Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang mengadaptasi elemen-elemen permainan dalam proses belajar mengajar (Purba et al., 2024). Konsep ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Purba et al., 2024). Gamifikasi menggunakan berbagai mekanisme permainan seperti sistem poin, tantangan, penghargaan, dan level yang dirancang untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Srimuliyani, 2023). Konteks Pendidikan Agama Islam, penerapan gamifikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara. Misalnya, dalam pembelajaran tentang materi akhlak, peserta didik dapat diberikan tantangan untuk menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari dan memperoleh poin berdasarkan keterlibatan serta keberhasilan mereka dalam melaksanakan tugas-tugas tersebut. Selain itu, pembelajaran tentang sejarah Islam dapat dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam secara lebih interaktif. Penerapan sistem permainan yang menarik, peserta didik akan lebih termotivasi untuk memahami dan menginternalisasi ajaran Islam dengan lebih baik. Penerapan gamifikasi juga dapat mengatasi permasalahan ketidaksesuaian metode pembelajaran yang selama ini terjadi dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam (Khoriyah & Muhid, 2022). Penggunaan pendekatan yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik, pembelajaran tidak lagi terasa membosankan dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Rita Dwi Septi Handayani, 2025).

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 8 SMP Negeri 1 Tinambung diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan pendekatan ini, peserta didik akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan memiliki dorongan yang lebih kuat untuk memahami serta menghayati ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, gamifikasi juga memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Mahmubi & Homaidi, 2025). Penggunaan model pembelajaran gamifikasi sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi salah satu solusi yang dapat mengatasi berbagai tantangan yang selama ini dihadapi. Penggunaan pendekatan gamifikasi, diharapkan peserta didik kelas 8 SMP Negeri 1 Tinambung dapat mengalami peningkatan motivasi belajar serta memperoleh pemahaman yang lebih

mendalam tentang ajaran Islam. Pendekatan gamifikasi juga dapat menjadi inspirasi bagi sekolah lain dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Keberhasilan penerapan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dapat menjadi bukti bahwa inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan agar dapat menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan utama meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 8 SMPN 1 Tinambung dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sekolah ini terletak di Provinsi Sulawesi Barat, Kabupaten Polewali Mandar, Kecamatan Tinambung. Fokus penelitian ini ditujukan pada kelas 8 yang dipilih berdasarkan arahan dari guru mata pelajaran serta hasil identifikasi awal mengenai permasalahan belajar yang dihadapi oleh peserta didik di kelas tersebut. Jumlah peserta didik dalam kelas ini sebanyak 26 orang, yang menjadi subjek dalam seluruh tahapan penelitian. Penerapan strategi gamifikasi merupakan strategi yang diterapkan sebagai pendekatan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Gamifikasi dipilih karena memiliki potensi keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam belajar, dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, serta sistem poin dalam pembelajaran PAI.

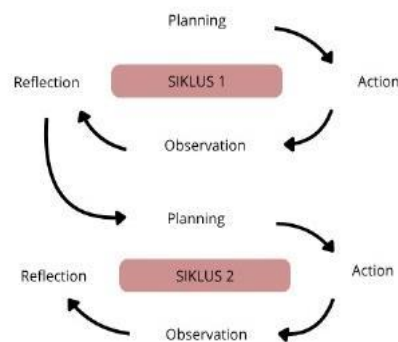
Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua tahap utama, yaitu tahap pratindakan dan tahap tindakan. Pada tahap pratindakan, dilakukan serangkaian observasi terhadap kondisi pembelajaran serta pengisian angket motivasi awal oleh peserta didik guna menilai sejauh mana motivasi belajar mereka terhadap mata pelajaran PAI sebelum penerapan strategi Gamifikasi. Angket motivasi yang digunakan dalam penelitian ini berisi 20 pernyataan, yang telah mencakup aspek-aspek gamifikasi sebagai bagian dari instrumen penelitian. Data yang diperoleh dari tahap ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal motivasi peserta didik dan menjadi dasar dalam penyusunan strategi pembelajaran untuk tahap tindakan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan mengikuti model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Model ini terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Santiasi et al., 2024). Setiap siklus memberikan peluang bagi peneliti dan guru untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan yang diterapkan serta melakukan perbaikan berdasarkan temuan yang muncul dalam setiap tahap. Pada siklus pertama, pembelajaran berbasis gamifikasi diterapkan berdasarkan rancangan awal yang telah disusun. Evaluasi terhadap hasil siklus pertama menjadi dasar perbaikan untuk siklus kedua, di mana dilakukan modifikasi dan penyempurnaan strategi pembelajaran guna mengatasi tantangan yang muncul dalam siklus sebelumnya. Tujuan dari siklus kedua adalah memaksimalkan efektivitas strategi Gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta melihat dampak penerapannya secara lebih menyeluruh.

Siklus penelitian ini memiliki tahapan yang terstruktur: *pertama*, tahap perencanaan difokuskan pada persiapan perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media pembelajaran, serta instrumen evaluasi berupa lembar observasi dan angket motivasi belajar. Penyusunan perangkat pembelajaran dilakukan secara sistematis untuk memastikan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berbasis gamifikasi. *Kedua*, Tahap tindakan merupakan implementasi dari rancangan pembelajaran yang telah dibuat dalam tahap perencanaan. Proses pembelajaran berbasis gamifikasi dilakukan sesuai dengan konsep yang dikembangkan dalam modul ajar, dimana peserta didik terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang disusun dengan prinsip-prinsip gamifikasi. Setiap peserta didik diberikan tantangan, poin, dan bentuk penghargaan tertentu untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. *Ketiga*, tahap observasi dilakukan untuk mengamati jalannya pembelajaran serta mengevaluasi bagaimana peserta didik merespons pendekatan gamifikasi. Pengamatan ini dilakukan melalui lembar observasi dan angket motivasi belajar, yang digunakan untuk mengukur perkembangan motivasi peserta didik dari siklus ke siklus. *Ke empat*, tahap refleksi menjadi momen analisis terhadap hasil pengamatan dan diskusi antar peneliti.

Evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil dari tahap refleksi dijadikan acuan untuk perbaikan pada siklus berikutnya,

sehingga pembelajaran berbasis gamifikasi dapat semakin dioptimalkan. Prosedur penelitian ini digambarkan dalam ilustrasi berikut:



Gambar 1. Alur Prosedur penelitian (Aulia et al., 2024 dalam Santiasi et al., 2024)

Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan berbagai pihak, termasuk peneliti, guru pamong, dosen pembimbing lapangan, serta rekan sejawat. Subjek penelitian terdiri dari 10 peserta didik kelas 8 di SMP Negeri 1 Tinambung. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu: (a) observasi yang berlangsung sepanjang proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi, yang bertujuan untuk mengamati aktivitas guru (peneliti) dan peserta didik selama kegiatan belajar-mengajar; serta (b) angket yang mencakup angket awal dan angket akhir. Angket pretest diberikan sebelum intervensi guna memperoleh informasi mengenai tingkat motivasi belajar peserta didik, sementara angket post-test dilakukan setelah intervensi untuk mengevaluasi peningkatan motivasibelajar yang dicapai.

Metode analisis data menggunakan rumus rata-rata hipotetik (μ) dan deviasi standar (σ) untuk mengklasifikasikan tingkat motivasi belajar peserta didik berdasarkan nilai yang diperoleh pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Tingkat Kategori Motivasi Belajar

Kriteria	Kategori
$X > \mu + 1.5\sigma$	Sangat Tinggi
$\mu + 0.5\sigma < X \leq \mu + 1.5\sigma$	Tinggi
$\mu - 0.5\sigma < X \leq \mu + 0.5\sigma$	Sedang
$\mu - 1.5\sigma < X \leq \mu - 0.5\sigma$	Rendah
$X \leq \mu - 1.5\sigma$	Sangat Rendah

(Azwar, 2021)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pra tindakan (pretest) dalam penelitian ini mencakup pengumpulan data awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket motivasi, yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan tindakan pada siklus 1. Langkah ini dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 8.4 di SMP Negeri 1 Tinambung. Analisis terhadap hasil angket yang diperoleh dalam tahap pra tindakan, siklus 1, dan siklus 2 pada 10 responden dengan pendekatan gamifikasi, dapat dilihat pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Data Analisis Hasil Pengisian Angket Motivasi belajar Pretest, Siklus 1 dan Siklus 2:

No.	Aspek yang diamati	Pretest	Siklus 1	Siklus 2
1.	Jumlah peserta didik yang mencapai kategori sangat tinggi	3 Peserta didik	3 Peserta didik	3 Peserta didik
2.	Jumlah peserta didik yang mencapai kategori tinggi	6 Peserta didik	7 Peserta didik	7 Peserta didik
3.	Jumlah peserta didik yang mencapai kategori sedang	1 Peserta didik	-	-
4.	Jumlah peserta didik yang mencapai kategori rendah	-	-	-
5.	umlah peserta didik yang mencapai kategori sangat rendah	-	-	-
6.	Nilai Maximum	80	80	80
7.	Nilai Minimum	20	20	20
8.	Nilai total keseluruhan peserta didik	594	670	675
9.	Kategori motivasi belajar peserta didik	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil Analisis Data

Tabel di atas menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 8 di SMP Negeri 1 Tinambung menunjukkan hasil yang signifikan. Pada tahap awal (pretest), sebelum penerapan gamifikasi, hanya 3 orang peserta didik (>79.35%) yang mencapai kategori motivasi belajar sangat tinggi dan 6 orang yang mencapai kategori tinggi (66.05 - 79.35) sebagaimana hasil perhitungan kategori di bawah ini.

Tabel 4. Tingkat Kategori Motivasi Belajar Pretest

Kriteria	Kategori	Jumlah
$X > 79.35$	Sangat Tinggi	3 Peserta didik
66.05 - 79.35	Tinggi	6 Peserta didik
52.75 - 66.05	Sedang	1 Peserta didik
39.45 - 52.75	Rendah	-
≤ 39.45	Sangat Rendah	-

Sumber: Hasil Analisis Data

Hasil ini relatif rendah jika dibandingkan dengan kondisi ideal yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Namun, setelah diterapkannya model pembelajaran gamifikasi pada Siklus 1, dan melakukan refleksi untuk perbaikan pada siklus 2, terjadi peningkatan jumlah peserta didik dengan motivasi tinggi menjadi 7 orang (69.25-73.75%), dan hasil ini bertahan hingga Siklus 2 dengan sedikit peningkatan menjadi (74.15- 87.45%). Hasil perhitungan kategorinya bisa dilihat pada 2 tabel di bawah ini

Tabel 5. Tingkat Kategori Motivasi Belajar Siklus 1

Kriteria	Kategori	Jumlah
$X > 73.75$	Sangat Tinggi	3 Peserta didik
69.25 – 73.75	Tinggi	7 Peserta didik
64.75 – 69.25	Sedang	-
60.25 – 64.75	Rendah	-
$X \leq 60.25$	Sangat Rendah	-

Tabel 6. Kategori Motivasi Belajar Siklus 2:

Kriteria	Kategori	Jumlah
$X > 87.45$	Sangat Tinggi	3 Peserta didik
74.15 - 87.45	Tinggi	7 Peserta didik
60.85 - 74.15	Sedang	-
47.55 - 60.85	Rendah	-
≤ 47.55	Sangat Rendah	-

Sumber: Hasil Analisis Data

Tahap siklus 1 dan 2 pada 2 tabel di atas menunjukkan bahwa semua peserta didik memiliki tingkat kategori motivasi belajar tinggi karena skor berada pada $\mu + 0.5\sigma < X \leq \mu + 1.5\sigma$ dan pengurangan terhadap tingkat kategori rendah. Ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik melalui mekanisme reward dan sistem umpan balik yang menarik (Faradina et al., 2025). Peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini juga sejalan dengan penerapan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan leaderboard secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik (Supyan et al., 2024). Artinya, ketika peserta didik terlibat dalam lingkungan belajar yang mengandung unsur kompetisi dan imbalan seperti dalam gamifikasi, sistem motivasi internal mereka akan lebih terstimulasi, yang pada akhirnya mendorong keterlibatan dan semangat belajar yang lebih tinggi, sebab persaingan juga mengaktifkan sistem dopamin yang melibatkan usaha terarah pada pencapaian suatu hadiah (Kim, 2025).

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari pergeseran kategori skor pada tiap siklus. Pada tahap pretest, sebagian besar peserta didik berada pada kategori tinggi (6 orang) dan sangat tinggi (3 orang), serta 1 orang dalam kategori sedang. Pada Siklus 1, jumlah peserta didik dalam kategori sangat tinggi tetap (3 orang), namun terjadi peningkatan pada kategori tinggi menjadi 7 orang, dan tidak ada lagi peserta didik dalam kategori sedang. Tren ini berlanjut pada Siklus 2, dengan komposisi yang sama, menunjukkan konsistensi pada tingkat motivasi yang lebih tinggi.

Rentang nilai, kategori tinggi dan sangat tinggi pada Siklus 2 mengalami peningkatan batas nilai, yaitu dari sebelumnya $>73.75\%$ menjadi $>87.45\%$ untuk sangat tinggi, dan dari $69.25-73.75\%$ menjadi $74.15-87.45\%$ untuk tinggi. Ini menunjukkan bahwa meskipun jumlah peserta dalam kategori tersebut tidak berubah, kualitas motivasi mereka meningkat karena mereka mampu mempertahankan posisi dalam kategori tinggi meskipun ambang batasnya lebih tinggi. Untuk memastikan bahwa peningkatan ini signifikan secara statistik, dilakukan uji *Paired Samples t-Test* terhadap nilai pretest dan posttest motivasi belajar peserta didik, sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Paired Samples t-Test

Uji t	Paired Differences Mean	Nilai t	Sig
Pre test-Post test	-7.60000	-2.523	0.33

Hasil uji paired sample t-test terhadap data pretest dan posttest motivasi belajar peserta didik memperoleh nilai selisih rata-rata (mean difference) sebesar -7,600, nilai t hitung sebesar -2,523, dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,033. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari batas signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pretest dan posttest motivasi belajar peserta didik. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi berdampak nyata dan cukup signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Dengan kata lain, pendekatan gamifikasi berhasil menciptakan perubahan positif dalam motivasi belajar setelah diterapkan dalam pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian (Faradina et al., 2025) yang juga menunjukkan bahwa elemen reward, tantangan dan umpan balik dalam gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Hasil ini penting karena menunjukkan bahwa perubahan

strategi pembelajaran berdampak nyata terhadap semangat dan keterlibatan belajar peserta didik, yang selama ini menjadi tantangan utama dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam. Meskipun hasilnya signifikan, dampak motivasi belum menyentuh seluruh peserta secara merata dan kuat. Selain itu, hasil uji ini mencerminkan pengaruh secara umum dari seluruh tindakan yang dilakukan, bukan efektivitas masing-masing siklus secara terpisah. Meskipun perbedaannya signifikan secara statistik, tingkat peningkatannya masih tergolong sedang dan belum merata di seluruh peserta didik. Oleh karena itu, untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses dan hambatan yang dihadapi dalam setiap tahap pelaksanaan, bagian selanjutnya akan memaparkan hasil refleksi tindakan pada Siklus I dan Siklus II secara lebih terperinci.

Pada Siklus 1 menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi masih memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki untuk mencapai hasil optimal. Sebagian besar peserta didik pada siklus 1 aktif mengikuti instruksi dan termotivasi oleh elemen permainan seperti poin, tantangan, dan reward. Tetapi hasil pengukuran menunjukkan bahwa peningkatan motivasi mereka belum merata dan kuat. Meskipun tidak ada lagi peserta didik yang berada dalam kategori sedang, sebagian peserta didik terlihat hanya termotivasi oleh reward yang akan diberikan bukan karena dorongan belajar dari dalam diri mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi yang digunakan masih lebih menstimulasi motivasi ekstrinsik daripada motivasi intrinsik. *Reward* dan kompetisi memang efektif sebagai pemicu awal, namun tidak cukup untuk mempertahankan motivasi belajar dalam jangka panjang tanpa dukungan penguatan internal (Kim, 2025). Di sisi lain, penelitian ini juga memiliki keterbatasan dari aspek teknis dan ruang lingkup. Pelaksanaan tindakan hanya dilakukan dalam dua siklus, sehingga dampak jangka panjang dari penerapan gamifikasi belum dapat terlihat secara menyeluruh. Selain itu, subjek penelitian yang terbatas pada satu kelas membuat temuan dalam penelitian ini belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Maka, pada siklus berikutnya maupun penelitian lanjutan, diperlukan perencanaan dan pengembangan model pembelajaran yang tidak hanya mempertimbangkan desain permainan dan media, tetapi juga cakupan subjek dan durasi pelaksanaan agar hasil yang diperoleh lebih representatif dan mendalam.

Pada siklus 2 pendekatan yang diterapkan memiliki perbedaan dari siklus sebelumnya, sehingga memberikan gambaran yang berbeda mengenai respons motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran yang berlangsung. Jumlah peserta didik dalam kategori motivasi tinggi dan sangat tinggi tetap sama seperti pada siklus I, yaitu masing-masing 7 dan 3 orang. Meskipun tidak terjadi peningkatan jumlah peserta, rentang skor pada kategori tinggi mengalami kenaikan dari 69.25–73.75% menjadi 74.15–87.45%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas skor, meskipun dampaknya belum menyentuh lebih banyak peserta didik secara luas. Situasi ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan pada siklus 2 belum cukup efektif dalam mendorong motivasi belajar secara lebih menyeluruh. Aktivitas pembelajaran yang tidak lagi melibatkan unsur permainan seperti pada siklus sebelumnya diduga mempengaruhi minat peserta didik sehingga tidak menunjukkan peningkatan jumlah pada siklus 2. Gamifikasi hanya akan efektif jika disajikan secara konsisten dan kontekstual, serta terus mengalami pembaruan sesuai karakteristik peserta didik (Faradina et al., 2025). Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk merancang model pembelajaran yang lebih bervariasi dan menggabungkan unsure gamifikasi dengan pendekatan lain seperti *Joyful Learning* atau *Project-Based Learning* guna membangun motivasi yang lebih berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang berjudul efektivitas penerapan strategi gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa SMP menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penerapan strategi ini berdampak positif terhadap peningkatan jumlah peserta didik yang berada pada kategori motivasi belajar tinggi dan sangat tinggi. Peningkatan tersebut tidak hanya terjadi dalam jumlah, tetapi juga dalam kualitas skor motivasi belajar secara menyeluruh. Perubahan ambang batas kategori yang semakin tinggi pada Siklus 2 tidak menurunkan jumlah peserta didik dalam kategori tinggi dan sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa peserta didik mampu mempertahankan bahkan meningkatkan kualitas motivasi belajarnya.

Strategi gamifikasi terbukti menjadi pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Penerapan yang tepat mampu menciptakan suasana belajar

yang kompetitif sekaligus kolaboratif, yang pada akhirnya mendukung peningkatan semangat dan keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hal ini, strategi gamifikasi layak dipertimbangkan sebagai metode pembelajaran alternatif yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar di jenjang pendidikan menengah. Terdapat beberapa keterbatasan yang ditemui dalam pelaksanaan penelitian ini, seperti waktu yang terbatas hanya dalam dua siklus serta cakupan subjek penelitian yang terbatas pada satu kelas. Keterbatasan ini berdampak pada ruang lingkup generalisasi hasil penelitian yang masih sempit, sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan waktu yang lebih panjang.

Hasil dan keterbatasan penelitian ini mendorong penulis untuk memberikan beberapa saran praktis yang dapat dijadikan sebagai acuan oleh pihak-pihak yang terkait dalam pendidikan. Guru dapat mengembangkan serta menerapkan metode pembelajaran berbasis gamifikasi secara konsisten dan berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar. Strategi ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap materi pelajaran. Penerapan strategi yang tepat juga perlu diiringi dengan refleksi berkala agar metode yang digunakan senantiasa sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dari sisi penelitian, masih terbuka ruang yang luas untuk pengembangan studi lanjutan khususnya dengan cakupan yang lebih besar dan waktu pelaksanaan yang panjang. Peneliti selanjutnya juga dapat mengkaji pengaruh faktor eksternal seperti dukungan orang tua atau lingkungan belajar di rumah terhadap efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran. Sekolah sebagai lembaga pendidikan diharapkan memberi dukungan nyata, salah satunya melalui pelatihan bagi tenaga pendidik mengenai penerapan metode pembelajaran inovatif, termasuk gamifikasi. Peningkatan kompetensi guru dalam menyusun dan menerapkan strategi yang menarik akan berdampak langsung pada peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Akhir kata, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berperan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada Kepala Sekolah dan tenaga pendidik di SMPN 1 Tinambung yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian, kepada peserta didik kelas 8 yang berpartisipasi aktif selama proses tindakan berlangsung.

5. REFERENCES

- Azwar, S. (2021). *Penyusunan Skala Psikologi* (III). Cet. 1. (Pustaka Belajar: Yogyakarta)
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Az Zahra, A., Riyadi, A. R., & Maulidah, N. (2025). Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 866–874. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3034>
- Hidayat, A. I., Martha, A. S. D., & Adrian, M. (2024). Perancangan Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Metode G.A.M.E. *E-Proceeding of Engineering*, 11(4), 4869–4881
- Irawan, H. (2024). Memahami Organisasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Peradaban Journal of Interdisciplinary Educational Research*, 2(2), 42–54. <https://doi.org/10.59001/pjier.v2i2.72>
- Khasanah, S., Yahya, M. D., Rindihastuti, A., & Fauziyah, A. N. (2024). Analisis Pengembangan Kurikulum pada Pendidikan Agama Islam. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(6), 574.
- 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*, 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Kim, S. I. (2025). Reward and competition in motivation and learning: Myths, pitfalls, and insights. *Learning and Instruction*, 98, 102139.
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa M. *Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9

- Mas'ud, B., & Azis, A. R. (t.t.). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI KELAS XII MA DDI MAJENE.
- Mislia, Riatmaja, D. S., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). IMPLEMENTASI GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* Page, 6(1), 461–470
- Purba, A. Z., Hilmy Nasution, F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 1–7
- Rista, I. (2025). STRATEGI GURU PAI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KURIKULUM MERDEKA DI SMPN 4 REJANG LEBONG.
- Rita Dwi Septi Handayani, N. (2025). Penerapan joyfull learning untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran ips di era digital. *Jurnal Kependidikan Dan Ilmu Sosial*, 20(1), 23–32.
- Ritonga, S., Asroni, M., Juliana, V., Sari, Z., & Suhaila, P. (2025). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Telaah dalam Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1), 143–151. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i1.768>
- Santiasi, I., Nurjannah, & Pakiding, M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas 2 SDN 10 Palu melalui Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) dengan menggunakan Media Konkret. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 274–288. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.535>
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Supyan, M., Dasuki, M., & Sa'idah, S. N. (2024). Penerapan Gamifikasi berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Islam pada Siswa Kelas 4 SDN 2 Jetis Situbondo. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 47–54.