

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI MTS AL-MUNAWWARAH LUMU
KABUPATEN MAMUJU TENGAH**

Rosdina¹, Mustamin², Abdul Wahab³, M Akil⁴, Muh Azhar⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia

Alamat e-mail : ¹10120220084@student.umi.ac.id, ²mustamin@umi.ac.id,

³abdulwahab79@umi.ac.id, ⁴makil.akil@umi.ac.id, ⁵muh.azhar@umi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of student learning outcomes through the application of the Gamification learning model in the subject of Akidah Akhlak class VIII.A at MTs Al-Munawwarah Lumu, Central Mamuju Regency. This study is motivated by the low learning outcomes of students caused by the use of learning methods that are still dominated by lecture methods so that students are less active and less motivated in participating in learning. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model which consists of the planning stage, action implementation, observation, and reflection carried out in two cycles. The research subjects were 32 students of class VIII.A. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, documentation, and tests, while the data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis. The research results show that the application of the Gamification learning model is able to improve student learning outcomes. At the pre-cycle stage, only 3 students (9.37%) achieved the Minimum Completeness Criteria (KKM) with an average score of 39.37. After the actions in Cycle I, the number of students who completed increased to 20 people (62.5%). Furthermore, in Cycle II learning completion increased to 30 students (93.75%), so that they had met the specified success indicators. Teacher activity also increased from 75% in the good category in Cycle I to 87.5% in the very good category in Cycle II, while student activity increased from 78.12% to 90.62% in the very good category.

Keywords: Gamification Methods, Learning Outcomes, Moral Creeds

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Gamifikasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII.A di MTs Al-Munawwarah Lumu Kabupaten Mamuju Tengah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 32 peserta didik kelas VIII.A. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes, sedangkan data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada

tahap pra siklus, hanya 3 peserta didik (9,37%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 39,37. Setelah tindakan pada Siklus I, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 20 orang (62,5%). Selanjutnya, pada Siklus II ketuntasan belajar meningkat menjadi 30 peserta didik (93,75%), sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 75% dengan kategori baik pada Siklus I menjadi 87,5% dengan kategori sangat baik pada Siklus II, sedangkan aktivitas peserta didik meningkat dari 78,12% menjadi 90,62% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Metode Gamifikasi, Hasil Belajar, Akidah Akhlak

A. Pendahuluan

Akidah dan akhlak merupakan dua aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan Islam. Akidah menjadi dasar keyakinan yang membentuk cara berpikir, bersikap, dan bertindak seseorang, sedangkan akhlak merupakan perwujudan nyata dari akidah yang tertanam dalam diri seseorang (Ismi and Hidayat 2024). Dengan demikian, kuatnya akidah akan melahirkan akhlak yang mulia, sehingga keduanya memiliki hubungan yang sangat erat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki pemahaman keagamaan yang baik, tetapi juga mampu mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan akhlak bertujuan membentuk karakter individu yang kuat, berkepribadian luhur, dan

bermartabat. Melalui pemahaman yang mendalam terhadap ajaran Islam serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik diarahkan untuk memiliki sifat-sifat terpuji, seperti jujur, sabar, adil, peduli, bertanggung jawab, dan kasih sayang (Claudia and Anwar 2022). Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik secara holistik yang mencakup aspek intelektual, emosional, sosial, dan spiritual.

Dalam proses pendidikan, guru merupakan komponen utama yang berinteraksi secara langsung dengan peserta didik. Guru dituntut memiliki kompetensi dalam memahami karakteristik peserta didik, memilih strategi, model, serta metode pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Rifky et al. 2025). Pemilihan

model pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Akidah Akhlak. Secara terminologis, akidah merupakan keyakinan yang diyakini kebenarannya sehingga memengaruhi cara berpikir, berbicara, dan bertindak seseorang sebagai perbuatan hati. Sementara itu, akhlak berasal dari bahasa Arab *akhlaq*, bentuk jamak dari *khuluq*, yang berarti budi pekerti, perangai, atau tingkah laku (Munawir and Lailiyah 2025). Dalam konteks pendidikan, akhlak dipahami sebagai sikap dan perilaku seseorang yang sesuai dengan norma-norma agama, masyarakat, serta nilai-nilai moral yang bertujuan mewujudkan kehidupan yang baik.

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan adanya perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan peserta didik yang tercermin melalui hasil belajar. Namun, dalam pelaksanaannya masih sering dijumpai berbagai kendala yang menyebabkan tujuan

pembelajaran belum tercapai secara optimal. Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang mampu mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 Juni 2025 di kelas VIII.A MTs Al-Munawwarah Lumu, Kecamatan Budong-Budong, Kabupaten Mamuju Tengah, dengan Ibu Alwiah, S.Pd.I., selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Guru menjelaskan materi secara satu arah, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas yang diberikan.

Penggunaan metode ceramah secara terus-menerus menyebabkan peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari masih adanya peserta didik yang tidur saat pembelajaran berlangsung, tidak membawa alat tulis, membolos pada saat jam pelajaran, serta menganggap materi Akidah Akhlak sebagai materi yang abstrak dan kurang berkaitan

dengan kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru, belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya motivasi belajar sebagian peserta didik. Selain itu, interaksi antara guru dan peserta didik belum berlangsung secara optimal sehingga suasana pembelajaran cenderung pasif dan kurang mendukung terbentuknya pemahaman yang mendalam.

Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Berdasarkan data nilai ulangan harian kelas VIII.A diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 65. Dari 36 peserta didik, sebanyak 24 peserta didik atau sekitar 66,67% belum mencapai KKM, sedangkan hanya 12 peserta didik atau sekitar 33,33% yang telah mencapai ketuntasan belajar. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih belum optimal sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Model Gamifikasi (*Gamification*). Gamifikasi merupakan pendekatan yang menerapkan elemen-elemen permainan (*game elements*) ke dalam konteks nonpermainan, termasuk pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik (Srimuliyani 2023). Berbeda dengan permainan (*game*) yang bertujuan utama memberikan hiburan, gamifikasi memanfaatkan unsur-unsur permainan untuk mencapai tujuan tertentu, seperti meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan, membentuk perilaku positif, dan meningkatkan hasil belajar.

Dalam dunia pendidikan, gamifikasi diterapkan melalui penggunaan berbagai elemen permainan, seperti poin (*points*), lencana penghargaan (*badges*), papan peringkat (*leaderboard*), tantangan (*challenges*), serta penghargaan (*rewards*). Berbagai elemen tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta

didik terdorong untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Penerapan gamifikasi juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pemberian pengalaman belajar yang lebih bermakna. Model ini telah banyak diterapkan pada berbagai bidang, seperti *e-learning*, aplikasi pembelajaran digital, dan berbagai platform pendidikan lainnya (Mahbubi 2025). Dengan mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya menjadi lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, tetapi juga lebih mudah memahami materi serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Selain meningkatkan motivasi individu, gamifikasi juga mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif. Peserta didik dapat dibentuk ke dalam kelompok-kelompok belajar yang bekerja sama menyelesaikan berbagai tantangan (*quest*), mengumpulkan *experience points* (XP), memperoleh *badge*, serta bersaing secara sehat melalui *leaderboard*. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga mengembangkan kemampuan

bekerja sama, berkomunikasi, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa Model Gamifikasi merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang berpotensi meningkatkan keaktifan, motivasi, kerja sama, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **"Penerapan Model Gamifikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar di MTs Al-Munawwarah Lumu Kabupaten Mamuju Tengah."**

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, di mana pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, aktivitas guru, dan peserta didik, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur

peningkatan hasil belajar melalui analisis nilai pretest dan posttest. Penelitian dilaksanakan di MTs Al-Munawwarah Lumu, Kecamatan Budong-Budong, Kabupaten Mamuju Tengah pada tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 32 peserta didik kelas VIII.A. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes, dengan instrumen berupa lembar observasi serta tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan statistik sederhana berupa perhitungan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan belajar. Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65 dan meningkatnya ketuntasan belajar secara klasikal, yang didukung oleh meningkatnya keaktifan peserta didik serta keterlaksanaan model pembelajaran gamifikasi selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Peneliti melaksanakan kegiatan pra siklus pada hari Jumat, 10 April 2026, di kelas VIII.A MTs Al-Munawwarah Lumu dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Kegiatan pra siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yang bertujuan untuk memperoleh data awal mengenai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebelum diterapkannya model pembelajaran gamifikasi. Data awal tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sekaligus sebagai bahan perbandingan dalam mengukur peningkatan hasil belajar setelah pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Tabel 1. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus

Presentase Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
≤65	Tidak tuntas	29	90,62%
≥65	Tuntas	3	9,37%
Jumlah		32	100

Gambar 1. Grafik Persentase Hasil Belajar Pra Siklus



Berdasarkan deskripsi pada tabel tersebut, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada tahap pra siklus masih belum mencapai target yang diharapkan. Dari 32 peserta didik, sebanyak 29 orang (90,63%) memperoleh nilai di bawah KKM (65) sehingga dinyatakan belum tuntas, sedangkan hanya 3 orang (9,37%) yang mencapai KKM dan dinyatakan tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VIII.A MTs Al-Munawwarah Lumu pada tahap pra siklus masih rendah dan belum memenuhi ketuntasan belajar yang telah ditetapkan.

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti telah mempersiapkan seluruh kebutuhan pembelajaran secara sistematis, meliputi koordinasi dengan guru mata pelajaran, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyusunan instrumen observasi dan tes hasil belajar, serta penyiapan media dan perlengkapan pendukung pembelajaran berbasis gamifikasi. Seluruh persiapan tersebut bertujuan agar pelaksanaan tindakan pada siklus I dapat berlangsung secara terarah, efektif, dan sesuai

dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

b. Tahap Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran Gamifikasi pada materi *Membiasakan Akhlak Terpuji*, meliputi husnuzan dan tawadhu. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan penjelasan mekanisme gamifikasi. Pada kegiatan inti, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan berbagai tantangan melalui *challenge card* dan LKPD, berdiskusi, mempresentasikan hasil, serta memperoleh poin sebagai bentuk penghargaan atas keaktifan dan ketepatan jawaban. Selama proses pembelajaran, peneliti bersama observer mengamati aktivitas dan partisipasi peserta didik. Kegiatan diakhiri dengan penyimpulan materi, pemberian motivasi, serta pelaksanaan tes evaluasi pada pertemuan kedua untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah

penerapan model pembelajaran Gamifikasi pada Siklus I.

c. Observasi

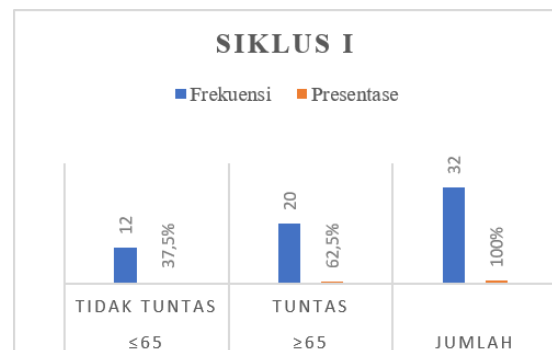
Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, aktivitas guru memperoleh skor 24 dari skor maksimum 32 atau sebesar 75% dengan kategori baik, sedangkan aktivitas peserta didik memperoleh skor 25 atau sebesar 78,12% dengan kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Gamifikasi telah terlaksana dengan cukup baik, di mana guru mampu melaksanakan sebagian besar tahapan pembelajaran sesuai dengan rencana, sementara peserta didik mulai aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti keaktifan sebagian peserta didik, antusiasme dalam mengikuti permainan, serta pemahaman terhadap mekanisme gamifikasi. Oleh karena itu, hasil observasi pada Siklus I dijadikan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perbaikan pada pelaksanaan tindakan di Siklus II agar proses pembelajaran dan hasil belajar

peserta didik dapat meningkat secara lebih optimal.

Tabel 2. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Presentase Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
≤65	Tidak tuntas	12	37,5%
≥65	Tuntas	20	62,5%
Jumlah		32	100%

Gambar 2. Grafik Persentase Hasil Belajar Siklus I



Berdasarkan data tersebut, hasil belajar peserta didik kelas VIII.A pada mata pelajaran Akidah Akhlak pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran Gamifikasi. Dari 32 peserta didik, sebanyak 20 peserta didik (62,5%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥65, sedangkan 12 peserta didik (37,5%) masih belum mencapai KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, persentase ketuntasan klasikal tersebut masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan,

sehingga perlu dilakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran di Siklus II agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara lebih optimal.

d. Refleksi

Tahap refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Gamifikasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari 20 dari 32 peserta didik (62,5%) yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 65 . Meskipun demikian, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan karena masih terdapat 12 peserta didik (37,5%) yang belum tuntas. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran di Siklus II, terutama dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik agar ketuntasan hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

3. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, peneliti menyusun beberapa perbaikan sebagai persiapan pelaksanaan Siklus II. Perbaikan tersebut meliputi peningkatan motivasi

peserta didik melalui pemberian poin, *badge*, dan *leaderboard* yang lebih terstruktur, mendorong keaktifan setiap peserta didik dengan memberikan peran dan tanggung jawab yang jelas dalam setiap kegiatan pembelajaran, serta mengoptimalkan pengelolaan waktu melalui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang lebih terarah dan pembagian waktu yang lebih efektif. Dengan perbaikan tersebut, diharapkan penerapan model pembelajaran Gamifikasi pada Siklus II dapat berlangsung lebih optimal sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

b. Tahap Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran Gamifikasi pada materi *Membiasakan Akhlak Terpuji*, yaitu tasamuh dan ta'awun. Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, apersepsi, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi, kemudian membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti

berbagai misi dan tantangan pembelajaran berbasis permainan. Setiap kelompok menyelesaikan soal melalui mekanisme permainan, berdiskusi, mempresentasikan hasil, serta memperoleh poin yang dicatat pada *leaderboard*. Peneliti memberikan penguatan materi, umpan balik, dan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan refleksi, penyimpulan materi, serta pada pertemuan kedua dilaksanakan tes evaluasi guna mengukur hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran Gamifikasi pada Siklus II.

c. Observasi

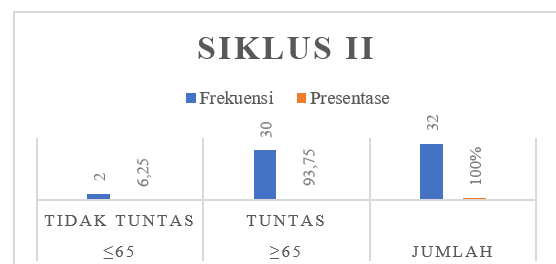
Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, aktivitas guru memperoleh skor 28 dari skor maksimum 32 atau sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas peserta didik memperoleh skor 29 atau sebesar 90,62% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Gamifikasi pada Siklus II terlaksana dengan lebih optimal dibandingkan

siklus sebelumnya. Guru mampu mengelola pembelajaran secara sistematis, memberikan motivasi, serta membimbing peserta didik selama kegiatan berlangsung. Di sisi lain, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam memahami tujuan pembelajaran, antusias mengikuti permainan, bekerja sama dalam kelompok, mematuhi aturan permainan, dan berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan setiap tantangan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Gamifikasi pada Siklus II berhasil meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan mendukung peningkatan hasil belajar.

Tabel 3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Presentase Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
≤65	Tidak tuntas	2	6,25%
≥65	Tuntas	30	93,75%
Jumlah		32	100%

Gambar 3. Grafik Persentase Hasil Belajar Siklus II



Berdasarkan data Siklus II, sebanyak 30 peserta didik (93,75%)

dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 2 peserta didik (6,25%) masih dinyatakan belum tuntas. Data tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu memahami materi yang disampaikan melalui tindakan yang diterapkan pada Siklus II. Dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 93,75%, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada Siklus II berjalan dengan efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

d. Refleksi

Tahap refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Gamifikasi telah berlangsung dengan sangat baik dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik, di mana sebanyak 30 dari 32 peserta didik (93,75%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik pada mata

pelajaran Akidah Akhlak. Oleh karena itu, penelitian dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai.

Pembahasan

Model pembelajaran Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan (*game elements*) ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Unsur-unsur tersebut meliputi pemberian poin (*points*), lencana penghargaan (*badges*), papan peringkat (*leaderboard*), tantangan (*challenge*), serta penghargaan (*reward*). Penerapan unsur-unsur tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menantang sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada mata pelajaran Akidah Akhlak, model Gamifikasi sangat sesuai diterapkan karena tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep-konsep keagamaan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai akhlak melalui aktivitas belajar yang menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VIII.A MTs Al-Munawwarah Lumu Kabupaten Mamuju Tengah, penerapan model pembelajaran Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Peningkatan tersebut terlihat sejak pelaksanaan pra siklus hingga Siklus II. Pada tahap pra siklus, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang menyebabkan peserta didik kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi, yang ditunjukkan dengan hanya 3 peserta didik (9,37%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 29 peserta didik (90,63%) belum mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata kelas sebesar 39,37.

Rendahnya hasil belajar pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) belum mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik

cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memperoleh kesempatan yang cukup untuk berdiskusi, bekerja sama, maupun memecahkan masalah secara mandiri. Akibatnya, motivasi belajar menjadi rendah dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Akidah Akhlak yang diajarkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran Gamifikasi pada Siklus I. Selama proses pembelajaran, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan berbagai tantangan melalui kartu permainan (*challenge card*), sistem poin, *leaderboard*, serta penghargaan bagi kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Suasana pembelajaran menjadi lebih menarik karena peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berdiskusi, menyelesaikan tantangan, mempresentasikan hasil, dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan pra siklus. Sebanyak 20 peserta didik (62,5%) telah mencapai KKM,

sedangkan 12 peserta didik (37,5%) masih belum tuntas. Selain itu, hasil observasi menunjukkan aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori baik, sedangkan aktivitas peserta didik mencapai 78,12% dengan kategori baik. Meskipun hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model Gamifikasi mulai memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada Siklus II, antara lain memperjelas aturan permainan, meningkatkan variasi tantangan, mengoptimalkan pemberian poin dan penghargaan, serta mengelola waktu pembelajaran dengan lebih efektif. Perbaikan tersebut bertujuan agar seluruh peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran sehingga motivasi belajar mereka semakin meningkat.

Pelaksanaan Siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dibandingkan Siklus I. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 93,75% atau

sebanyak 30 peserta didik telah mencapai KKM, sedangkan hanya 2 peserta didik (6,25%) yang belum tuntas. Aktivitas guru juga meningkat menjadi 87,5% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas peserta didik mencapai 90,62% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui aktivitas permainan edukatif. Pemberian poin, penghargaan, tantangan, dan *leaderboard* mendorong peserta didik untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran, berusaha menyelesaikan tugas dengan baik, serta bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Selain itu, adanya persaingan yang sehat antar kelompok mampu meningkatkan motivasi belajar tanpa mengurangi nilai-nilai kerja sama dan saling menghargai antarpeserta didik.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh teori Lee dan Hammer dalam (Ngulwiyah, Hasanah, and Ilmiah 2026) yang menjelaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, pemberian penghargaan, serta kesempatan untuk mencapai tujuan secara bertahap. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya termotivasi untuk memperoleh nilai yang baik, tetapi juga terdorong untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

Selain itu, penelitian (Habibi 2025) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Demikian pula penelitian (Fauzan and Ayu 2025) menyimpulkan bahwa penggunaan Gamifikasi berbasis permainan edukatif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar, kerja sama kelompok, dan pencapaian hasil belajar peserta didik di tingkat SMP.

Berdasarkan seluruh hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran Gamifikasi merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Keberhasilan tersebut terlihat dari meningkatnya aktivitas guru, aktivitas peserta didik, motivasi belajar, serta ketuntasan hasil belajar dari tahap pra siklus hingga Siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran Gamifikasi layak dijadikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan guru Akidah Akhlak untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII.A pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Al-Munawwarah Lumu Kabupaten Mamuju Tengah. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan hasil belajar

peserta didik dari tahap pra siklus, di mana hanya 3 peserta didik (9,37%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 39,37, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 20 peserta didik (62,5%), dan kembali meningkat pada Siklus II menjadi 30 peserta didik (93,75%), sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, aktivitas guru meningkat dari 75% (kategori baik) menjadi 87,5% (kategori sangat baik), sedangkan aktivitas peserta didik meningkat dari 78,12% (kategori baik) menjadi 90,62% (kategori sangat baik). Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Gamifikasi mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Claudia, Samia, and Fuady Anwar. 2022. "Peranan Orang Tua Terhadap Pembinaan Akhlak Remaja Di Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1):715–20.

doi:<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.2972>.

Fauzan, Fuad, and Sadriana Ayu. 2025. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(1):759–80. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22125>.

Habibi, Muhammad Thoriq Zacky. 2025. "Analisis Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 10(1):184–90. doi:<https://doi.org/10.24256/kelola.v10i1.6285>.

Ismi, Nabila, and Ardian Al Hidayat. 2024. "Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah Siswa MTs Mafatihul Huda Aek Batang Toru." *Ahsani Taqwim: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 1(3):341–51. doi:<https://doi.org/10.63424/ahsanitaqwim.v1i3.112>.

Mahbubi, M. 2025. "Analisis Implementasi Pembelajaran

- Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.” *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2(1):1–9.
doi:<https://doi.org/10.71242/wf9q5253>.
- Munawir, Munawir, and Nishfatul Lailiyah. 2025. “Analisis Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Membentuk Karakter Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 5(1):115–24.
doi:<https://doi.org/10.57008/jjp.v5i01.1212>.
- Ngulwiyah, Istinganatul, Rosyidah Hasanah, and Wardatul Ilmiah. 2026. “Efektivitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi.” *Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel)* 12(1):116–21.
- Rifky, Ahmad, Muhammad Yunus Anwar, Abdul Wahab, Mustamin, and Ahmad. 2025. “Penerapan Metode Muraja’ah Dalam Meningkatkan Halafalan Al-Qur’an Siswa Di MTs DDI Kaballang Kabupaten Pinrang.” *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 17(1):178–87.
- Srimuliyani, Srimuliyani. 2023. “Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas.” *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1(1):29–35.
doi:<https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.