STRATEGI GURU FIKIH DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI MTs N 7 AGAM

SKRIPSI

Diajukan Untuk Diseminarkan Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

ASMANITA
NIM. 2121074

DESTI SARTINI, M.Pd
NIP. 199212032022032001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

SJECH M. DJAMIL DJAMBEK

BUKITTINGGI

TAHUN 2026 M / 1448 H

PERSETUJUAN PEBIMBING

Skripsi ini dengan judul "**STRATEGI GURU FIKIH DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI MTs N 7 AGAM "** yang disusun oleh **Asmanita** Nim **2121074** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk siding munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan dengan semestinya.

Bukittinggi, Juli 2026

Pebimbing

Desti Sartini, M.Pd

NIP. 199212032022032001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Asmanita

Tempat Tanggal Lahir : Bawan, 10 April 2024

Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Judul Skrips : Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa di MTs N 7 Agam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya saya sendiri, maka saya bersedia diproses secara hukum yang berlaku dan gelar sarjana saya dicabut sampai batas waktu yang ditentukan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Bukittinggi, Juli 2026

Asmanita
2121074

PERSEMBAHAN

1. Allah Swt. yang selalu mencintai saya dan memudahkan segala urusan saya serta kepaa Rasulullah Muhammad Saw. yang telah membawa kami semua dari zaman kegelapan ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.
2. Dua orang yang sangat saya cintai dan sayangi yang menjadi alasan saya masih tetap bertahan sampai saat ini yaitu ayahanda Slamat Nas dan Ibunda Sri Andeni yang telah membesarkan, mendidik, mendoakan dan mendukung setiap proses saya hingga sampai detik ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk cinta dan doa yang selalu mengiringi langkah saya hingga bisa menempuh pendidikan sampai dijenjang sekarang.
3. Dosen pebimbing saya Ibu **Desti Sartini, M.Pd** terimakasih banyak karena telah membimbing, meluangkah waktu dan memberikan saya nasehat hingga saya bisa menyelesaikan karya ilmiah ini.
4. Guru dan dosen sebagai orang tua kedua, terimakasih karena telah memberikan saya ilmu dan kasih sayang.

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul " Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di MTs N 7 Agam" oleh **Asmanita 2121074**, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sjecj M. Djamil Djambek Bukittinggi, tahun 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ditemukannya praktik pembelajaran yang unik dalam mata pelajaran Fikih di MTs N 7 Agam, guru mengimplementasikan pembelajaran berbasis *gamification* secara adaptif dan konsisten melalui perpaduan gamifikasi berbasis teknologi dan nonteknologi. Guru fikih memanfaatkan perangkat teknologi seperti proyektor dan laptop dalam pemanfaatkan gamification dalam pembelajaran. Dimana guru bukan hanya berperan sebagai pengajar tetapi juga fasilitator yang mampu mengintegrasikan pembelajaran yang utuh dan adaptif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru fikih dalam pembelajaran berbasis gamification untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan menjelaskan factor pendukung dan penghambat pemanfaatan gamification untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Informan kunci dalam penelitian ini adalah Guru fikih MTs N 7 Agam di kelas VIII 1 dan 5 orang informan pendukung yaitu siswa siswi kelas VIII 1 berdasarkan teknik *purposive sampling*. Analisis data menggunakan model analisis yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman.

Berdasarkan hasil penelitian penulis, maka dapat disimpulkan 1) strategi pembelajaran berbasis *gamification dilakukan* secara sistematis melalui tahapan memberikan motivasi dan perhatian, menjelaskan tujuan pembelajaran, mengingatkan kompetensi prasyarat, memberikan stimulus, memberikan petunjuk belajar, menimbulkan penampilan siswa, memberikan umpan balik, menilai penampilan siswa, serta memperkuat retensi. Strategi tersebut dipadukan dengan pemanfaatan berbagai media gamifikasi digital dan non digital. Penerapan strategi tersebut terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan melalui keterlibatan aktif dalam mengerjakan tugas, keberanian bertanya dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam pembelajaran. 2) keberhasilan ini tidak terlepas dari dukungan sekolah yang menyediakan fasilitas seperti proyektor, jaringan interner dan ruang IT Board dan bagaimana kreativitas guru dalam menyusun gamification dalam pembelajaran. 3) Keunikan yang paling utama terlihat pada bagaimana cara guru Fikih tidak membatasi diri pada satu jenis gamificaton saja tetapi memadukan berbagai bentuk gamification dalam pembelajaran secara konsisten. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis *gamification* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih maupun mata pelajaran lainnya.

Kata Kunci: *Strategi, Pembelajaran Fikih, Gamification, Keaktifan Siswa*

ABSTRACT

This thesis is titled "The Fiqh Teacher's Strategy in Gamification-Based Learning to Enhance Student Learning Engagement at MTs N 7 Agam," authored by Asmanita (Student ID 2121074) from the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. 2026

This study was motivated by the discovery of a unique teaching practice in the Fiqh course at MTs N 7 Agam, where teachers implement gamification-based learning in an adaptive and consistent manner through a combination of technology-based and non-technology-based gamification. Fiqh teachers utilize technological devices such as projectors and laptops in applying gamification to their teaching. In this context, teachers serve not only as instructors but also as facilitators capable of integrating holistic and adaptive learning. This study aims to describe the strategies employed by fiqh teachers in gamification-based learning to enhance student engagement and to identify the factors that support and hinder the use of gamification in improving student engagement.

Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation. The key informant was the Fiqh teacher of class VIII-1 at MTs N 7 Agam, while five supporting informants students from class VIII-1 were selected using purposive sampling. Data analysis was performed using the model proposed by Miles and Huberman.

Based on the research findings, it can be concluded that: 1) the gamification-based learning strategy is executed systematically through stages involving generating motivation and attention, explaining learning objectives, recalling prerequisite competencies, providing stimuli, offering learning instructions, eliciting student performance, providing feedback, assessing performance, and reinforcing retention. This strategy integrates various digital and non-digital gamification media. Its implementation has proven effective in enhancing student learning engagement, evidenced by active participation in completing assignments, the confidence to ask questions, and the application of knowledge gained during lessons. 2) This success is attributed to school support specifically the provision of facilities such as projectors, internet access, and an IT Board room as well as the teacher's creativity in designing gamification elements for the learning process. 3) A key unique feature lies in the fact that the Fiqh teacher does not limit themselves to a single type of gamification but consistently integrates various forms of gamification into instruction. The implications of this study suggest that the implementation of gamification based learning strategies can serve as an innovative alternative capable of enhancing student engagement in Fiqh lessons as well as in other subjects.

***Keywords**: Strategy, Fiqh Learning, Gamification, Student Engagement*

الملخص

هذه الأطروحة بعنوان "استراتيجية المعلم الفقهي في التعلم القائم على التلعيب لتحسين نشاط تعلم الطالب في مدرسة تسناوية توجو عجم" بقلم أسمانيتا دوا ساتو دوا ساتو نول توجوه إمبات ، برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية كلية التربية وتدريب المعلمين العلوم جامعة الدولة الإسلامية سجيكج م. جميل جمبك بوكيتنجي ، سنة ألفان اثنان ستة

الدافع وراء هذا البحث هو اكتشاف ممارسات التعلم الفريدة في المواد الفقهية في مدرسة تسناوية نيجري توجوه عجم, يقوم المعلمون بتنفيذ التعلم القائم على التلعيب بشكل تكيفي وثابت من خلال مزيج من التلعيب القائم على التكنولوجيا وغير التكنولوجي. يستخدم معلمو الفقه الأجهزة التكنولوجية مثل أجهزة العرض وأجهزة الكمبيوتر المحمولة في استخدام التلعيب في التعلم. حيث لا يعمل المعلمون فقط كمعلمين ولكن أيضا ميسرين قادرين على دمج التعلم الكامل والتكيفي. تهدف هذه الدراسة إلى وصف استراتيجيات معلمي الفقه في التعلم القائم على التلعيب لتحسين نشاط تعلم الطلاب وشرح العوامل الداعمة والمثبطات لاستخدام التلعيب لتحسين نشاط تعلم الطلاب.

هذه الدراسة هي بحث نوعي وصفي. تم جمع البيانات عن طريق المراقبة والمقابلة والتوثيق. المخبرين الرئيسيين في هذه الدراسة هو مدرس فقه مدرسة تسناوية نيجري توجوه آغام في الصف الثامن الأول والخامس المخبرين الداعمين هم طلاب الصف الثامن الأول بناء على تقنية أخذ العينات الهادفة. تحليل البيانات باستخدام النموذج التحليلي الذي اقترحه مايلز وهوبرمان.

بناء على نتائج بحث المؤلف ، يمكن الاستنتاج أن ١) يتم تنفيذ استراتيجيات التعلم القائمة على التلعيب بشكل منهجي من خلال مراحل توفير الدافع والاهتمام ، وشرح أهداف التعلم ، وتذكير الكفاءات الأساسية ، وتوفير التحفيز ، وتوفير تعليمات التعلم ، والتسبب في أداء الطلاب ، وتقديم الملاحظات ، وتقييم أداء الطلاب ، وتعزيز الاحتفاظ. يتم الجمع بين الاستراتيجية مع استخدام مختلف وسائل الإعلام الرقمية وغير الرقمية التلعيب. أثبت تنفيذ هذه الاستراتيجيات أنه قادر على زيادة نشاط تعلم الطلاب ، والذي ظهر من خلال المشاركة النشطة في أداء المهام ، والشجاعة لطرح الأسئلة وتطبيق المعرفة المكتسبة في التعلم. ٢)هذا النجاح لا ينفصل عن دعم المدارس التي توفر مرافق مثل أجهزة العرض والشبكات الداخلية وغرف مجلس تكنولوجيا المعلومات وكيف إبداع المعلمين في ترتيب التلعيب في التعلم. ٣)وينظر إلى التفرد الأكثر أهمية في كيفية المعلمين الفقه لا تقتصر على نوع واحد من غاميفيكاتون ولكن الجمع بين أشكال مختلفة من التلعيب في التعلم باستمرار. تشير الآثار المترتبة على هذه الدراسة إلى أن تطبيق استراتيجيات التعلم القائمة على التلعيب يمكن استخدامه كبديل للتعلم المبتكر القادر على زيادة نشاط تعلم الطلاب في الفقه والمواد الأخرى.

الكلمات المفتاحية: الإستراتيجية ، تعلم الفقه ، التلعيب ، نشاط الطالب

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, hidayah kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs N 7 Agam" kemudian shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad Saw yang telah meninggalkan dua pedoman hidup yakni Al-Qur'an dan Sunnah untuk menuju jalan yang diridhai oleh Allah SWT.

Rasa terimakasih yang tak terhingga kepada ayahanda dan ibunda, yang sangat besar perannya dalam mewujudkan cita-cita penulis, karena do'a dan semangat yang tulus dari orang tua, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Atas segala bantuan dan juga arahan yang sudah diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis juga mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Ibu Rektor **Prof. Dr. Silfia Hanani, S.Ag,. M.Si** yang telah memberikan fasilitas kepada penulis selama menjalani pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.
2. Bapak **Dr. Afrinaldi, S.Sos.I.,MA** selaku Wakil Rektor I yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
3. Bapak **Dr. Izmuddin, MA** selaku Wakil Rektor II yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

4. Bapak **Dr. H. Edi Rosman S.Ag., M.Hum** selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
5. Bapak **Dr. Junaidi, S.Ag., M.Pd** selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
6. Bapak **Dr. Supratman M.Pd.,M.Kom** selaku Wakil Dekan I yang telah memfasilitasi penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
7. Ibu **Dr. Fadilla Yusri M.Pd** selaku Wakil Dekan II yang telah memfasilitasi penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
8. Bapak **Dr. Supriadi, M. Pd** Wakil Dekan III yang telah memfasilitasi penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
9. Ibu **Dr. Yulia Rahman, MA.Pd** selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Islam yang selalu memberikan fasilitas kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
10. Ibu **Desti Sartini, M.Pd** selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan berkenan meluangkan waktu ditengah kesibukannya untuk membimbing, memberikan arahan dan masukan hingga akhir penulisan ini.

11. Bapak, Ibu dosen dan Staff Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah mendidik, membimbing, dan berbagi ilmu kepada penulis. Semoga Allah melipat gandakan semua amal kebaikan mereka.
12. Keluarga besar MTs N 7 Agam terkhusus Ibu Wilda Mardiyah, BIRK yang telah membantu penulis selama proses penelitian.
13. Semua pihak yang telah membantu, baik moril maupun material dan tidak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada diri sendiri Asmanita karena sudah bertahan, tidak pernah berhenti mencoba dan percaya bahwa kamu bisa menyelesaikan skripsi ini sampai ke tahap menuju sarjana pendidikan. Terima kasih juga saya ucapkan kepada teman seperjuangan saya yang telah menemai dan membantu saya selama bimbingan dan selama proses penyelesaian skripsi ini.

Atas segala bantuan yang telah diberikan penulis ucapkan terima kasih, hanya kepada Allah SWT penulis memohon semoga dilimpahkan pahala yang berlipat ganda atas segala bantuan yang telah diberikan, semoga dicatat sebagai amal ibadah di sisi-Nya. Dengan segala kerendahan hati, penulis sajikan karya tulis dalam bentuk skripsi dengan harapan bermanfaat bagi kita semua.

Bukittinggi, Juli 2026

Asmanita

NIM. 2121074

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEBIMBING ..... **i**
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS ..... **ii**
PERSEMBAHAN ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Fokus Penelitian 12
C. Pertanyaan Penelitian 12
D. Tujuan Penelitian 13
E. Manfaat Penelitian 13
F. Penjelasan Judul 14
G. Sistematika Penulisan 16
BAB II KAJIAN TEORI
A. Strategi Pembelajaran 17
1. Pengertian Strategi Pembelajaran 17
2. Tujuan Strategi Pembelajaran 19
3. Komponen-Komponen Strategi Pembelajaran 21
4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran 26
5. Klasifikasi Strategi Pembelajaran 29
6. Guru Fikih 31
B. Gamification 34
1. Pengertian Gamification 34
2. Jenis-Jensi Gamification 36
3. Langka-Langkah Gamification 40
4. Elemen-Elemen Gamification 42
5. Kelebihan dan Kekurangan Gamification 46
6. Faktor Pendukung Strategi Pemanfaatan Gamification 47

7. Faktor Penghambat Strategi Pemanfaatan Gamification 48
C. Keaktifan Belajar 50
1. Pengertian Keaktifan Belajar 50
2. Bentuk-Bentuk Keaktifan Belajar 55
D. Penelitian Relevan 57
BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Metode Penelitian 60
B. Tempat dan Waktu Penelitian 60
C. Teknik Pengumpulan Data 61
D. Teknik Keabsahan Data 95
E. Teknik Analisis Data 97
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 100
B. Pembahasan 199
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 262
B. Saran 263
DAFTAR PUSTAKA 265

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkip Observasi 276

Lampiran 2. Transkip Wawancara 292

Lampiran 3. Surat Keterangan Wawancara 323

Lampiran 4. Lembaran Validasi 329

Lampiran 5. SK Pembimbing 333

Lampiran 6. Surat Izin Penelitian 334

Lampiran 7. Surat Selesai Meneliti 335

Lampiran 8. Modul Ajar 336

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi peradaban yang menentukan kualitas suatu bangsa. Melalui pendidikan, manusia tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan karakter, keterampilan, dan nilai-nilai yang akan membentuk kepribadiannya. Secara istilah pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptaka lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.[1]

Menurut undang-undang RI No 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional pasal 1 menyatakan bahwa

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[2]

Pendidikan Islam adalah proses mengubah sikap dan perilaku berdasarkan nilai-nilai Islam yang diambil dari Al-Qur'an dan as-Sunnah

[1] Nurlaila, *Ilmu Pendidikan Agama Islam*, (Palembang : Noer Fikri Offset, 2018), pp 23

[2] *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional* (UU RI No 20 Tahun 2003), PT. Sinar Grafika, Jakarta, 2013. Pp, 3

untuk mencapai tujuan hidup yang tinggi. [3] Tujuan utama pendidikan Islam yaitu untuk menghasilkan orang yang beribadah kepada Allah Swt dan memiliki kemampuan untuk menjalankan peran sebagai khalifah Allah Swt di dunia ini. Mereka harus memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk merawat, memakmurkan, dan memberikan manfaat kepada sesamanya.[4]

Pendidikan agama islam memiliki peran yang penting dalam menginternalisasikan nilai-nilai ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu Pendidikan Agama Islam juga berkontribusi dalam membentuk identitas keagamaan dan kebangsaan yang kuat, sehingga individu merasa bangga dan memiliki loyalitas terhadap negara dan agamanya. [5]

Dilembaga pendidikan terdapat beberapa komponen penting yang harus diperhatikan salah satunya adalah guru. Menurut Zakiah Drajat dikutip dari Kholiatun guru adalah seorang profesional, karena secara implisit ia telah merelakan dirinya menerima dan memikul tanggung jawab pendidikan yang dipikulkan di pundak orang tua. Jadi, seorang guru merupakan seseorang yang diberikan tanggung jawab yang sangat besar dan mempunyai kewajiban untuk menjadikan siswanya memiliki

[3] Nurlaila, *Ilmu Pendidikan Agama Islam….pp. 2*

[4] Raihan Zaky and Hasrian Rudi Setiawan, 'Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Karakter Kepemimpinan', *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4.2 (2023), pp, 232.

[5] Muhammad Aufa Muis and others, 'Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Bangsa Di Era Globalisasi', *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7.7 (2024), pp. 7173.

pribadi akhlakul karimah yang sesuai dengan ajaran Nabi Muhammad Saw.[6]

Guru memegang peran sentral dalam menciptakan dan memelihara lingkungan belajar yang optimal. Tidak hanya sebagai penyampai materi, guru berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan inovator dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru dalam mendesain pengalaman belajar menjadi kunci utama dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif. Suasana kelas yang positif tercipta ketika guru menggunakan metode yang melibatkan siswa secara aktif di dalam kelas.[7]

Sebagaimana dalam Qs. An-Nahl 16: 125

اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِا لْحِكْمَةِ وَا لْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَا دِلْهُمْ بِا لَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُ ۗ
اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِهٖ ۖ وَهُوَ اَعْلَمُ بِا لْمُهْتَدِيْنَ

Artinya" *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk."*

Dalam tafsir Mustafa Al- Maraghi, hai Rasul, serulah orang-orang yang kau diutus kepada mereka dengan cara menyeru mereka kepada syari'at yang telah digariskan Allah bagi makhluk-Nya melalui wahyu yang diberikan kepada-Mu, dan memberi mereka pelajaran dan peringatan yang diletakkan di dalam kitab-Nya sebagai hujah atas mereka, serta selalu

[6] Kholiatun Magfiroh Nurul.I, 'Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Pada Sisawa', *Jurnal Studi Kemahaswaan*, Vol. 1 No,.1 (2021), pp.19.

[7] Monggun Maulidiya Siregar, Mutia Rahelsy, and Nova Muhairani Nasution, 'Peran Kreativitas Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Kelas Yang Positif Dan Produktif', *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 4.3 (2025), pp. 4.

diingatkan kepada mereka, seperti diulang-ulang dalam surat ini. Dan bantahlah mereka dengan bantahan yang lebih baik daripada bantahan lainnya seperti memberi maaf kepada mereka jika mereka mengotori kehormatanmu serta bersikaplah lemah lembut terhadap mereka dengan menyampaikan kata-kata yang baik.[8]

Dari ayat ini dapat dipahami bahwa proses pendidikan bukan hanya tentang menyampaikan ilmu, tetapi juga bagaimana cara menyampaikannya dengan penuh kebijaksanaan, keindahan, dan penghargaan terhadap siswa. Prinsip bil-hikmah mengajarkan bahwa pendidik harus menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, kontekstual, dan bijak sesuai karakteristik siswa. Sementara itu, prinsip al-mau'izhah al-hasanah menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang positif, inspiratif, dan menyenangkan. Dan prinsip wajadilhum billati hiya ahsan menuntun pendidik untuk mengembangkan pembelajaran berbasis dialog dan kolaborasi, di mana siswa didorong untuk berpikir kritis, berargumentasi dengan santun, dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar. [9]

Dalam memberikan pendidikan yang baik dan berkualitas seorang guru tentunya memerlukan strategi yang baik. Secara bahasa, strategi bisa diartikan sebagai siasat, kiat, trik, atau cara. Ditinjau dari Istilah, strategi

[8] Al-Maraghy, *Tafsir Al-Maraghi*, Terj. Hery Noer Ali, dkk, (Toha Putra, 1974).

[9] Najwa Aulia Gulis dan Devina Valeria Santai, "Strategi Belajar Mengajar Siswa Dalam Kajian Al-Qur'an Surah An-Nahl: 125," *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial Dan Budaya* 4, no. 3 (2025): 768–77.

ialah suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.[10]

Dulu istilah strategi ini digunakan dalam hal militer yang bertujuan untuk megalahkan musuh mulai dari mempersiapkan pasukan jenis dan jumlah senjata, jenis dan jumlah pembekalan sampai pada waktu penyerangan.[11] Namun pada masa sekarang ini istilah strategi digunakan dalam berbagai bidang terutama pada bidang pendidikan yang mana setiap kegiatan dalam pembelajaran yang akan dilakukan membutuhkan persiapan yang matang dan sistematis agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Seorang guru harus pandai dalam memilih strategi yang tepat sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Strategi adalah garis besar langkah-langkah yang diambil untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ini mencakup panduan dan pengetahuan tentang cara menggunakan semua sumber yang dapat membantu tercapainya sebuah target yang telah ditetapkan.[12] Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan pendidik untuk mendapatkan pengetahuan, ketarampilan dan sikap. Strategi pembelajaran merupakan seluruh pola umum kegiatan guru

[10] Sobri Sutikno, Strategi Pembelajaran, (Jawa Barat : Adanu Abimata, 2020), h. 43

[11] Agus Pahrudin, *Strategi Belajar Mengajar Pendiikan Agama Islam di Madrasah,* (Bandar Lampung : Pusaka Media Anggota IKAPI, 2017), pp. 1.

[12] Mohammad Asrori, 'Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran', *Madrasah*, 6.2 (2016), pp. 26.

dan siswa dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan.[13]

Menurut Gagne dan Briggs dalam Mulyono dan Ismail, strategi pembelajaran adalah seperangkat prosedur sistematis yang dirancang untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan mengelola kondisi internal dan eksternal siswa. Yang meliputi kegiatan memberikan motivasi dan perhatian, menjelaskan tujuan pembelajaran, mengingatkan kompetensi prasyarat, memberi stimulus, memberi petunjuk belajar, menimbulkan penampilan siswa, memberi umpan balik, menilai penampilan siswa, dan memperkuat retansi. .[14] Menurut Mayers dan Jones dalam jurnal Yuli Habibatul Imamah, strategi pembelajaran aktif meliputi pemberian kesempatan kepada siswa untuk melakukan diskusi yang penuh makna, mendengar, menulis, membaca dan merefleksi materi, gagasan, isu dan konsern materi akademik.[15]

Strategi pembelajaran yang baik adalah yang mampu menumbuhkan keaktifan, kreatifitas dan tanggung jawabsiswa. Di era modern yang penuh dengan teknologi dan digitalisasi, pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah sudah tidak lagi efektif

[13] Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran,* (Medan: Perdana Bublishing, 2017), h.5

[14] Mulyono dan Ismail Suardi Wekke, Strategi Pembelajaran di Abad Digital, (Yogyakarta: CV. Adi Karya Mandiri, 2018), pp, 6.

[15] Yuli Habibatul Imamah, Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia, Jurnal Mubtadiin, 7.1, (2021), pp, 117-118.

khususnya bagi peserta didik generasi digital (*digital natives*). [16] UNESCO dalam Gracesya Togatorop *and others,* menekankan bahwa pendidikan abad ke-21 harus berfokus pada pembentukan keterampilan yang memungkinkan siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learners)* yang mampu berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.[17]

Salah satu strategi inovatif yang relevan digunakan dalam pembelajaran saat ini adalah dengan memanfaatkan *Gamification*. *Gamification* (gamifikasi) adalah proses menggunakan elemen-elemen permainan (seperti poin, level, tantangan, lencana, dan penghargaan) dalam konteks yang bukan permainan, untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman pengguna dalam mencapai tujuan tertentu.[18] *Gamification* tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga dapat membantu guru untuk mempersonalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa. [19]

Dalam penerapannya, gamifikasi dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, termasuk di MTs (Madrasah Tsanawiyah). Misalnya, dalam pembelajaran Fiqih, guru dapat

---

[16] Sari dan Pratama, Strategi Pembelajaran Abad 21 dalam Mengembangkan Kreativitas dan Keaktifan Siswa Generasi Digital, *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran, 10.1,* (2025), pp. 55

[17] Gracesya Togatorop and others, 'TRANSFORMASI PEMBELAJARAN MENUJU STUDENT-CENTERED LEARNING DI ERA DIGITAL UNTUK MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN DAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK, *Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 5.1 (2025), pp. 12–20.

[18] Deka Dyah Utami, *Gamifikasi(Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi Dalam Pembelajaran)*, (Jawa Timur: PT. Inovasi Teknologi Pembelajaran, 2025), p.2.

[19] Hakeu, Febrianto and others 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al- Azhar', *Jurnal PGMI*, 6.2 (2023), pp. 158.

menggunakan permainan interaktif yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah sambil bersaing dengan teman-teman mereka. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Valentina dalam jurnal Nur Azwah dkk, menyatakan bahwa gamikasi sebagai suatu strategi pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen intrinsik permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran. Kolaborasi antara gamifikasi dan pembelajaran berbasis masalah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menantang, sehingga memaksimalkan potensi belajar siswa.[20]

Menurut Su dan Cheng dalam Fifi Arisanti dkk, *gamification* dapat memberikan kontrubusi positif terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan siswa dan hasil belajar. Pendekatan ini mengintegrasikan fitur seperti poin, lencana (*badges*), tantangan, dan papan peringkat ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.[21] Menurut Mahbubi, gamifikasi menghadirkan elemen seperti poin, tantangan, dan sistem penghargaan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui pendekatan ini, siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi karena

[20] Nur Azwah, Rahmat Hidayat, and Lutfi Qurratul Aini, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMPN 15 Mataram" 10 (2025): 625–33.

[21] Fifi Arisanti et al., "Transformasi Pendidikan Anak Usia Dini Dan Sekolah Dasar Melalui Gamifikasi Digital : Solusi Kreatif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Prestasi Belajar" 5 (2025): 208–33.

pembelajaran terasa seperti sebuah permainan yang memberikan umpan balik langsung atas usaha mereka.[22]

Konsep *gamification* didasari oleh teori *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 1985) yang menekankan tiga kebutuhan psikologis utama: autonomy, competence, dan relatedness. Elemen-elemen permainan seperti level, poin, dan badge berfungsi memenuhi kebutuhan tersebut. Ketika siswa merasa memiliki kendali *(autonomy*), mampu menyelesaikan tantangan (*competence*), dan terhubung dengan teman (*relatedness*), mereka menjadi lebih aktif dalam belajar.[23]

Penelitian yang dilakukan oleh M. Syifa Nooviar dkk, menunjukkan bahwa gamification dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. *Gamification* memungkinkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendalam yang dapat berdampak positif pada pengembangan keterlibatan siswa salam pembelajaran.[24]Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rasona Pooza Hayati dkk, menyatakan gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan reflektif siswa dan perilaku positif siswa dalam proses pembelajaran

[22] M. Mahmubi dan Homaidi, "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 1–9.

[23] Michael Sailer et al., "Computers in Human Behavior How Gami Fi Cation Motivates : An Experimental Study of the Effects of Speci Fi c Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction," *Computers in Human Behavior* 6.9 (2017): 371–80.

[24] Muh Syilfa Nooviar, Vaira Indah Wahyuni, and Selvia Deviv, "Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Strategi Gamifikasi Di Sekolah DasarTransformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Strategi Gamifikasi Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2024): 2870.

dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tentangan dan lencana. [25]

Penerapan *gamification* berkontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan siswa, terlihat dari keterlibatan mereka dalam diskusi, partisipasi kelas, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, guru berperan penting dalam merancang aktivitas *gamification* agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, gamifikasi dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran inovatif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan optimal peserta didik.[26]

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTsN 7 Agam, ditemukan bahwa guru Fikih telah mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *gamification* untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Pembelajaran Fikih yang pada umumnya dianggap teoritis dan bersifat hafalan mulai dikemas secara lebih menarik melalui kombinasi permainan berbasis teknologi digital dan permainan edukatif non-teknologis. Dalam praktiknya, guru Fikih di MTsN 7 Agam memanfaatkan sejumlah platform gamifikasi berbasis teknologi seperti *Quizizz, Kahoot, Wordwall*, dan *Gimkit* sebagai penunjang dalam pembelajaran maupun sebagai alat untuk

[25] Rasona Pooza Hayati and Others, "Redesain Jurnal Siswa Berbasis Gamification," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025): 339.

[26] Shintia Mulyawati et al., "" Strategi Gamifikasi Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di SDN 11 Lolong Kota Padang "" 3, no. 6 (2025): 930–34.

melakukan evaluasi. Melalui aplikasi-aplikasi ini, siswa dapat berkompetisi menjawab soal Fikih dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Dedy Yansyah dkk, dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital, seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan platform e-learning, dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman materi, dan memungkinkan interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa.[27]

Selain pemanfaatan gamifikasi berbasis teknologi Guru Fikih juga menerapkan beberapa gamifikasi sederhana seperti Teka-Teki Silang (TTS), *flashcard,* permainan domino, serta *puzzle*. Permainan ini digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep dasar secara menyenangkan dan kolaboratif .[28] Sebagaimana diungkapkan penelitian sebelumnya oleh Ummu Ghalda Muthmainah dkk, yang menyatakan bahwa gamifikasi yang dilaksanakan secara sederhana dan manual tanpa menggunakan teknologi yang canggih, efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran.[29]

Didukung dengan wawancara guru Fiqih di MTsN 7 Agam, bahwa penggunaan berbagai jenis *platform gamification* ini muncul dari inisiatif guru sendiri untuk menciptakan pembelajaran Fiqih yang lebih

[27] Dedy Yansyah et al., "Penerapan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" 07, no. 02 (2025): 12756–64.

[28] Observasi Awal di MTs N 7 Agam

[29] Ummu Ghalda Mutmainah, Siti Nurkayati, and Ahmad Syaifulloh, "Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN2 Tunjungan Blora" 5, no. 3 (2025): 35050–56.

menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Guru menyampaikan bahwa penerapan media ini sangat membantu dalam meningkatkan keaktifan siswa, serta pemahaman konsep pembelajaran Fiqih secara lebih mendalam. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar berbasis permainan dan eksplorasi digital.[30]

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana strategi guru Fiqih dalam menerapkan pembelajaran berbasis *gamification* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan inovasi pembelajaran Fiqih di madrasah dalam menghadapi tantangan era digital.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada bagaimana Strategi Guru Fiqih Dalam Pembelajaran Berbasis *Gamification* Untuk Meningkatkan Kekatifan Belajar Siswa di MTs N 7 Agam. Di kelas VIII 1.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana strategi guru fiqih dalam pembelajaran berbasis *gamification u*ntuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas VIII 1?
2. Faktor pendukung dan penghambat strategi guru fiqih dalam pembelajaran berbasis gamification untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas VIII 1 ?

[30] Wawancara Dengan Guru Fiqih di MTs N 7 Agam

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru Fiqih dalam menerapkan pembelajaran berbasis *gamification* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas VIII 1 sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan dan menjelaskan fantor pendukung dan penghambat pemanfaatan *gamification* untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas VIII 1.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Sebagai suatu karya tulis ilmiah diharapkan dapat menjadi kontribusi atau sumbangan pemikiran tentang strategi guru fiqih dalam pembelajaran berbasis *gamification* untuk meningkatkan keaktifan siswa dan untuk menambah khasanah keilmuan dan wawasan khususnya bagi penyusun dan bagi pembaca.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Penulis

      Penelitian ini memberikan pengalaman dan pemahaman yang lebih mendalam bagi penulis mengenai strategi pembelajaran inovatif dalam pendidikan Islam, khususnya dalam penerapan *gamification*. Melalui penelitian ini, penulis dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analisis ilmiah, serta keterampilan penelitian lapangan yang bermanfaat untuk karier akademik maupun profesional di bidang pendidikan.

b. Bagi Guru

Sebagai referensi dan inspirasi praktis dalam mengembangkan strategi pembelajaran Fiqih yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik siswa generasi digital. Guru dapat memperoleh gambaran konkret tentang bagaimana penerapan *gamification*.

c. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam upaya pengembangan inovasi pembelajaran berbasis digital di lingkungan madrasah. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi pengelola madrasah untuk memperluas penerapan *gamification* tidak hanya dalam mata pelajaran Fiqih, tetapi juga pada bidang studi lain.

F. Penjelasan Judul

1. **Strategi,** Strategi secara umum mempunyai pengertian sebagai suatu garis besar acuan dalam melakukan tindakan untuk mencapai sasaran yang diinginkan. Strategi mencakup penentuan arah, langkah, serta kebijakan yang harus diambil agar tujuan dapat dicapai dengan hasil yang optimal. Dalam konteks manajemen, strategi menjadi pedoman utama dalam pengambilan keputusan dan pelaksanaan kegiatan organisasi atau individu.[31]
2. **Guru Fiqih,** adalah orang yang mengajarkan tentang fiqih yaitu seperangkat aturan hukum atau tata aturan yang menyangkut kegiatan

[31] Hidayati Sri, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (CV. Kanaka Media, 2021), pp 1.

dalam kehidupan manusia dalam hal berinteraksi, bertingkah laku dan juga amaliyah yang merupakan hasil penalaran dalam pemahaman yang mendalam terhadap syariah oleh para mujahid berdasarkan pada dalildalil yang terperinci.[32]

3. ***Gamification,*** *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan (seperti poin, level, *badge,* dan *leaderboard*) untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta keaktifan siswa.[33]
4. **Keaktifan Belajar,** adalah tingkat keterlibatan peserta didik, baik secara fisik, mental, maupun emosional, dalam proses pembelajaran. Keaktifan dapat dilihat dari partisipasi siswa dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan, menjawab, serta keterlibatan dalam aktivitas belajar mandiri maupun kelompok.[34]

Berdasarkan penjelasan judul diatas dapat disimpulkan bahwa **"Strategi Guru Fiqih Dalam Pembelajaran Berbasis *Gamification* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa"** yaitu bagaimana guru Fiqih merancang dan menerapkan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media gamification melalui penggunaan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar

[32] Hidayat dan Hasanah, Profesionalisme Guru Fiqih Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Online, *Jurnal Pendidikan Agama Islam,* 13.2, (2021), pp 22.

[33] R. Fitriani dan Mustofa . Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan Islam, 5.2, (2023),pp 67–79.

[34] Wulandari and others, Hubungan Antara Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara,* 7.2, (2022), pp 92.

yang menyenangkan, menarik, partisipatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran fiqih.

G. Sistematika Penulisan

Pada BAB 1 PENDAHULUAN berisikan tentang latar belakang, focus penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI berisikan tentang landasan teori dan juga penelitian yang relevan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN berkaitan dengan metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi telah menjadi istilah yang familiar dalam berbagai konteks, termasuk juga di dunia pendidikan. Kata "strategi" berakar dari bahasa Yunani, tepatnya dari kata "*stratēgos*" yang pada era demokrasi Athena memiliki makna 'komandan militer'. Istilah strategi dahulu sering digunakan dalam perperangan namun sekarang penerapan strategi digunakan dalam berbagai bidang.[35] Menurut Siagian dalam buku Siti Rukhayati, Strategi merupakan perencanaan besar yang berorientasi pada tujuan jangka panjang serta dirancang agar dapat beradaptasi dan berinteraksi secara efektif dengan lingkungan di tengah persaingan, dengan fokus utama pada pencapaian tujuan dan sasaran organisasi secara optimal.[36]

Menurut Webster New World Dictionary dalam Cepy Pahlevi, strategi adalah; Ilmu merencanakan serta mengarahkan semua kegiatan-kegiatan militer dalam skala besar dan memanuver kekuatan - kekuatan ke dalam posisi yang paling menguntungkan sebelum bertempur dengan lawannya/musuhnya. Sebuah keterampilan dalam mengelola atau merencanakan suatu strategem atau cara yang cerdik untuk

[35] Susilahudin, Putrawangsa and siti Nurhasanah and others, *Buku Strategi Pembelajaran*, *Cv. Reka Karya Amerta*, 2019.

[36] Siti Rukhayati, Strategi Guru PAI Dalam Membina Karakter Peserta Didik SMK AL Falah (Salak Tiga: IAIN Salak Tiga, 2020). h. 12

mencapai suatu tujuan.[37] Menurut Zain dalam buku Ilham Kamaruddin, dkk strategi, diartikan sebagai suatu garis-garis besar haluan untuk melakukan usaha untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Abdul Majid, strategi adalah pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa saja yang terlibat dalam kegiatan tersebut, isi kegiatan, proses kegiatan dan sarana prasarana kegiatan.[38]

Jika dikaitkan dengan pembelajaran, strategi menurut Frelberg & Driscoll dalam buku Jaka Wijaya dkk, dapat digunakan untuk mencapai berbagai tujuan pemberian materi pelajaran pada berbagai tingkatan, untuk siswa yang berbeda, dalam konteks yang berbeda pula. Gerlach & Ely mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa.[39] Menurut Gagne dan Briggs Strategi Pembelajaran Adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa

[37] Cepi Pahlevi and Muhammad Ichwan Musa, *Manajemen Strategi*, (Nusa Tamalanrea: *Intelektual Karya Nusantara*, 2023), pp 1.

[38] lham Kamaruddin and others, *Strategi Pembelajaran*, (Padang: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI 2022), pp 2.

[39] Jaka Wijaya Kusuma and others, *Strategi Pembelajaran*, (Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2023), pp 36.

yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.[40]

Maka berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu sistem atau cara yang dirancang secara terencana dan sistematis untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar melalui serangkaian kegiatan yang teratur dan bermakna. Strategi pembelajaran mencakup pemilihan metode, media, serta urutan penyampaian materi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, konteks pembelajaran, dan tujuan pendidikan. Dengan demikian, strategi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pedoman dalam penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, efektif, dan berorientasi pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

2. Tujuan Strategi Pembelajaran

Tujuan dari strategi pembelajaran dapat dikategorikan menjadi beberapa di antaranya sebagai berikut:

a. Mengoptimalkan Pembelajaran pada Aspek Afektif

Afektif berhubungan dengan nilai (*value*) yang dalam konteks ini adalah suatu konsep yang berbeda dalam pikiran manusia yang sifatnya tersembunyi, tidak dalam dunia empiris. Pengoptimalan aspek afektif akan membantu membentuk siswa yang cerdas sekaligus memiliki sikap positif dan secara motorik terampil. Ini

[40] Yuliana Rahman, Analisis Penerapan Strategi Pembelajaran Gagné dan Briggs dalam Pembelajaran Digital Era 4.0. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10.3, (2022), pp 233.

yang diharapkan dapat dihasilkan dari penggunaan strategi pembelajaran secara aktif.[41]

b. Mengaktifkan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terkadang siswa bersifat pasif sehingga hanya memperoleh kemapuan intelektual (kognitif) saja. Idealnya, sebuah proses pembelajaran menghendaki hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketika berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa akan mencari sendiri pengertian dan membentuk pemahamannya sendiri dalam pikiran mereka. Dengan demikian, pengetahuan baru yang disampaikan oleh guru dapat diinterpretasikan dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat strategi pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu strategi pembelajaran bagi siswa dan strategi pembelajaran bagi guru.[42]

Dalam buku Sehan Rifky, dkk Model dan Strategi Pembelajaran terdapat beberapa tujuan strategi pembelajaran sebagai berikut:[43]

a. Untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, hal ini berarti memfasilitasi proses belajar yang tidak hanya mengarah pada pemahaman konsep tetapi juga membangun keterampilan kritis, analitis, dan kredibilitas.

[41]Muh. Husain Rifai, Kasmawati and others, *Strategi Pembelajaran Kreatif, Inovatif Dan Motivatif* (Cirebon: Yayasan Wisata Bestari Samasta, 2022) p. 41-2.

[42] Raharjo Michael Johannes Hadiwijaya Louk and others, *Strategi Pembelajaran* (Pasaman Barat: CV. Afasa Pustaka, 2023) p. 9.

[43]Sehan Rifky and others, *Buku Ajar Model Dan Strategi*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024) p.3 .

b. Menciptakan pembelajaran yang inklusif dan berpusat pada siswa, hal ini bertujuan untuk mengakomodasi keberagaman dalam gaya belajar, kebutuhan dan minat siswa. Dengan memperhatikan kebutuhan individu siswa guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang relevan dan bermakna bagi setiap siswa.

c. Untuk siap menghadapi tantangan dan tuntutan dalam kehidupan nyata, strategi pembelajaran yang efektif memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep-konsep akademis dengan pengalaman praktis serta mengembangkan keterampilan yang relevan untuk menghadapi dunia kerja yang dinamis dan kompleks.

3. Komponen-Komponen Strategi Pembelajaran

Menurut Gagne dan Brigss dalam buku yang ditulis oleh Mulyono dan Ismail Suardi, disebutkan bahwa terdapat 9 komponen dalam strategi pembelajaran yaitu memberikan motivasi dan menarik perhatian, menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa, mengingatkan kompetensi prasyarat, memberi stimulus, menimbulkan penampilkan siswa, memberi umpan balik, menilai penampilan dan memperkuat retensi. [44]

a. Memberikan Motivasi dan Menarik Perhatian

Perhatian mempunyai peranan sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Perhatian dalam proses belajar akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Apabila

[44] Mulyono and Ismail Suardi, *Op.cit, 119-120*

perhatian ini tidak ada pada siswa, maka siswa ini perlu dibangkitkan lagi perhatiannya. Selain itu juga, perhatian digunakan sebagai pemusatan energi psikis (fikiran dan perasaan) terhadap suatu terhadap suatu objek. Makin terpusat perhatian pada pelajaran, proses belajar tersebuat akan semakin baik dan hasilnya akan semakin baik juga.

Di samping perhatian, motivasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar antara peserta didik dengan pendidik. Motivasi yaitu tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Motivasi juga mempunyai tujuan yang merupakan salah satu tujuan dari proses belajar. Motivasi merupakan salah satu faktor seperti halnya intelegensi dan hasil belajar sebelumnya yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa dalam bidang pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan.[45]

b. Menjelaskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh siswa. setelah mengikuti kegiatan dan proses dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan komponen fundamental dalam sistem pendidikan yang menentukan arah dan kualitas proses pembelajaran

[45] Sudirman dkk, *Proses Belajar Dan Pembelajaran* (CV.Media Sains Indonesia, 2020), pp 16.

yang disusun secara terstruktur, jelas, dan bermakna agar dapat membantu tercapainya tujuan secara efektif dan efisien. [46]

c. Mengingatkan Kompetensi Prasyarat

Di samping dengan memberitahukan tujuan pembelajaran, penjadwalan strategi pembelajaran dapat pula dapat pula dilaksanakan dengan mengingatkan kompetensi prasyarat. Kompetensi prasyarat dapat dipenuhi dengan menggunakan bahan pengajaran yang tercantum dalam kurikulum sekolah. Yang bertujuan untuk mengaktifkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya dan relevan dengan materi yang akan diajarkan. Dengan demikian, guru dapat membantu siswa untuk mengingat kembali konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya, menghubbungkan konsep-konsep tersebut dengan materi yang dipelajari dan membangun fondasi yang kuat untuk mempelajari materi baru.[47]

d. Memberi Stimulus

Yaitu memberikan pembelajaran sebagai rangsangan dimana guru harus memberikan contoh dan disajikan serta dikemas dengan cara yang menarik saat menyampaikan materi pembelajaran. Siswa akan lebih tertarik dan menikmati penjelasan materi dari guru. Dengan memberi stimulus, guru dapat memunculkan minat dan motivasi siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari.

[46] Mislan and Edi Irwanto, *Strategi Pembelajaran,* (Klaten: Lakeisha, 2019), p 25.

[47] Herlambang Rahmadhani, *Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Unggulan,* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2019), pp 281.

Memberikan stimulus dapat dilakukan dengan memanfaatkan media visual, audio dan audio visual.[48]

e. Memberikan Petunjuk Belajar

Dalam hal ini guru memberikan bimbingan belajar kepada peserta didik dengan tujuan agar siswa tidak lost control dalam mempelajari materi yang diberikan guru. Pemberian bimbingan belajar ini dapat dilakukan melalui pemberian pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses atau alur berpikir siswa. Dalam konteks ini, memberi petunjuk belajar berarti menyediakan scaffolding atau dukungan kognitif yang membantu siswa memahami cara mempelajari atau mengerjakan sesuatu, tanpa memberikan jawaban langsung. Petunjuk ini berfungsi sebagai jembatan penghubung antara pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari.[49]

f. Menimbulkan Penampilan Siswa

Siswa mampu menampilkan atau memperlihatkan keterampilan sebagai hasil belajar. Dimana hal ini bertujuan untuk membuat siswa menunjukkan kemampuan mereka dalam bentuk tindakan seperti menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas atau melakukan demonstrasi. Dan guru dapat memberikan pertanyaan yang menantang dan memotivasi siswa untuk berpikir kritis. Memberikan

[48] Silvie Afifatuz and Mukhoiyaroh, "Penerapan Teori Pemprosesan Informasi Robert M. Gagne Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDI AL-Mubarok Surabaya," *Journal Of Islamic Religious Education* 6, no. 2 (2022): 151.

[49] Yoga Anjas Pratama, "Teori Belajar Kognitivisme Robert M. Gagne Dalam Pandangan Islam," *Jurnal Scidas Plus* 4, no. 1 (2024): 216.

tugas yang relevan dengan materi yang dipelajari dan sesuai dengan kemampuan siswa.[50]

g. Memberi Umpan Balik

Sebuah respon yang diberikan terhadap hasil kerja siswa, baik berupa koreksi kesalahan maupun penguatan terhadap jawaban yang benar guna meningkatkan pemahaman siswa. Timbal balik yang diberikan dapat berupa pujian, kritik, saran dan penguatan. Dengan memberikan timbal balik ini maka guru dapat membantu siswa untuk memahami apa yang mereka lakukan dengan baik dan apa yang perlu diperbaiki, dapat mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan mereka, meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka serta dapat mengarahkan mereka untuk meningkatkan kemampuan mereka. [51]

h. Menilai Penampilan Siswa

Guru melakukan melakukan penampilan siswa baik dengan lisan maupun tulisan. Dengan menilai penampilan siswa, guru dapat mengevaluasi kemampuan siswa dan menentukan sejauh mana mereka telah mencapai tujuan belajar. Penilaian ini dapat dilakukan dengan berbagai metode seperti tes, tugas, proyek, atau pengamatan. Tujuan dilakukannya penilaian terhadap penampilan siswa ini adalah

[50] Rifqiyyatush Sholihah Al-Mahiroh, "Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islan," *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 12, no. 2 (2020): 119.

[51] Marvel Maloti Putra dan Theofania Putri Andini, "Penerapan Model Nine Instructional Events Gagne Dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Multidisiplinner* 3, no. 3 (2025): 1768.

untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami materi, mengidentifikasi kelemahan, dan kekuatan siswa.[52]

i. Memperkuat Retensi

Memperkuat retensi ini bertujuan untuk membantu siswa untuk mempertahankan dan mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan yang telah mereka pelajari dalam jangka panjang. Dalam konteks ini, memperkuat retensi berarti membantu siswa untuk mengingat dan mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan yang telah mereka pelajari dalam situasi yang berbeda-beda. Dengan memperkuat retensi, guru dapat membantu siswa menjadi lebih baik dalam memahami pembelajaran secara lebih mendalam dan diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya.[53]

4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran

Setiap strategi pembelajaran memiliki kekhasan dan keunikan sendiri-sendiri. Tidak ada strategi pembelajaran tertentu yang lebih baik dari strategi pembelajaran yang lain. Untuk itu, pendidik harus mampu memilih strategi yang dianggap cocok dengan keadaan. Menurut Sanjaya, ada empat prinsip umum yang harus diperhatikan pendidik dalam penggunaan strategi pembelajaran, yaitu:[54]

---

[52] Shibahul Ihsan Al Haqiqy and others 'Listening Learning Design By Using Gagne's Nine Instructional Events To Trigger Student Learning Communication', *Jurnal Asalibuna*, 8.1 (2024), p. 7.

[53] Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan ; Klasik Hingga Kontemporer* (IRCiSoD, 2017), P 82.

[54] Wahyudi Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran* (Perdana Publishing, 2017), pp 9-10.

a. Berorientasi pada tujuan. Dalam sistem pembelajaran, tujuan merupakankomponen yang utama. Segala aktivitas pendidik dan peserta didik,mestilah diupayakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan,karena keberhasilan suatu strategi pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.[55]
b. Aktivitas. Belajar bukan hanya menghafal sejumlah fakta atau informasi,tapi juga berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa, baik aktivitas fisik, maupun aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.[56]
c. Individualitas. Mengajar adalah usaha mengembangkan setiap individu siswa. Walaupun pendidik mengajar pada sekelompok peserta didik, namun pada hakikatnya yang ingin dicapai adalah perubahan perilaku setiap siswa. Pendidik yang berhasil adalah apabila ia menangani 40 orang siswa seluruhnya berhasil mencapai tujuan; dan sebaliknya dikatakan pendidik yang tidak berhasil manakala dia menangani 40 orang siswa 35 tidak berhasil mencapai tujuan pembelajaran.
d. Integritas. Mengajar harus dipandang sebagai usaha mengembangkan seluruh pribadi siswa. Dengan demikian, mengajar

[55]Suvriadi Pangabean, *Konsep Dan Strategi Pembelajaran*,(Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), pp 13.
[56] Husniyatus Salamah Zainiyati, *Model Dan Strategi Pembelajaran* (Surabaya: CV. Putra Media Nusantara, 2010), pp 26.

bukan hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan aspek psikomotor. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mengembangkan seluruh kepribadian siswa yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terintegrasi.[57]

Keempat prinsip tersebut sejalan dengan peraturan pemerintah No. 32 tahun 2013, yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satu satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.[58]

Maka berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang baik harus berorientasi pada pencapaian tujuan, mendorong aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara fisik maupun mental, memperhatikan perbedaan individu agar setiap siswa dapat berkembang secara optimal, serta mengintegrasikan pengembangan seluruh aspek kepribadian siswa kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Prinsip-prinsip tersebut sejalan dengan

[57] Anita Lisdiana, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran IPS* (CV. Laduny Alifatama, 2023), pp 8.

[58] Wahyudin Nur Nasution, *Op.cit* 10

ketentuan dalam Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 yang mengharuskan proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu menumbuhkan kemandirian, kreativitas, dan motivasi belajar siswa.

5. Klasifikasi Strategi Pembelajaran

Menurut Saskatchewan Education (Saskatchewan, 1991) pada artikel berjudul "*Instructional Approaches A Framework for Professional Practice",* dalam buku konsep dan strategi pembelajaran oleh Sufriadi Pangabean, dkk, bahwa strategi pembelajaran dibagi kedalam 5 bagian, yaitu: .[59]

a. *Direct Instruction* (Pengajaran Langsung)

Strategi ini sangat berpusat pada guru, di mana guru secara aktif menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Metode yang termasuk dalam strategi ini adalah ceramah, pemberian arahan, demonstrasi, penjelasan, ilustrasi, bertanya dan berdiskusi, penguatan pemahaman siswa, serta membuat rangkuman.[60]

b. *Indirect Instruction* (Pengajaran Tidak Langsung)

Berbeda dengan pengajaran langsung, strategi ini lebih menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, di mana guru berperan sebagai fasilitator. Metode

[59] Suvriadi Pangabean, *Konsep Dan Strategi Pembelajaran*, 2021,..p 15-18.
[60] Akrim, Buku Ajar Strategi Pembelajaran, (Medan.: Umsu Press, 2022), p 16.

yang sering digunakan adalah pemecahan masalah, inkuiri, induksi, pembentukan konsep, dan pencapaian konsep.[61]

c. *Interactive Instruction* (Pengajaran Interaktif)

Strategi ini sangat mengandalkan diskusi dan berbagi ide antar peserta didik. Beberapa metode yang termasuk di dalamnya adalah bermain peran, curah pendapat (*brainstorming*), pembelajaran kooperatif, diskusi kelompok kecil, dan *think-pair-share*.[62]

d. *Experiential Learning* (Pembelajaran Berbasis Pengalaman)

Strategi ini bersifat induktif, di mana contoh atau pengalaman disajikan terlebih dahulu, diikuti oleh penjelasan atau aturan materi. Proses pembelajaran ditekankan daripada hasil akhir. Metode yang dapat digunakan adalah permainan (*games*), simulasi, studi lapangan, dan survei. Siklus pembelajaran dalam strategi ini meliputi pengalaman, berbagi, menganalisis, menyimpulkan, dan menerapkan.[63]

e. *Independent Study* (Belajar Mandiri)

Strategi ini mencakup berbagai metode pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan inisiatif individu siswa, kemandirian, dan peningkatan diri. Kegiatan. yang termasuk dalam

[61] Jaka Wijaya Kusuma and others, *Strategi Pembelajaran*,..P 109.
[62] Putrawangsa and others , *Buku Strategi Pembelajaran…*p 59 .
[63] lham Kamaruddin and others, *Strategi Pembelajara, (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), p 42*.

strategi ini adalah penulisan esai, proyek penelitian, laporan, dan tugas mandiri lainnya.[64]

6. Guru Fikih

Di masyarakat, kata "guru" merupakan akronim dari "gugu" dan "tiru", yang berarti "orang yang digugu" dan "ditiru". Dalam hal ini guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada orang lain yang melaksanakan pendidikan dan pembelajaran ditempat-tempat tertentu, tidak mesti di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, di rumah dan sebagainya atau biasa disebut dengan pendidikan informal. .[65]

Purwanto dalam Rahmad Ilahi, dkk menegaskan bahwa semua orang yang pernah memberikan suatu ilmu atau kepandaian tertentu kepada seseorang atau sekelompok orang dapat disebut “guru”, misalnya guru silat, guru mengaji, guru menjahit dan sebagainya. Hal ini senada djielaskan Pidarta bahwa guru adalah semua orang yang berkewajiban membina anak-anak. Dalam perspektif tradisional pengertian guru dijelaskan Roestiyah yaitu guru adalah seorang yang berdiri di depan kelas untuk menyampaikan ilmu pengetahuan.[66]

Usman menegaskan bahwa guru merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus. Pekerjaan ini tidak bisa dilakukan oleh orang yang tidak memiliki keahlian untuk melakukan kegiatan

[64] Zunidar, *Strategi Pembelajaran 1* (Medan: Perdana Publishing, 2020), p 64.
[65] Rusydi Ananda, *Profesi Keguruan*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada , 2019), pp 2.
[66] Rahmad Ilahi and Others, “Peran Guru Dalam Pembentukan Karakter Disiplin,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022): 2162.

atau pekerjaan sebagai guru. Orang yang pandai berbicara dalam bidang-bidang tertentu, belum dapat disebut sebagai guru. Untuk menjadi guru diperlukan syarat-syarat khusus, apalagi sebagai guru profesional yang harus menguasai seluk-beluk pendidikan dan pengajaran dengan berbagai ilmu pengetahuan lainnya.[67]

Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dijelaskan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.[68] Menurut Muhammad Idris dalam buku Umar Sulaiman tentang etika profesi guru, guru adalah orang dewasa yang bertanggung jawab membimbing siswa. Yang meliputi perkembangan fisik dan mental siswa agar mencapai kedewasaan. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Tuhan, individu yang mandiri, dan makhluk sosial. [69] Ahmad Tafsir dalam Ramayulis, guru adalah seseorang yang diberi amanah untuk mengusahakan pertumbuhan dan perkembangan siswa baik dari kemampuan kognifit, afektif dan psikomotorik siswa.[70]

Berdasarkan dari penjelasan di atas dapat di pahami bahwa guru adalah seseorang yang bertanggung jawab membimbing dan

[67] Rusydi Ananda, *Op.cit*, 3
[68] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen
[69] Umar Sulaiman, *Etika Profesi Keguruan, Cet. II*, 2021.
[70] Ramayulis, *Filsafat Pendidikan Islam: Analisis Filosofis Sistem Pendidikan Islam* (Jakarta : Kalam Mulia, 2016), pp 208

mengarahkan siswa baik secara individual maupun secara klasikal. Di sekolah maupun di luar sekolah.

Allah Swt berfirman dalam Qs. Al-Jumuah 62 : 2 yang berbunyi

هُوَ الَّذِيْ بَعَثَ فِى الْاُ مِّيّٖنَ رَسُوْلًا مِّنْهُمْ يَتْلُوْا عَلَيْهِمْ اٰيٰتِهٖ وَيُزَكِّيْهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ

الْكِتٰبَ وَا لْحِكْمَةَ وَاِ نْ كَا نُوْا مِنْ قَبْلُ لَفِيْ ضَلٰلٍ مُّبِيْنٍ

Artinya "*Dialah yang mengutus seorang Rasul kepada kaum yang buta huruf dari kalangan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Nya, menyucikan (jiwa) mereka, dan mengajarkan kepada mereka Kitab dan Hikmah (Sunnah), meskipun sebelumnya, mereka benar-benar dalam kesesatan yang nyata*"

Ayat di atas menegaskan, bahwa ada tiga hal yang menjadi tugas Rasul yang menjadi tugas para guru, sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Kadar M. Yusuf dalam bukunya berjudul Tafsir Tarbawi oleh Minal Muslimin, Pesan-Pesan Al-Qur‟an tentang Pendidikan sebagai berikut:

Pertama *Yatlu 'alaihim ayatih* (membacakan kepada mereka ayat ayat-Nya). Artinya, seorang guru dituntut agar dapat menyingkap fenomena kebesaran Allah yang terdapat dalam materi yang diajarkan, sehingga siswa dapat memahaminya dan mengamalkan pesan-pesan yang terkandung di dalamnya.

Kedua, *Yuzakkihim* (membersihkan mereka), maksudnya adalah tugas dari seorang guru itu tidak hanya tentang memberikan pengetahuan, tetapi juga tentang membentuk karakter dan perilaku yang

baik. Seorang guru harus mampu membimbing siswa untuk dapat membangun sikap moral yang kuat.

Ketiga *Yu'allimuhum al-kitāba wa al hikmah* (mengajarkan mereka kitab (al-Qur‟an dan Sunnah) mengajarkan kepada siswa terkait pesan-pesan normatif yang terkandung dalam kitab suci. Pesan-pesan tersebut berupa risalah Ilahiyah yang meliputi keimanan, akhlak dan hukum yang mesti dipatuhi menghadapi kehidup an di akhirat.[71]

Maka berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tugas seorang guru tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga bertugas dalam memperbaiki akhlak dan karakter siswa. Guru dituntut mampu dalam mengembangkan kemampuan spiritual siswa dan sebagai agen perubahan yang mengarahkan siswa untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki keimanan yang kuat, akhlak yang mulia, dan pemahaman yang mendalam tentang ajaran islam.

B. Gamification

1. Pengertian Gamification

Gamifikasi adalah strategi pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen permainan atau game pada aplikasi non game dengan tujuan meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Konsep dasar gamifikasi yaitu memasukkan unsur-unsur game di dalam media pembelajaran daring. Gamifikasi memiliki empat dasar komponen

[71] Minal Muslimin and Afrizal. M, 'Tugas Guru Dalam Perspektif Al-Qur`an Surat Al-Jumu'ah Ayat 2', *AL-USWAH: Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Agama Islam*, 2.1 (2019), pp. 39.

permainan, yakni aturan gamifikasi, umpan balik (leaderboards), hadiah, medali, tujuan, dan tantangan.[72]

Menurut Lear Tech dalam Diana Ariani, Gamification adalah proses penggunaan elemen game dalam kondisi non-game dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif, sedangkan menurut Mariya Gachkova dan Elena Somova, Gamifikasi mengintegrasikan elemen dan teknik game dalam proses e-learning. Pendapat lain yang membahas lebih jauh mengenai gamifikasi adalah "Program menggunakan pola kerja berbasis game, estetika, dan pemikiran game untuk membuat orang lain terlibat, memotivasi melakukan tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah.[73]

Zeybek dan Saygi dalam Dwi Novita Sari dkk, Gamifikasi atau adaptasi game dalam pembelajaran adalah pendekatan di mana konsep dan mekanisme permainan digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil pembelajaran siswa. Gamifikasi dalam pembelajaran bukanlah sebuah konsep baru. Penggunaan elemen permainan dalam konteks pendidikan telah ada sejak lama. Namun, dengan perkembangan teknologi dan pemahaman yang lebih baik

[72] Nisaul Barokati and others *Pembelajaran Daring Berbasis Gamification* (Lamongan :DELSMEDIA, 2022), p 3.

[73] Diana Ariani, 'Gamifiksi Untuk Pembelajaran', Jurnal Pembelajaran Inovatif, 3.2 (2020), pp. 145.

tentang motivasi dan keterlibatan siswa, gamifikasi telah mendapatkan perhatian yang lebih luas dalam beberapa tahun terakhir.[74]

Latar belakang gamifikasi dalam pembelajaran berasal dari pemahaman bahwa pendekatan tradisional dalam pembelajaran sering kali kurang menarik bagi siswa. Siswa sering merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak melihat relevansi materi pelajaran dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Maka berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa gamifikasi adalah strategi pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen permainan atau game pada aplikasi non-game untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Konsep dasar gamifikasi adalah memasukkan unsur-unsur game dalam media pembelajaran daring, dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif dan meningkatkan motivasi siswa. Gamifikasi memiliki empat dasar komponen permainan, yaitu aturan gamifikasi, umpan balik (leaderboards), hadiah, medali, tujuan, dan tantangan.

2. Jenis-Jenis Gamification

Menurut Karl Kapp dalam Benny D. Setianto, ada dua jenis gamifikasi yaitu gamifikasi struktural dan gamifikasi konten:[75]

[74] Dwi Novita Sari, Ahmad Rifqy Alfiyan, and Institut Bisnis, 'Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Menguatkan Literasi Digital : Systematic Literature Review', 1.1 (2023), p 44.

[75] Benny D. Setianto, *Masa Depan Pendidikan* (Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata, 2021), p 67.

a. Gamifikasi Struktural

Adalah gamifikasi yang mengaplikasikan elemen-elemen dalam permainan untuk memotivasi pelajar dalam mengakses materi pembelajaran tanpa mengubah bentuk pembelajaran. Dalam hal ini, siswa akan mendapatkan poin setelah mengunduh materi pembelajaran, bergabung di video conference, mengunggah tugas, atau melakukan kegiatan pembelajaran lainnya.

Gamifikasi struktural adalah gamifikasi yang mengimplementasikan elemen game kedalam rangkaian pembelajaran online/digital. Pada gamifikasi ini tidak membutuhkan pengembangan media, karena gamifikasi ini mengkombinasikan tool pada platform learning management system (LMS).[76]

b. Gamifikasi Konten

Adalah penggunaan elemen dan pola pikir dalam permainan di dalam materi pembelajaran sehingga pembelajaran akan memiliki tampilan seperti di dalam permainan. Contohnya, pembelajaran diawali dengan memberi siswa tantangan bukan paparan tujuan materi. Sehingga, pembelajaran akan menyerupai program game, tetapi bukan menjadi permainan yang sebenarnya.[77]

[76] Dewi Tresnawati, Ikbal Nur Alim, and Leni Fitriani, 'Perancangan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Diskrit Menggunakan Role Playing Game', 2024, pp. 282–89.

[77] Yulian Dinihari Zainal Rafli and others, *Literasi Dan Gamifikasi Pedagogi* (Indramayu: PT. Adab Indonesia, 2020), p 55.

Dalam gamification terdapat beberapa Tools yang dapat digunakan dalam pembelajaran:[78]

a. Classpoint

Adalah sebuah alat bantu mengajar interaktif yang dirancang khusus untuk digunakan bersama dengan Microsoft PowerPoint. Dengan Classpoint, proses presentasi dan pembelajaran menjadi jauh lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Guru dapat dengan mudah membuat berbagai jenis kuis langsung di dalam slide PowerPoint. Mulai dari pilihan ganda, jawaban singkat, hingga pertanyaan terbuka, semuanya bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

b. Kahoot

Adalah sebuah platform pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna terutama pendidik untuk membuat kuis, jajak pendapat, atau presentasi dalam bentuk permainan yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka masing-masing, seperti smartphone, tablet, atau komputer. Berbeda dengan pembelajaran online lainnya, dengan Kahoot siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan

[78] Deka Dyah Utami, *Gamifikasi(Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi Dalam Pembelajaran)….p 12-118*.

menjawab pertanyaan dan bersaing dengan teman-teman mereka.

c. Quizizz

Merupakan sebuah Web Tool untuk membuat kuis interaktif yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Jarak Jauh. Quizizz adalah platform digital berbasis gamifikasi yang dapat digunakan untuk memudahkan Pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran dan asesmen yang interaktif dan menyenangkan untuk siswa.

d. Wordwall

Merupakan aplikasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Mempunyai fitur interaktif seperti kuis, memasangkan pasangan, acak kata, dan anagram. Dengan banyaknya fitur yang disediakan, Wordwall dapat menjadi salah satu media gamifikasi dalam penyampaian materi ajar. Wordwall ini juga memberikan fleksibilitas dalam penggunaan, baik secara daring maupun luring, sehingga dapat diterapkan di berbagai kondisi pembelajaran.

Selain gamifikasi yang memanfaatkan *tools* atau media berbasis teknologi digital, terdapat pula gamifikasi non-teknologi yang diterapkan melalui permainan sederhana tanpa perangkat elektronik. Gamifikasi non-teknologi memanfaatkan elemen permainan seperti aturan, tantangan, kerja sama, dan kompetisi ke dalam proses

pembelajaran melalui aktivitas fisik dan interaksi langsung antar siswa, seperti permainan kartu, puzzle, domino, make a match, dan word search.[79]

3. Langkah-Langkah Gamification

Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan gamification dalam pembelajaran:[80]

a. Kenali tujuan pembelajaran
b. Tentukan ide
c. Buat skenario permainan
d. Buat desain aktifitas pembelajaran
e. Bangun kelompok-kelompok
f. Terapkan dinamika permainan

Berikut ini adalah beberapa langkah yang diterapkan untuk melakukan gamification dalam sebuah pembelajaran diantaranya sebagai berikut: [81]

a. Pecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap akhir bagian tersebut dan beri reward
b. Pisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajarnya, siswa mendapat lencana

[79] Agung Nugroho, "Layanan Bimbingan Dan Konseling Berbasis Gamifikasi: Studi Literatur," *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 2025.

[80] Heni Jusuf, "Penggunaan Gamification Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2016): 2.

[81] Jingga Pramesti Pujianingsih, Khusnul Khotimah, and Rahma Putri Wibowot, 'Gamification : Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 3.1 (2024), p. 74.

dan level/jenjang yang lebih tinggi terbuka (unlocked) sehingga mereka dapat belajar materi yang baru.

c. Catat skor yang didapat di setiap bagian. Hal ini dimaksudkan agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.
d. Berikan balasan (reward) seperti lencana, sertifikat, achievement (pencapaian) yang bisa dipampang di socmed para siswa atau website internal kampus/perusahaan.
e. Buatlah jenjang/level sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga mereka harus mengecek setiap hari, setiap minggu, atau setiap bulan untuk mendapatkan tantangan baru.
f. Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.
g. Kenalkan konsep ‘quest‘ (pencarian) atau ‘epic meaning‘ (pemaknaan epik), di mana siswa dapat menyerahkan karyanya yang dapat memperkuat norma belajar atau kultural.
h. Beri siswa insentif untuk men-share dan mengomentari pekerjaan temannya. Hal ini mendorong budaya knowledge sharing.
i. Beri kejutan dengan hadiah bonus ekstra ketika siswa lulus tantangan baru.
j. Buat tekanan buatan dengan menggunakan ‘countdown‘ atau hitung mundur pada berbagai kuis. Cara ini akan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu.

k. Ambil lencana atau reward-nya bila siswa tidak lulus tantangan tertentu.

l. Buat role-playing atau skenario pencabangan dalam e-Learning yang tak terbatas, atau bisa diulangi sehingga jika tantangan tidak terlewati, siswa harus mencari solusinya.

m. Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya.

n. Berikan siswa fasilitas agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk 'bermain' selama belajar.

o. Tampilkan leaderboard (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa lintas departemen, geografi, dan pesialisasi untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

Langkah-langkah tersebut adalah langkah-langkah utama dalam penerapan model pembelajaran gamification dalam pembelajaran. Dalam penerapannya, guru dapat melakukan modifikasi disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing masing.

4. Elemen-Elemen *Gamification*

Alomari dalam menyatakan Benny D. Setianto, ada empat teknik gamifikasi sebagai berikut:[82]

a. Points. points membantu memberikan lingkunga belajar yang kompetitif kepada mahasiswa, sehingga mereka menjadi lebih terdorong untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang ada.

[82] Benny D. Setianto. *Op. cit* 70.

b. Lencana atau *badges*, *badges* adalah simbol yang digunakan untuk menunjukkan penghargaan yang didapatkan di gamifikasi. Badges memungkinkan mahasiswa untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran supaya mendapatkan nilai yang lebih tinggi.

c. Leaderboards. Fungsi dari leaderboards adalah untuk menunjukkan kedudukan seseorang dalam kompetisi yang ada pembelajaran leaderboards memegang peranan penting guna meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran karena mereka dapat melihat dan membandingkan dengan peringkat teman sekelasnya.

d. *Levels*. *levels* digunakan untuk melihat kemajuan individu berdasarkan tantangan-tantangan yang sudah diselesaikan yang kemudian akan menentukan apakah individu tersebut daj naik ke tahap berikutnya atau tidak.

Glover, dalam Nisaul Barokat dkk, menyatakan Gamifikasi memiliki tiga konsep dasar permainan yaitu tujuan kegiatan, mekanisme reward, dan pelacakan perkembangan. Berikut penjelasan lebih lanjut ketiga konsep tersebut.[83]

1. Tujuan Kegiatan

   Untuk mengetahui secara jelas perbedaan antara situasi permainan dan pembelajaran, siswa sebagai objek gamifikasi diarahkan melakukan tugas-tugas yang ada. Dari segi permainan,

[83] Nisaul Barokat and others, *Pembelajaran Daring Berbasis Gamification, 35-39*.

jika sudah melakukan tugas-tugas tertentu siswa akan bergerak ke tingkat atau misi selanjutnya, sesuai dengan hasil yang diinginkan. Sementara itu, dari segi pembelajaran, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih lengkap mengenai kompleksitas topik atau materi yang dipelajari. Penerapan strategi yang demikian bertujuan agar siswa dapat menguasai topik dan keterampilan dalam pembelajaran.

2. Mekanisme Reward

   Ada banyak mekanisme reward yang digunakan dalam permainan. Hal tersebut bergantung pada konteks yang hendak diusung. Akan tetapi, ada tiga kategori reward yang umum digunakan, yaitu:

   a. Leaderboards atau Papan, leaderboards merupakan papan daftar peringkat pemain menurut keberhasilan mereka dalam permainan. Leaderboards termasuk teknik yang cocok untuk tindakan berulang-ulang.
   b. Hadiah, pada permainan yang menampilkan elemen kustomisasi, siswa akan mendapat item-item pilihan jika telah menyelesaikan tugas tertentu. Keinginan untuk memperoleh item tersebut memberikan motivasi terhadap siswa untuk melakukan tugas-tugas yang dimaksud. Item hadiah juga dapat diperoleh jika siswa mengambil kegiatan tambahan dan mampu memenuhi target yang telah ditentukan pada kegiatan tersebut.

c. Medali, adalah sebuah simbol atau penghargaan yang diberikan kepada siswa ketika mereka mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas tertentu. Medali dapat berupa gambar, ikon, atau label yang dapat ditampilkan pada profil siswa atau leaderboard, dan berfungsi sebagai motivasi untuk meningkatkan kinerja dan prestasi siswa.

3. Pelacakan Perkembangan

Adalah proses memantau dan melacak kemajuan siswa dalam mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas, sehingga mereka dapat melihat perkembangan mereka sendiri dan meningkatkan motivasi untuk belajar. Dengan demikian, siswa dapat mengetahui apa yang telah mereka capai dan apa yang masih perlu diperbaiki.

Maka berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa gamifikasi didasari oleh tiga konsep utama: Tujuan Kegiatan, yang berfungsi mengarahkan peserta didik pada tugas-tugas spesifik untuk mencapai penguasaan topik; Mekanisme *Reward*, yang memberikan motivasi melalui *leaderboards*, hadiah item, dan medali atas pencapaian; dan Pelacakan Perkembangan, yaitu proses memantau kemajuan siswa untuk meningkatkan kesadaran diri dan motivasi belajar. Dengan demikian, penerapan strategi ini bertujuan untuk mendorong kinerja dan prestasi siswa secara berkelanjutan.

4. **Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan *Gamification***

a. Kelebihan Penggunaan *Gamification*

Pembelajaran model gamifikasi di berbagai tingkatan pendidikan memiliki kelebihan yang signitif dalam konteks pembelajaran.

1) *Gamification* telah membantu meningkatkan motivasi belajar siswa secara subtansial. Menghadirkan unsur-unsur permainan seperti poin, kompotisi, atau tantangan, siswa merasa termotivasi untuk berpatisipasi aktif dalam pembelajaran.
2) *Gamification* juga telah terbukti membantu memperbaiki keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3) Dengan adanya elemen permainan yang menarik, gamifikasi dapat membantu siswa untuk lebih baik mengingat dan memahami informasi yang di berikan.[84]

b. Kekurangan Penggunaan *Gamification*

1) Salah satu dampaknya adalah potensi gangguan terhadap fokus belajar. Saat terlalu banyak unsur permainan diperkenalkan dalam pembelajaran, ada resiko bahwa siswa akan lebih terfokus pada poin, hadiah, atau peringkat, daripada pemahaman konsep yang sebenarnya.

[84] Diana Ariani, 'Gamifiksi Untuk Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 3.2, (2020), p 144-49.

2) *Gamification* juga dapat menciptakan kesenjangan dalam motivasi siswa. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan bagaimana pendidik mengelola elemen elemen permainan ini agar tidak mengganggu kesetaraan dalam pengalaman pembelajaran.[85]

5. **Faktor Pendukung Pemanfaatan *Gamification***

Terdapat beberapa faktor yang mendukung faktor keberhasilan *Gamification* pembelajaran ini yaitu berupa dukungan dari pihak sekolah dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis *Gamification*.[86] Pihak kepalas sekolah juga memberikan dukungan dengan penuh terhadap penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar, termasuk dalam penyediaan fasilitas yang di perlukan. Disamping itu, guru Fikih menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dalam merancang permainan yang edukatif dan relevan dengan materi pelajaran sehingga selain membuat pembelajaran menarik, ,materi yang di ajarkan sesuai dengan porsinya.

Dengan adanya dukungan dari kepala sekolah dan kreatifitas seorang guru maka pemanfaatan media *gamification* ini akan sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dukungan penuh dari kepala sekolah memastikan

[85] Hakeu Febrianto and Others, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar'," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 154.

[86] Qomariatus Safitri, Nurul Anam, and Dewi Sinta, "Penerapan Gamification Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Pola Pikir Kreatif Siswa," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (n.d.): 22.

ketersediaan sumber daya dan kebijakan yang mendukung penggunaan gawai (jika diperlukan), sementara kreativitas guru adalah kunci untuk merancang pengalaman belajar yang relevan dan bermakna, mengubah kurikulum menjadi serangkaian tantangan yang menarik dan memicu penguasaan materi secara mandiri.

6. **Faktor Penghambat Pemanfaatan Gamification**

a. Faktor Internal

1) Kompetensi dan Pelatihan Guru

Kurangnya kompetensi dan pelatihan guru menjadi faktor pengambat utama dalam implementasi gamifikasi, karena banyak guru belum memiliki keterampilan teknologi serta pemahaman prinsip desain permainan untuk mengintegrasikannya secara efektif dengan kurikulum Fiqih. Resistensi sikap terhadap metode non-tradisional sering muncul akibat kebiasaan metode ceramah konvensional, yang menghambat inovasi meskipun pelatihan intensif direkomendasikan untuk mengatasinya.[87]

2) Minat peserta didik

Minat merupakan kecenderungan dari dalam diri yang nampak melalui aktivitas mental dan diwujudkan dalam sikap nyata. Minat terlihat melalui adanya ketekunan, keseriusan dalam beraktivitas, serta rasa ingin mencapai sesuatu. Dalam

[87] Desi Nurhayati and Risma Desi, "Mengintegrasikan Pembelajaran PAI Dengan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Prestasi Siswa Di SMP Negeri 3 Baso, *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 1. 3 (2025), p, 481–86.

proses belajar, minat tampak pada partisipasi siswa, kesungguhan dalam memperhatikan pelajaran, dan keinginan yang kuat untuk memahami materi. Siswa yang memiliki minat umumnya lebih mudah berkonsentrasi, memahami, dan mengingat pelajaran karena materi tersebut sudah menarik perhatiannya.[88]

3) Keterbatasan Waktu

Dalam proses pembelajaran karena durasi jam pelajaran yang terbatas hanya 45-60 menit per sesi sering kali tidak mencukupi untuk menjelaskan aturan permainan secara detail, melaksanakan aktivitas inti seperti tantangan kompetitif atau pengumpulan poin secara interaktif, serta melakukan refleksi mendalam atas hasil belajar siswa agar pemahaman materi benar-benar tertanam dan motivasi intrinsik mereka terus terjaga sepanjang proses pengajaran.[89]

b. Faktor Eksternal

1) Koneksi Internet Tidak Stabil

Kondisi internet tidak stabil menjadi salah satu hambatan utama dalam penerapan *gamification* pada pembelajaran, terutama yang berbasis daring. Hal ini sering menyebabkan keterlambatan akses ke platform gamifikasi, sehingga siswa

[88] Ika Nur Iliza and Ma Hanif, "Membangun Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik, Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora", 01, 03 (2025): 700–708.

[89] Homaidi, 'Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa',,, p.4.

kesulitan menjawab pertanyaan tepat waktu dan skor mereka terpengaruh. Ketergantungan pada jaringan internet membuat elemen *gamification* seperti reward dan kompetisi menjadi kurang efektif.[90]

2) Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

Kurang memadai atau tidak meratanya ketersediaan perangkat, fasilitas, dan jaringan yang dibutuhkan untuk menjalankan pembelajaran berbasis teknologi, termasuk gamifikasi, pembelajaran digital, dan pemanfaatan media online. Keterbatasan ini mencakup tidak tersedianya komputer atau laptop, jaringan internet yang kurang stabil, listrik yang terus-menerus, serta perangkat digital lain yang dibutuhkan untuk mengakses media pembelajaran.[91]

C. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan adalah kegiatan yang dapat bersifat fisik maupun mental. Belajar harus melalui berbagai macam aktifitas. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar adalah untuk menekankan pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi saat proses pembelajaran. Menurut Sudjana dalam Shella dkk, mengemukakan bahwa keaktifan belajar merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang subjek

[90] Yogi Ageng and Sri Legowo, 'Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar', 3.1 (2022), pp. 27.

[91] Dinni Widya Putri , Weni Yulastri, and others "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di SDN 11 Koto Baru: Tantangan Dan Rekomendasi," *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11, 02 (2025), 302.

didiknya secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar.[92]

Keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri. Hasil-hasil yang diperoleh dari keaktifan siswa pada saat belajar akan tampak pada kegiatan berIbuat sesuatu untuk memahami materi pembelajaran. Keaktifan belajar siswa tidak lepas dari paradigma pembelajaran yang diciptakan oleh guru.[93]

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa didefinisikan sebagai kegiatan fisik dan mental yang esensial dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana, keaktifan belajar adalah proses di mana siswa terlibat secara intelektual dan emosional sehingga mereka berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Keaktifan ini diwujudkan melalui keikutsertaan dalam tugas, pemecahan masalah, bertanya, mencari informasi, melatih diri, dan menilai kemampuan sendiri, yang mana hasilnya tercermin dari upaya

[92] Shella Tasya Hidayatul Adkia and Others, "Analisis Keaktifan Siswa Terhadap Model PBL Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Islam Al Madina Semarang," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 2 (2024): 1318.

[93] Nina Latipah Nur and Hisny Fajrussalam, 'Strategi Guru PAI Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Sekolah Dasar (Studi Kasus Penelitian Di Sekolah Dasar Negeri 2 Parakan Garokgek Kabupaten Purwakarta), *Jurnal Pendidikan Agama Islam*', 1.1 (2024), pp. 27–43.

memahami materi. Tingkat keaktifan siswa sangat dipengaruhi oleh paradigma pembelajaran yang diciptakan oleh guru.

Menurut Nana Sudjana dalam Adinda Sri Puspita Sari dkk, terdapat beberapa indikator keaktifan belajar siswa;[94]

a. Ikut serta terlibat mengerjakan tugasnya dalam belajar
b. Bertanya mengenai persoalan yang belaum dipahami kepada guru atau temannya
c. Mencari banyak informasi dalam memecahkan masalah yang dihadapinya
d. Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru
e. Menilai keterampilan dan hasil-hasil yang didapatkannya
f. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sama
g. Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Supardi dalam Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, mengidentifikasi siswa yang menunjukkan keaktifan dalam belajar adalah sebagai berikut:[95]

a. Memiliki keterlibatan secara fisik, mental, emosional, intelektual, dan personal dalam proses pembelajaran.
b. Berinteraksi dengan siswa lainnya, guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya.

---

[94] Azizah and others, Buku Panduan Model Pembelajaran Nobangan,(Bogor: Guepedia, 2022), 86.

[95] Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar(Kompilasi Konsep)* (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020), 3-4.

c. Berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut.
d. Mengenal, memahami, menganalisis, berbuat, memutuskan, dan berbagi kegiatan belajar lainnya yang mengandung unsur kemandirian yang cukup tinggi.
e. Terlibat secara aktif dalam menciptakan suasana belajar yang serasi, selaras, seimbang dalam proses belajar dan pembelajaran.
f. Menjunjung upaya guru menciptakan lingkungan belajar untuk memperoleh pengalaman belajar serta turut membantu mengorganisasi lingkungan belajar itu, baik secara individual maupun secara kelompok.
g. Mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menggunakan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber.
h. Mengajukan prakarsa, memberikan jawaban atas pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan/masalah dan berupaya menjawabnya sendiri, menilai jawaban dari rekannya, dan memecahkan masalah yang timbul selama berlangsungnya proses pembelajaran tersebut.
i. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
j. Menilai diri sendiri, dan menilai teman di kelas.
k. Mandiri mengerjakan tugas, menjawab tes dan mengisi instrumen penilaian lainnya yang diajukan oleh guru.

l. Menyusun laporan baik tertulis maupun lisan yang berkenaan dengan hasil belajar.

m. Menilai produk-produk kerja sebagai hasil belajar dan pembelajaran.

n. Berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar

Sinar, menjelaskan indikator keaktifan belajar meliput beberapa hal berikut ini:[96]

a. Aktif belajar yang terjadi dengan proses alami. Artinya proses mengalami disini adalah siswa dibimbing untuk melakukan sendiri mengikuti belajar, yang diawali dengan keberanian bertanya, keberanian menjawab pertanyaan teman, keberanian mencoba mempraktekan materi yang sedang dipelajarinya.

b. Aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi/peristiwa belajar aktif. Peristiwa belajar, merupakan kegiatan yang memerlukan konsentrasi yang maksimal dari siswa yang sedang belajar.

c. Keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah sehingga terjadi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan indikator keaktifan belajar diatas penelitian ini menggunakan indikator keaktifan belajar yang dikemukakan oleh Nana Sudjana karena lebih konkret dan operasional, di mana poin-poinnya berfokus pada perilaku yang mudah diamati secara langsung di kelas dibandingkan indikator ahli lain. Indikator ini lebih efisien dan praktis untuk digunakan dalam observasi karena lebih sistematis.

[96] Sinar, *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarya: CV. Budi Utama, 2018), 18.

2. Bentuk-Bentuk Keaktifan Belajar

Menurut Slameto (1995) dalam Rifki dan Nova, bentuk-bentuk dari keaktifan belajar siswa terbagi menjadi dua kelompok, yaitu keaktifan psikis dan keaktifan fisik:[97]

a. Keaktifan Psikis

Menurut aliran kognitif, belajar menunjukkan bahwa jiwa itu aktif, yang memproses informasi yang diterimanya dan tidak menyimpannya tanpa mengubahnya. Bentuk-bentuk aktivitas mental adalah:

1) Kegiatan Indra, Kegiatan Indra yaitu saat siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar, maka harus berusaha memanfaatkan pendengaran, penglihatan, dan indera lainnya dengan sebaik-baiknya.
2) Keaktifan Emosi, Siswa harus selalu berusaha untuk mencintai apa yang mereka pelajari, untuk belajar, untuk menjadi bahagia, berani dan tenang ketika proses pembelajaran berlangsung.
3) Keaktifan Akal Ketika melakukan kegiatan belajar, akal harus aktif agar dapat membentuk pemahaman, mensintesis, dan menarik kesimpulan.
4) Keaktifan Ingatan Aktivitas memori selama pembelajaran, siswa secara aktif berusaha menyerap dan menyimpan di otak materi pelajaran yang diberikan oleh guru, secara teoritis siswa mampu

[97] Rifka Fiani Dwi and Nova Yanti, "Penggunaan Metode Beach Ball Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pinggir," *Jurnal Pendidikan Islam* 01, no. 2 (2023): 285–86.

mengutarakan kembali dengan memanfaatka fungs memori atau ingatan, mempertimbangkan atau menerima kesan eksternal, mengumpulkan dan membangkitkan pesan dan kesan.

b. Keaktifan Fisik

Keaktifan siswa dalam pembelajaran mengikuti hukum Law of Exercise. Dengan kata lain, belajar membutuhkan latihan. Bentukbentuk gerakan siswa adalah:

1) Mencatat atau menulis, Mencatat atau menulis termasuk kegiatan belajar ketika siswa, memiliki kebutuhan dan tujuan serta menggunakan seperangkat catatan tertentu yang akan membantu mereka mencapai tujuan belajar mereka di kemudian hari untuk dibaca.
2) Membaca, Membaca memiliki dampak besar pada pembelajaran. Sebagian besar kegiatan belajar adalah membaca. Jadi Anda perlu banyak membaca untuk belajar dengan baik.
3) Berdiskusi, Diskusi mencakup beberapa kegiatan pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat dan saran. Diskusi selama proses belajar mengajar mengembangkan potensi siswa dan menjadikan mereka lebih kritis dan kreatif.
4) Mendengar adalah respon terhadap rangsangan suara. Diterimanya gelombang suara oleh indera pendengar tidak

berarti bahwa apa yang didengar dirasakan secara sadar. Karena itu, banyak orang mendengar tetapi tidak begitu memahami atau mengingat apa yang telah mereka dengar. Dalam hal ini, aktivitas siswa dalam mendengarkan mengarahkan siswa untuk secara aktif dan sengaja mendengarkan informasi.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa secara garis besar, keaktifan belajar siswa dibagi menjadi dua bentuk, yaitu Keaktifan Psikis yang berfokus pada pemrosesan informasi melalui aktivitas mental (Indra, Emosi, Akal, dan Ingatan), dan Keaktifan Fisik yang melibatkan tindakan nyata seperti Mencatat, Membaca, Berdiskusi, dan Mendengar secara aktif. Gabungan kedua keaktifan ini memastikan siswa terlibat secara utuh baik pikiran maupun tindakan dalam proses belajar. Hal ini sangat penting karena menunjukkan upaya siswa dalam memahami materi pelajaran secara mendalam dan berkelanjutan.

D. Penelitian Relevan

1. Skripsi yang ditulis oleh Salma Amalia Sinta yang berjudul " **Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih di SMP Islam Ruhama Cirendeu**" dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Salma Amalia Sinta ini adalah Penerapan gamifikasi berbasis Wordwall terbukti berhasil meningkatkan minat

belajar siswa secara bertahap dan konsisten di setiap siklusnya. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Amalia dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah aplikasi gamifikasi yang digunakan, dimana dalam penelitian ini guru memanfaatkan berbagai gamifikasi mulai dengan menggunakan teknologi hingga gamifikasi sederhana sebagai penunjang krativitas guru dalam pembelajaran dan disini penulis juga melihat keaktifan siswa dalam pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh A'malatul Kutbaniyah, Ririn Muktamiroh, dan Abdul Bashith dengan judul **"Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam".** Menggunakan metode Kualitatif jenis Studi Pustaka/Literatur. Penelitian ini berfokus kepada efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan Pemahaman dan Motivasi siswa dalam PAI. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi Quiziz mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, mempermudah pemahaman konsep-konsep ajaran Islam, serta mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Perbedaannya kajian dalam penelitian ini mengenai Strategi Guru Fikih dalam menerapkan gamifikasi untuk meningkatkan Keaktifan Belajar siswa. Memanfaatkan berbagai gamifikasi mulai dengan menggunakan teknologi hingga gamifikasi sederhana. Metode kualitatif deskriptif.
3. Penelitian yang dilakukan Yuna Yulianti, Muslimah dan Abdullah dengan judul **"Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif untuk**

Peningkatan Pemahaman Siswa". Dengan metode Kuantitatif dengan Desain Eksperimen (*One Group Pretest-Posttest*) (melakukan perlakuan dan menguji hasil belajar siswa). Yang berfokus pada Penerapan gamifikasi untuk peningkatan Pemahaman Siswa (Hasil Belajar). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi Kahoot dan Quiziz dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang tercermin dari peningkatan partisipasi aktif dan pemahaman yang lebih baik dalam materi pembelajara. Perbedaannya kajian dalam penelitian ini mengenai Strategi Guru Fikih dalam menerapkan gamifikasi untuk meningkatkan Keaktifan Belajar siswa. Memanfaatkan berbagai gamifikasi dengan menggunakan teknologi hingga gamifikasi sederhana.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif, secara sederhana didefinisikan sebagai jenis penelitian di mana hasilnya tidak diperoleh melalui teknik statistik tetapi lebih pada bagaimana peneliti memahami dan menafsirkan peristiwa, interaksi, dan tingkah laku subjek dalam konteks tertentu dari sudut pandang mereka sendiri.[98]

Menurut Saryono dalam Abdul Fattah, penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menjelaskan, atau menjelaskan kualitas atau keunggulan suatu objek tertentu yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau digambarkan menggunakan pendekatan kuantitatif.[99]

Maka metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan memahami dan mendeskripsikan secara detail tentang strategi guru pendidikan agama islam dalam menanamkan nila-nilai ibadah pada siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di MTs N 7 agam pada kelas VIII 1. Lokasi sekolah berada di Jorong Batu Balantai, Nagari Canduang Koto

---

[98] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,(Padang : PT Global Eksekutif Teknologi, 2020), h. 15.

[99] Abdul Fattah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : CV. Harva Kreatif, 2023), h. 34.

Laweh, Kec. Canduang. Penelitian ini akan dilakukan dalam jangka waktu lebih kurang 3 bulan. Alasan memilih lokasi ini adalah karena lokasi tersebut relevan dengan judul penelitian ini yaitu Strategi Guru Fiqih Dalam Pembelajaran Berbasis *Gamification* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs N 7 Agam. Selain itu ketersediaan sumber daya yang memadai memudahkan proses dalam mengumpulkan data penelitian.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian adalah metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam sebuah studi atau penelitian. Pemilihan teknik pengumpulan data sangat penting karena dapat mempengaruhi kevalidan hasil penelitian yang harus disesuaikan dengan tujuan penelitian, jenis data yang dibutuhkan, sumber daya yang tersedia, dan pertimbangan etis. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah penelitian, peneliti disarankan untuk menggabungkan beberapa teknik pengumpulan data.[100]

Untuk mendapatkan data yang valid maka peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Pengamatan langsung sebuah objek di lapangan disebut observasi. Untuk melakukan pengamatan yang mendalam, indera kita (seperti

[100] Zainuddin Iba dan Aditya Wardhana, *Metode Pennelitian*, (Jawa Tengah : Eureka Media Aksara, 2023), h. 134.

pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan, dan cita rasa) sangat diperlukan dalam proses observasi. Ini didasarkan pada fakta-fakta peristiwa empiris. Proses observasi melibatkan sejumlah aktivitas yang berbeda dan selalu berubah sesuai dengan kebutuhan dan situasinya untuk mendapatkan informasi. Proses ini juga harus bersifat objektif dan dapat dipertanggungjawabkan.[101]

Dengan menggunakan teknik observasi peneliti bisa langsung mengamati Strategi guru fikih dalam pembelajaran berbasis *gamification* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan Faktor pendukung dan penghambat strategi guru dalam memanfaatkan *gamification* untuk meningkatkan keaktifan siswa. Peneliti memilih metode observasi partisipatif dimana peneliti berperan langsung dalam mengamati aktivitas guru dan siswa.

Berikut adalah kisi-kisi pedoman observasi

Tabel 3.1

Kisi-kisi pedoman observasi guru

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
1.	Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification	1. Strategi guru a. Memberikan motivasi dan perhatian	1. Guru memulai pembelajaran dengan aktivitas yang menarik (misalnya tantangan awal, kuis singkat, atau permainan pembuka dengan

[101] Hanni Subakti. dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : Media Sains Indonesia, 2020), h 73.

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
	Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di MTs N 7 Agam		memanfaatkan gamifikasi. 2. Guru memberikan perhatian individu atau kelompok kepada siswa yang mulai kehilangan fokus agar tetap fokus.
		b. Menjelaskan tujuan pembelajaran	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran menggunakan narasi yang menarik, seperti misi, tantangan (*challenge*), atau target yang harus dicapai dalam "permainan"
		c. Mengingat kompetensi prasyarat	1. Guru secara eksplisit menghubungkan materi lama dengan materi selanjutnya untuk membuka tantangan baru bagi siswa
		d. Memberikan stimulus	1. Guru memberikan pertanyaan pemantik yang dikemas dalam narasi permainan yang menimbulkan rasa ingin tahu siswa .
		e. Memberikan petunjuk belajar	1. Guru menjelaskan aturan permainan, langkah-langkah kegiatan, dan cara memperoleh nilai atau poin. 2. Guru memastikan seluruh

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
			siswa memahami petunjuk sebelum kegiatan dimulai.
		f. Menimbulkan penampilan siswa	1. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk tampil aktif, seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, atau mempresentasikan hasil kegiatan. 2. Guru mendorong keterlibatan individu maupun kelompok dalam aktivitas gamification.
		g. Memberikan umpan balik	1. Guru memberikan respon langsung terhadap jawaban atau aktivitas siswa selama permainan berlangsung. 2. Guru memberikan pujian, koreksi, atau tambahan poin sebagai bentuk umpan balik
		h. Menilai penampilan siswa	1. Guru menilai keaktifan dan hasil belajar siswa berdasarkan keterlibatan dalam permainan atau tantangan. 2. Penilaian dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran
		i. Memperkuat retensi	1. Guru melakukan penguatan materi melalui kuis akhir,

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
			refleksi, atau permainan penutup. 2. Guru mengajak siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
		1. Keaktifan belajar a. Ikut serta terlibat mengerjakan tugasnya dalam belajar	1. Guru memastikan setiap siswa terlibat aktif saat pengerjaan tugas berbasis gamifikasi berlangsung. 2. Guru memberikan respon kepada siswa yang tekun dalam menyelesaikan tugasnya.
		b. Bertanya mengenai persoalan yang belaum dipahami kepada guru atau temannya	1. Guru merespons peningkatan frekuensi pertanyaan siswa terkait kesulitan materi yang muncul akibat adanya tantangan gamifikasi. 2. Guru memfasilitasi siswa agar tidak ragu bertanya, baik kepada guru maupun antar teman, dalam koridor aturan permainan.
		c. Mencari banyak informasi dalam memecahkan masalah	1. Guru mengarahkan siswa untuk mengeksplorasi sumber belajar (buku/referensi) guna memecahkan masalah tanpa

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
			memberikan jawaban secara langsung. 2. Guru memperhatikan aktivitas siswa yang berinisiatif mencari solusi mandiri demi menuntaskan tugas.
		d. Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru	1. Guru memberikan arahan diskusi kelompok sehingga siswa dapat membentuk tim dengan sigap. 2. Guru mendorong interaksi dan kerja sama antar siswa di dalam kelompok agar saling membantu menyelesaikan misi tim.
		e. Menilai keterampilan dan hasil-hasil yang didapatkannya	1. guru membimbing siswa mengevaluasi hasil kerja atau poin yang didapatkan untuk melihat sejauh mana keterampilan mereka telah berkembang. 2. Guru memberikan apresiasi atau umpan balik yang membuat siswa peduli terhadap kualitas hasil yang mereka capaI.
		f. Melatih diri	1. Guru memberikan motivasi

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
		dalam memecahkan soal atau masalah yang sama	atau kesempatan kedua bagi siswa untuk melatih kembali soal yang salah hingga mereka berhasil menguasainya. 2. Guru mengamati perubahan perilaku siswa yang menjadi lebih gigih berlatih pada jenis persoalan yang sama demi meningkatkan skor.
		g. Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.	1. Guru memberikan tugas baru yang menuntut siswa menerapkan informasi atau konsep yang telah dipelajari sebelumnya. 2. Guru memperhatikan kecakapan siswa saat menghubungkan materi Fiqih dengan pemecahan masalah riil dalam aktivitas gamifikasi.
2.	Faktor Pendukung dan Penghambat Strategi Pemanfaatan Gamifikasi	1. Faktor pendukung strategi pemanfaatan gamification a. Dukungan dari pihak sekolah b. Kreatifitas guru	1. Tersedianya sarana pembelajaran (LCD, perangkat digital, jaringan internet, media pembelajaran) yang mendukung penerapan gamifikasi. 2. Guru merancang

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
			pembelajaran Fiqih. dengan aktivitas permainan, tantangan, atau kompetisi yang relevan dengan materi.
		3. Faktor penghambat strategi pemanfaatan gamification a. Faktor internal 1) Kompetensi dan pelatihan guru 2) Minat peserta didik 3) Keterbatasan Waktu	1. Guru menunjukkan keterampilan dan kesiapan yang matang dalam mengoperasikan serta mengintegrasikan elemen *gamification* ke dalam langkah-langkah pembelajaran. 2. Guru Fikih sangat terampil dalam mengoperasikan media proyektor untuk menyajikan kuis interaktif dan mengelola sistem perebutan poin, sehingga mampu mengarahkan fokus serta mendongkrak keaktifan seluruh siswa di kelas. 3. Keterbatasan waktu menjadi kendala utama dalam perancangan dan implementasi pembelajaran berbasis gamification
		b. Faktor eksternal	1. Keterbatasan jaringan sekolah menghambat

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
		1) Internet yang tidak stabil 2) Keterbatasan infrastruktur teknologi	penerapan pembelajaran gamification. Seperti sinyal WiFi yang tidak stabil dan sering terputus sehingga guru harus lebih kreatif dalam mengatasi persoalan tersebut.. 2. Terjadi beberapa kendala teknis (seperti sinyal internet lambat atau perangkat eror) muncul di kelas, serta melihat langsung tindakan taktis dan strategi yang dilakukan guru untuk menyiasati situasi tersebut agar pembelajaran Fikih tetap berjalan lancar.

Tabel 3.2

Kisi-kisi pedoman observasi siswa

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
1.	Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification	1. Strategi guru a. Memberi motivasi dan perhatian	1. Siswa menunjukkan antusiasme, perhatian, dan kesiapan mengikuti pembelajaran Fiqih melalui kegiatan

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
	Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di MTs N 7 Agam		permainan atau aktivitas gamifikasi. 2. Siswa menikmati kegiatan pembelajaran Fiqih berbasis gamifikasi sehingga suasana belajar terlihat menyenangkan dan tidak membosankan.
		b. Menjelaskan tujuan pembelajaran	1. Siswa memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk misi, tantangan, atau target permainan, serta menunjukkan keaktifan selama proses belajar. 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang dikemas melalui permainan, tantangan, atau aktivitas gamifikasi
		c. Mengingat kompetensi prasyarat	1. Siswa merespons kegiatan pengulangan materi melalui kuis, permainan singkat, atau tantangan gamifikasi dengan aktif. 2. Siswa terlibat dalam kegiatan pengulangan

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
			materi berbasis gamifikasi tanpa menunjukkan kebingungan terhadap aturan atau langkah permainan.
		d. Memberi stimulus	1. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari melalui stimulus permainan atau tantangan awal. 2. Siswa terdorong untuk berpikir dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran Fiqih berbasis gamifikasi.
		e. Memberi petunjuk belajar	1. Siswa memahami langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan atau aktivitas gamifikasi. 2. Siswa merespons aturan permainan, tantangan, atau tugas gamifikasi dengan mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.
		f. Menimbulkan	1. Siswa berani menjawab

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
		penampilan siswa	pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat dalam kegiatan pembelajaran Fiqih berbasis gamifikasi. 2. Siswa menunjukkan keaktifan secara individu maupun kelompok selama mengikuti aktivitas permainan atau tantangan pembelajaran.
		g. Memberi umpan balik	1. Siswa merespons tanggapan atau umpan balik guru dalam pembelajaran gamifikasi dengan meningkatkan partisipasi dan keaktifan. 2. Siswa menunjukkan antusiasme ketika menerima penghargaan, seperti pujian, poin, atau bentuk penguatan lain dalam kegiatan gamifikasi.
		h. Menilai penampilan siswa	1. Siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran gamifikasi karena mengetahui keaktifan dan

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
			partisipasi turut dinilai. 2. Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran gamifikasi dengan memperhatikan proses, tidak hanya berfokus pada hasil akhir.
		i. Memeperkuat retensi	1. Siswa mengikuti kuis, permainan, atau evaluasi berbentuk game dengan aktif sebagai bagian dari pengulangan materi. 2. Siswa mampu mengingat dan menyampaikan kembali materi Fiqih yang telah dipelajari melalui kegiatan gamifikasi.
		2. Keaktifan belajar a. Ikut serta terlibat mengerjakan tugasnya dalam belajar	1. Siswa menunjukkan keterlibatan penuh dan fokus mengerjakan tugas berbasis gamifikasi tanpa terlihat melakukan aktivitas di luar pelajaran. 2. Siswa menunjukkan ketekunan dan semangat berkompetisi/berprestasi dalam menyelesaikan misi-misi yang diberikan hingga tuntas.

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
		b. Bertanya mengenai persoalan yang belum dipahami kepada guru atau teman	1. Siswa aktif mengajukan pertanyaan kepada guru terkait materi yang sulit guna menyelesaikan tantangan dalam gamifikasi. 2. Siswa tidak ragu bertanya kepada teman sejawat untuk memperjelas pemahaman mereka mengenai aturan permainan atau materi pelajaran.
		c. Mencari banyak informasi dalam memecahkan masalah	1. Siswa secara mandiri mengeksplorasi sumber belajar (seperti membuka buku atau referensi lain) untuk memecahkan masalah dalam tugas 2. Siswa menunjukkan usaha mencari solusi sendiri sebelum meminta bantuan, demi menyelesaikan tantangan yang diberikan.
		d. Melakukan diskusi kelompok sesuai	1. Siswa membentuk kelompok dengan sigap

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
		dengan arahan guru	dan teratur segera setelah mendapatkan arahan dari guru. 2. Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, saling membantu, dan bertukar informasi antar anggota tim untuk menyelesaikan misi bersama.
		e. Menilai keterampilan dan hasil-hasil yang didapatkannya	1. Siswa secara sadar mengevaluasi perolehan poin atau level yang didapat untuk mengukur sejauh mana kemampuannya telah berkembang. 2. Siswa memperhatikan umpan balik dari guru dan menunjukkan kepedulian terhadap kualitas hasil kerjanya demi mencapai target yang lebih baik.
		f. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sama	1. Siswa memanfaatkan kesempatan untuk mencoba kembali (pengulangan) pada soal atau tantangan yang

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
			sebelumnya salah hingga benar-benar paham. 2. Siswa menunjukkan kegigihan dengan terus berlatih pada jenis soal yang serupa untuk meningkatkan skor atau kemampuannya.
		g. Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.	1. Siswa mampu menerapkan konsep atau informasi yang baru didapat saat menghadapi tugas atau tantangan baru yang diberikan guru. 2. Siswa terlihat cakap dalam menghubungkan materi Fiqih dengan situasi nyata (pemecahan masalah) yang muncul di dalam aktivitas gamifikasi.
2.	Faktor Pendukung dan Penghambat Strategi Memanfaatkan	1. Faktor pendukung strategi pemanfaatan gamification a. Dukungan dari pihak sekolah	1. Siswa memanfaatkan fasilitas sekolah yang digunakan dalam pembelajaran Fiqih berbasis permainan atau

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
	Gamification	b. Kreativitas guru	aktivitas interaktif. 2. Pemanfaatan Gamifikasi disesuaikan oleh guru dengan memperhatikan perbedaan gaya belajar siswa, tingkat pemahaman serta minat belajar siswa.
		2. Faktor penghambat strategi pemanfaatan gamification a. Faktor internal 1) Kompetensi dan pelatihan guru 2) Minat peserta didik 3) Keterbatasan waktu	1. Siswa menunjukkan peningkatan perhatian, semangat, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran sebagai respon nyata atas kemahiran dan kreativitas guru dalam mengemas metode gamification di kelas. 2. Siswa tampak sangat antusias, fokus memperhatikan layar proyektor, dan aktif terlibat ketika guru Fikih menerapkan strategi *gamification* (seperti pengerjaan kuis interaktif atau perebutan poin).. 3. Keterbatasan waktu pembelajaran berdampak

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Keterangan
			pada tingkat partisipasi siswa dalam menyelesaikan permainan atau aktivitas gamifikasi.
		b. Faktor eksternal 1) Internet yang tidak stabi 2) Keterbatasan infrastruktur teknologi	1. Siswa mengalami kesulitan mengikuti aktivitas gamifikasi karena kondisi jaringan yang terkadang hilang pada saat pembelajaran 2. Terjadi beberapa kendala teknis (seperti sinyal internet lambat atau perangkat eror) saat gamifikasi berlangsung, siswa tetap bersikap kondusif karena melihat langsung tindakan taktis guru yang sigap menyiasati situasi tersebut, sehingga fokus dan kelancaran belajar siswa dalam pelajaran Fikih tidak terganggu."

2. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah interaksi yang di mana individu yang terlibat saling bertukar informasi dan gagasan melalui tanya jawab, yang bertujuan untuk membangun pemahaman yang komprehensif terhadap suatu fenomena atau topik spesifik.[102]

Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara semi terstruktur dimana pewawancara menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya secara sistematis dan urut, serta diajukan dengan cara yang sama kepada setiap responden.[103]

Data yang dikumpulkan tentang Strategi Guru Fiqih Dalam Pembelajaran Berbasis *Gamification* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs N 7 Agam serta factor pendukung dan penghambat strategi guru dalam pembelajaran berbasisi *gamification* untuk meningkatkan keaktifan siswa. Data-data ini diperoleh melalui wawancara secara mendalam dengan Guru Fiqih MTs N 7 Agam sebagai informan kunci dan Siswa kelas VIII 1 sebagai informan pendukung. Dengan menggunakan teknik *Purpusive Sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan cara menentukan informan dengan memilih kelompok peserta yang manjadi informan sesuai dengan kriteria tertentu dan relevan dengan penelitian.[104] Dalam menentukan

[102] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kualitatif*...h.50.
[103] Mualif, Tiga Metode Wawancara, Universitas An Nur Lampung, 2023.
[104] Novita Rani and Jusrida Yunita, *Metodologi Penelitian Kualitatif Bidang Kesehatan*,(Surabaya: CV. Global Aksara Pers, 2022), h. 25

siapa yang akan menjadi informan penelitian menggunakan beberapa kriteria sebagai berikut:

a. Siswa yang bersedia dan memiliki waktu luang untuk wawancara mendalam tanpa mengganggu jadwal belajar
b. Siswa yang mampu menyampaikan pengalaman secara jelas dan natural mengenai dampak gamifikasi pada keaktifan mereka di kelas

Dalam penelitian kualitatif ada tiga kondisi yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan jumlah informan

1. Jika peneliti merasa bahwa informasi yang diperoleh masih kurang, mereka dapat menambah jumlah informan yang terlibat.
2. Sebaliknya, jika peneliti merasa bahwa informasi yang diperoleh sudah mencukupi, mereka dapat mengurangi jumlah informan yang terlibat.
3. Dalam penelitian kualitatif, peneliti memiliki fleksibilitas untuk mengganti informan jika terjadi ketidakpatuhan atau ketidakjujuran selama wawancara.[105]

Maka berdasarkan kriteria dan kondisi tersebut jumlah informan pendukung dalam penelitian ini berjumlah 5 orang siswa yang dianggap sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan dan cukup dalam memberikan gambaran mendalam serta data yang kaya dari berbagai perpektif sampai titik kejenuhan.

[105] *Ibid*, h 25.

Tabel 3.3

Nama-nama informan penelitian

No	INFORMAN	NAMA
1.	Informan Pertama	Wilda Mardiyah, BIRK
2.	Informan Kedua	Indah Karunia Effendi
3.	Informan Ketiga	Nasywaa Meilani
4.	Informan Keempat	Syifa Rahmawati
5.	Informan Kelima	Bayu Firmansyah
6.	Informan Keenam	Rajwa Quratil Aini

Berikut adalah tabel kisi-kisi wawancara

Tabel 3.4

Kisi—kisi wawancara dengan guru

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
1.	Strategi Guru Fiqih dalam Pembelajaran Berbasisi Gamification untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs N 7	1. Strategi guru a. Memberikan motivasi dan perhatian	Bagaimana cara Ibu memanfaatkan jenis gamifikasi tertentu untuk menarik motivasi dan perhatian siswa dalam belajar, dan sejauh mana perhatian yang Ibu berikan mampu menjaga fokus belajar mereka?

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
	Agam		
		b. Menjelaskan tujuan pembelajaran	Bagaimana cara Ibu menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa sebelum pembelajaran Fiqih dimulai? Dan gamifikasi apa yang ibuk gunakan dalam menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa?
		c. Mengingat kompetensi prasyarat	Bagaimana upaya Ibu dalam mengulas materi sebelumnya melalui gamifikasi, dan jenis permainan apa yang Ibu gunakan agar siswa dapat mengingat pembelajaran dalam jangka waktu yang lama?
		d. Memberi stimulus	Bagaimana cara Ibu memanfaatkan strategi gamifikasi untuk membangkitkan minat siswa di awal kelas dan bereksplorasi terhadap materi fikih yang akan dipelajari?
		e. Memberikan petunjuk belajar	Bagaimana Ibu menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran kepada siswa dan jenis gamifikasi apa yang

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
			Ibu gunakan dalam memberikan petunjuk belajar sehingga siswa memahami peran mereka dalam 'permainan' tersebut?
		f. Menimbulkan penampilan siswa	Bagaimana cara Ibu mendorong siswa agar berani tampil, seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, atau menyampaikan pendapat dalam pembelajaran Fiqih?
		g. Memberikan umpan balik	Bagaimana cara Ibu memberikan tanggapan atau respon terhadap cara belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung?
		h. Menilai penampilan siswa	Bagaimana Ibu menilai keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran Fiqih di kelas?
		i. Memperkuat retensi	Bagaimana Ibu menggunakan game evaluasi atau kuis berbasis gamification untuk memperkuat daya ingat siswa terhadap materi Fiqih yang telah dipelajari?
		2. Keaktifan belajar a. Ikut serta terlibat	1. Bagaimana siswa dalam mengerjakan tugasnya

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
		mengerjakan tugasnya dalam belajar	setelah ibuk menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan gamifikasi pada pembelajaran fiqih?
		b. Bertanya mengenai persoalan yang belum dipahami kepada guru dan temannya	1. Bagaimana Ibu melihat perubahan sikap siswa dalam menghadapi kesulitan materi setelah pemanfaatan gamifikasi ini, apakah siswa menunjukkan inisiatif untuk bertanya, baik kepada Ibu maupun kepada temannya?
		c. Mencari banyak informasi dalam memecahkan masalah	1. Setelah Ibu menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi ini, bagaimana inisiatif siswa dalam menggali informasi secara mandiri? 2. Bagaiamana mereka terlihat lebih aktif mengeksplorasi berbagai referensi atau sumber belajar demi memecahkan masalah yang ada dalam tugas tersebut?
		d. Melakukan diskusi	1. Bagaimana Ibu melihat

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
		kelompok sesuai dengan arahan guru	suasana kerja sama siswa di dalam kelompok; apakah siswa terlihat lebih aktif bertukar informasi dan saling membantu rekan satu timnya ? 2. Setelah memanfaatkan gamifikasi, bagaimana Ibu mengamati kesiapan siswa saat diminta membentuk kelompok? Apakah mereka lebih sigap dan antusias dalam menjalankan arahan diskusi ?
		e. Menilai keterampilan dan hasil-hasil yang didapatkannya	1. Bagaimana Ibu melihat cara siswa menilai kemampuan mereka sendiri setelah ada sistem gamifikasi ini; apakah mereka menjadi lebih kritis dan peduli untuk mengevaluasi apa saja keterampilan yang sudah mereka kuasai demi mencapai poin mereka?
		f. Melatih diri dalam memecahkan soal	1. Bagaimana Ibu melihat kemauan siswa untuk

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
		atau masalah yang sama	melatih diri kembali saat mereka gagal? 2. Bagaimana Ibu menilai kebiasaan siswa dalam mengasah keterampilan mereka apakah dengan pemanfaatan gamifikasi, siswa jadi lebih rajin berlatih pada jenis soal yang serupa agar mereka semakin mahir di bagian tersebut?"
		g. Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.	1. Bagaimana Ibu melihat cara siswa menerapkan materi yang mereka pelajari apakah setelah ada gamifikasi ini mereka jadi lebih cekatan dalam menggunakan informasi tersebut untuk menyelesaikan setiap tugas atau persoalan yang Ibu berikan?"
2.	Faktor Pendukung dan Penghambat Strategi Pemanfaatan	1. Faktor pendukung strategi pemanfaatan gamification a. Dukungan dari pihak sekollah	1. Bagaimana bentuk dukungan yang diberikan pihak sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran Fiqih agar siswa lebih aktif

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
	Gamification	b. Kreativitas guru	dan antusias mengikuti pembelajaran di kelas? 2. Bagaimana Ibu merancang pembelajaran Fiqih berbasis gamification agar materi dapat disampaikan secara menarik dan mudah dipahami siswa?
		2. Faktor penghambat Strategi pemanfaatan gamification a. Faktor internal 1) Kompetensi dan pelatihan guru 2) Minat Peserta Didik 3) Keterbatasan waktu	1. Bagaimana Ibu menilai kesiapan atau keterampilan yang Ibu miliki saat ini dalam menerapkan metode gamification di kelas, dan bagaimana peran pelatihan-pelatihan keguruan yang pernah Ibu ikuti dalam membentuk pemahaman tersebut?" 2. Bagaimana Ibu melihat minat dan antusiasme belajar siswa ketika Ibu menerapkan pembelajaran Fikih menggunakan strategi *gamification?* 3. Bagaimana keterbatasan waktu pembelajaran memengaruhi penerapan

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
			pembelajaran Fiqih berbasis gamification di kelas?
		b. Faktor eksternal 1) Internet yang tidak stabil 2) Keterbatasan infrastruktur teknologi	1. Seberapa sering ketidakstabilan jaringan mengganggu implementasi gamification dan bagaimana hal itu memengaruhi keaktifan siswa ? 2. Seberapa besar frekuensi munculnya kendala teknis seperti sinyal internet yang lambat atau alat yang eror mengganggu jalannya strategi gamifikasi Ibu di kelas? Lalu, bagaimana cara Ibu menyiasati situasi tersebut agar pembelajaran tetap berjalan lancar?

Tabel 3.5

Kisi-kisi wawancara dengan siswa

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
1.	Strategi guru fikih dalam	1. Strategi Guru a. Memberikan motivasi dan	Bagaimana cara guru memberikan motivasi dan

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
	pembelajaran berbasis gamification untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs N 7 Agam	perhatian	perhatian agar kalian tetap fokus dalam pembelajaran dan gamifikasi apa yang digunakan?
		b. Menjelaskan tujuan pembelajaran	Bagaimana cara guru menjelaskan apa yang harus kalian capai di awal pembelajaran? dan apakah guru menyampaikannya dalam bentuk "misi" atau target permainan tertentu?
		c. Mengingat kompetensi prasyarat	Bagaimana cara guru mengajak kalian mengulang materi lama menggunakan permainan kuis singkat dan apakah hal tersebut membuat kalian lebih lama dalam mengingat pembelajaran?
		d. Memberikan stimulus	Tantangan atau aktivitas permainan apa yang biasanya diberikan guru di awal kelas untuk membangkitkan semangat kalian untuk mengeskplor materi fikih yang dipelajari?
		e. Memberi petunjuk belajar	Bagaimana guru menjelaskan cara bermain atau aturan tugas dalam belajar Fiqih dan apakah hal tersebut membantu kalian untuk lebih memahami alur permainannya?
		f. Menimbulkan penampilan	Bagaimana cara guru

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
		siswa	mendorong kalian agar berani tampil ke depan, berdiskusi, atau beranui berpendapat saat sedang memanfaatkan gamifikasi dalam pembelajaran?
		g. Memberi umpan balik	Bagaimana perasaan kalian saat guru memberikan respon langsung ketika kalian aktif menjawab atau menyelesaikan tantangan dalam pembelajaran?
		h. Menilai penampilan siswa	Bagaimana guru menilai keaktifan dan partisipasi kalian selama proses pembelajaran fiqih dengan pemanfaatan gamification ini?
		i. Memperkuat retensi	Bagaimana penggunaan kuis atau evaluasi berbentuk *game* di akhir pelajaran membantu kalian lebih mudah mengingat materi Fiqih dalam waktu lama?
		2. Keajtifan belajar a. Ikut serta terlibat mengerjakan tugasnya dalam belajar	1. Bagaimana perasaanmu saat mengerjakan tugas Fiqih setelah Ibu Guru menggunakan cara belajar seperti permainan (gamifikasi) ini?
		b. Bertanya mengenai persoalan yang	1. Kalau kamu merasa kesulitan memahami materi atau tugas Fiqih, apakah kamu merasa

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
		belum dipahami kepada guru atau teman	lebih berani untuk bertanya kepada Ibu Guru atau temanmu agar bisa menyelesaikan "misi" belajarmu?
		c. Mencari banyak informasi dalam memecahkan masalah	1. Saat ada masalah atau soal yang sulit, apakah kamu mencoba mencari tahu sendiri jawabannya di buku atau catatan supaya tugasmu selesai dengan baik? 2. Apakah cara belajar seperti ini membuatmu jadi lebih rajin mencari informasi tambahan di luar yang dijelaskan Ibu Guru?
		d. Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru	1. Bagaimana suasananya saat kamu belajar berkelompok dengan teman-temanmu? Apakah kalian jadi lebih sering berdiskusi dan saling membantu agar kelompok kalian berhasil? 2. Seberapa cepat kamu dan teman-teman bersiap saat Ibu Guru meminta membentuk kelompok? Apakah kamu merasa lebih antusias mengikuti arahan kelompok

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
			yang diberikan?
		e. Menilai keterampilan dan hasil-hasil yang didapatkannya	1. Setelah melihat poin atau level yang kamu dapatkan, apakah kamu jadi lebih sering mengecek kembali kemampuanmu?
		f. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sama	1. Jika kamu sempat gagal atau salah mengerjakan soal, apakah kamu merasa tertantang untuk mencobanya lagi sampai kamu berhasil? 2. Apakah cara belajar ini membuatmu jadi ingin lebih sering berlatih soal yang sama supaya kamu semakin mahir dan poinmu meningkat?
		g. Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.	1. Saat diberikan tugas atau persoalan Fiqih yang baru, apakah kamu merasa lebih mudah menggunakan ilmu yang sudah dipelajari sebelumnya untuk menyelesaikan tugas tersebut?
2.	Faktor pendukung dan penghambat	1. Faktor pendukung strategi pemanfaatan	1. Fasilitas apa saja yang disediakan sekolah (seperti WiFi, LCD, atau ruang kelas

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
	strategi pemanfaatan gamification	gamification a. Dukungan dari pihak sekolah b. Kreativitas guru	yang nyaman) yang membuat kalian lebih semangat dan aktif saat belajar Fiqih menggunakan permainan? 2. Bagaimana pendapat kalian mengenai cara guru merancang permainan atau tantangan dalam pelajaran Fiqih? Apakah cara tersebut membuat materi yang sulit menjadi lebih mudah kalian pahami?
		2. Faktor penghambat strategi pemanfaatan gamification a. Faktor internal 1) Kompetensi dan pelatihan guru 2) Minat peserta didik 3) Keterbatasan waktu	1. Menurut kamu, bagaimana kemampuan Ibu Guru dalam mengajar menggunakan metode *gamification* (permainan) di kelas? Apakah cara mengajar Ibu yang terampil dan kreatif itu membuat kamu jadi lebih mudah paham dan semangat belajar? 2. Sejauh mana penerapan strategi *gamification* dalam mata pelajaran Fikih dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat kamu untuk berpartisipasi aktif di dalam

No	Fokus Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan
			kelas 3. Apakah waktu yang tersedia di kelas cukup bagi kalian untuk menyelesaikan tantangan atau permainan Fiqih yang diberikan guru sampai selesai?
		b. Faktor ekternal a. Internet yang tidak stabil b. Keterbatasan infrastruktur teknologi	1. Seberapa sering gangguan internet di sekolah menghambat kalian saat sedang asyik bermain atau mengerjakan kuis Fiqih, dan apakah hal itu membuat kalian menjadi kurang semangat? 2. Bagaimana dampak kendala teknis seperti sinyal internet yang lambat atau alat yang eror terhadap kelancara pembelajaran berbasis gamification di kelas, dan bagaimana biasanya langkah Ibu Guru untuk mengatasi situasi tersebut?

3. Dokumentasi

Dokumentasi secara etimologi berasal dari kata “dokumen”, yang berarti barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara

mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi melibatkan pengambilan informasi yang bersumber dari berbagai jenis dokumen. Data yang diperoleh melalui teknik dokumentasi umumnya tergolong sebagai data sekunder atau data pendukung dalam penelitian .[106]

Dokumentasi sebagai salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat, mengkaji, dan menganalisis dokumen-dokumen yang terkait.[107] Dokumentasi yang diperlukan disini adalah modul ajar guru dalam menggunakan *gamification*, foto siswa dalam menggunakan gamification dan jenis *gamification* yang digunakan.

D. Teknik Keabsahan Data

Data yang absah (valid) dalam penelitian kualitatif adalah data yang sama diantara data yang ditemukan pada objek dan laporan penelitian.[108] Untuk menguji keabsahan dan kevalidan data, peneliti menggunakan triangulasi data. Dalam triangulasi data peneliti melakukan pengecekan dengan berbagai sumber, teknik, dan waktu.

1. Triangulasi Sumber

   Untuk meningkatkan kepercayaan terhadap hasil penelitian adalah dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber yang saling berkaitan. Peneliti perlu melakukan penelusuran mendalam untuk

[106] Nur Hikmatul Auliya Hardani, Helmina Andriani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif, (Yogyakarta : Pustaka Ilmu Group*, 2020), h. 149-150.

[107] Miftahul Choiri dan Umar Sidiq, Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan, (Ponorogo: Nata Karya, 2019), h. 58

[108] Tuti Khairani Harahap, Muhammad Hasan and others, *Metode Penelitian Kualitaf, (Makassar :* Tahta Media Group, 2023), h, 198.

memeriksa kebenaran data dari sumber-sumber yang beragam. Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan oleh peneliti meliputi guru dan siswa.[109]

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan strategi validasi data yang melibatkan pemanfaatan beragam teknik pengumpulan data pada satu sumber informasi. Proses pengujian kredibilitas data melalui triangulasi teknik dilakukan dengan cara memverifikasi data yang diperoleh dari sumber yang sama menggunakan metode pengumpulan yang berbeda. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang penulis terapkan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.[110]

3. Triangulasi Waktu

Peneliti dapat mengecek kebenaran suatu data dengan melakukan trianggulasi waktu. Menguji kredibilitas data dengan trianggulasi waktu yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data pada waktu yang berbeda. [111]

Maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber untuk dapat memperoleh informasi yang signifikan terkait strategi guru dalam pembelajaran berbasis *gamification* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Serta triangulasi teknik yang digunakan untuk mengecek hasil yang sama antara data hasil pengamatan dan wawancara.

---

[109] Wiyanda Vera Nurfajriani et al., "Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif Wiyanda," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. September (2024): 828.

[110] Mitahul Choiri dan Umar Sidiq, *Op. cit*. 29

[111] Rifa'I Abu Bakar, Pengantar Metodologi Penelitian, (Yogyakarta : SUKA Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), 132

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data merupakan proses berkelanjutan yang dimulai sebelum terjun ke lapangan, berlanjut selama pengumpulan data di lapangan, dan bahkan setelah kegiatan lapangan usai. Fokus utama analisis data kualitatif adalah selama proses pengumpulan data berlangsung di lapangan.[112]

Analisis data menurut Miles dan Huberman, dalam Nursapia Harahap analisis data dibagi dalam tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Ketiga alur tersebut adalah (1) reduksi data (data *reduction*); (2) penyajian data (data *display*); dan (3) penarikan simpulan.[113]

1. Reduksi Data

   Reduksi data melibatkan pengumpulan catatan observasi, wawancara mendalam, klarifikasi data, dan dokumentasi.[114] Data yang terkumpul kemudian diseleksi sesuai fokus penelitian, yaitu strategi guru fiqih dalam pembelajaran berbasis gamification untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Penyajian Data

   Dalam mengorganisir data, peneliti menyajikan informasi dalam bentuk narasi tekstual.[115] Narasi ini kemudian diringkas

---

[112] Hardi Warsono, Retno Sunu Astuti, and Ardiyansyah, *Metode Pengolahan Data Kualitatif Menggunakan Atlasi*(Semarang : Program Studi Doktor Administrasi Publik, 2022), 10.

[113] Nursapia Harahap, *Penelitian Kualitatif*,(Sumatera Utara : *Wal Ashri Publishing*, 2019), 69.

[114] Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kulitatif*, (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021), 161.

[115] Warsono, Astuti, and Ardiyansyah, *Metode Pengolahan Data Kualitatif Menggunakan Atlas.Ti(Semarang:* Program Studi Doktor Administrasi Publik, 2022), 14.

menjadi serangkaian bagan yang menggambarkan pemahaman tentang penjelasan tindakan subjek penelitian mengenai strategi guru fiqih dalam pembelajaran berbasis *gamification* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan tentang bagaimana strategi guru fiqih dalam pembelajaran berbasis gamification untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan factor pendukung dan penghambat strategi guru dalam pembelajaran berbasis *gamification* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

3. Penarikan Kesimpulan

Analisis yang dilakukan selama pengumpulan data dan setelah pengumpulan data digunakan untuk menarik kesimpulan sehingga menemukan pola tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lapangan.[116] Tujuan dilakukannya penarikan kesimpulan yaitu untuk memverifikasi data yang diperoleh sehingga peneliti dapat mengetahui lebih mendalam tentang strategi guru fiqih dalam pembelajaran berbasis *gamification* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan factor pendukung dan penghambat strategi guru fikih dalam pembelajaran berbasi *gamification* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs N 7 Agam.

Ketiga tahapan analisis data tersebut, mulai dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan terjadi secara bersamaan tetapi

[116] Dewi Kurniasih, Yudi Rusfiana and others, *Analisis Data*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2021), 32.

tidak secara berurutan. Karena laporan penelitian bersifat dinamis dan terus berkembang seiring dengan proses pengumpulan dan analisis data, sehingga memungkinkan adanya revisi berdasarkan temuan data dan fakta baru.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Penyajian Data

a. Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs N 7 Agam.

Penggunaan gamifikasi dalam dunia pendidikan merupakan salah satu pendekatan inovatif yang muncul sebagai respons terhadap perubahan paradigma pembelajaran di era digital. Gamifikasi tidak hanya mengacu pada penggunaan permainan dalam arti literal, tetapi lebih luas dari itu yaitu penggunaan elemen-elemen game contohnya seperti: poin, level, tantangan, papan peringkat, penghargaan, dan narasi kompetitif dalam konteks pembelajaran.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada mata pelajaran Fikih di MTs N 7 Agam, gamifikasi menjadi solusi strategis untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap materi yang sering dianggap teoretis dan monoton. Melalui kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang memadukan teknologi dan elemen permainan, pembelajaran Fikih bertransformasi menjadi lebih variatif dan menyenangkan.

Dalam strategi pembelajaran berbasis gamification ini terdapat beberapa komponen yaitu:

1) Memberikan Motivasi dan Perhatian

Pemberian motivasi dan perhatian ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa agar mereka lebih siap mengeksplorasi materi. Melalui strategi ini, guru berupaya menjaga fokus siswa sepanjang proses pembelajaran, terutama bagi individu atau kelompok yang mulai kehilangan konsentrasi, sehingga mereka tetap terlibat aktif dalam setiap tantangan.

Selain itu, pemberian motivasi secara lisan ini bertujuan untuk membangkitkan antusiasme dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan. Dengan adanya perhatian guru yang konsisten, siswa diharapkan terdorong untuk berani tampil, berdiskusi, dan berpartisipasi penuh dalam menyelesaikan misi-misi pembelajaran yang diberikan.

Sebagaimana wawancara peneliti dengan guru Fikih terkait dengan bagaimana cara memberikan motivasi dan perhatian kepada siswa dan gamifikasi apa yang digunakan dalam menyampaikan motivasi dan perhatian tersebut, informan pertama mengatakan:

> "Guru menyatakan bahwa cara efektif untuk memanfaatkan motivasi adalah dengan membangun kedekatan emosional di awal kelas. Guru

> mengungkapkan bahwa pemberian motivasi dilakukan dengan cara menanyakan kabar peserta didik sebelum memulai materi, guna memastikan kesiapan mental mereka. Selain itu, guru memberikan motivasi verbal secara langsung untuk membangkitkan semangat belajar siswa agar mereka siap untuk belajar. Guru meyakini bahwa perhatian personal seperti ini mampu menjaga fokus siswa sehingga mereka tidak merasa tertekan saat proses kompetisi berlangsung".[117]

Pemberian motivasi dan perhatian dari guru dapat sangat berpengaruh pada fokus dan antusis siswa dalam pembelajaran. sebagaimana disampaikan oleh informan keempat

> "Biasanya sebelum memulai pembelajaran ibu nanya kabar kami kak, kayak gimana kabarnya hari ini. Trus saya juga merasa senang sekali kalau di awal kelas Ibu Guru bertanya kabar kami dulu. Rasanya kami jadi lebih diperhatikan dan suasana kelas jadi tidak kaku. Karena awalnya sudah merasa nyaman, jadi belajarnya lebih bersemangat kk."[118]

Hal serupa juga disampaikan oleh salah seorang siswa kelas VIII, sebagai informan kedua

> "Perhatian yang Ibu berikan di awal pelajaran, seperti menyapa kami, memberikan semangat itu buat kita jadi merasa lebih senang dan tidak tegang kak saat

[117] Wilda Mardiah, Guru Fikih MTs N 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (GF- 1 MP)

[118] Syifa Rahmawati, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (SR – I MP)

belajar, karena dari awal Ibu sudah kasih semangat buat kami."[119]

Hal serupa juga disampaikan oleh salah seorang siswa kelas VIII, sebagai informan ketiga

"Perhatian dari Ibu Guru di awal pelajaran buat saya jadi lebih fokus kk, jadi saya merasa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran kk".[120]

Hal serupa juga disampaikan oleh salah seorang siswa kelas VIII, sebagai informan kelima

"Motivasi dan perhatian dari Ibu bikin saya jadi lebih berani kk. Biasanya saya malu kalau mau tanya, tapi karena di awal sudah diajak ngobrol santai sama Ibu, saya jadi merasa lebih percaya diri buat ikut aktif di dalam kelas."[121]

Hal serupa juga disampaikan oleh salah seorang siswa kelas VIII, sebagai informan keenam

"Waktu Ibu memberikan kata-kata motivasi sebelum kita mulai main kuis atau pembelajaran, itu membantu sekali. Saya jadi merasa lebih siap dan percaya diri. Jadi,

[119] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (IKE – 1 MP)

[120] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wanawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (NM – 1 MP)

[121] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 1 MP)

pas waktu kuis dimulai dan harus kejar-kejaran poin sama teman, saya tidak terlalu tegang atau panik lagi."[122]

Berdasarkan wawancara di atas Guru Fikih dalam memberikan motivasi dan perhatian diawali dengan menanyakan bagaimana keadaan siswa tersebut dan apakah mereka siap untuk mengikuti pembelajaran. Melalui kata-kata penyemangat di awal kelas (verbal), perhatian fisik dengan berkeliling kelas, dan apresiasi langsung terhadap proses belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa strategi guru tersebut berhasil menciptakan kondisi psikologis yang stabil bagi siswa sebelum memulai pembelajaran.

Sejalan dengan hasil wawancara tersebut, berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, guru terlihat memulai kelas dengan menyapa siswa satu per satu dan menanyakan kondisi mereka hari itu. Suasana kelas yang awalnya kaku menjadi lebih cair setelah guru memberikan motivasi verbal mengenai manfaat materi Fikih yang akan dipelajari melalui elemen permainan. Terlihat siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan perhatian yang terpusat penuh kepada guru sebelum pembelajaran dimulai.[123]

[122] Rajwa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (RQA – 1 MP)

[123] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam Canduang, 14 Februari 2026"



Gambar 4.1 Guru fikih memberikan motivasi dan perhatian kepada siswa di awal pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi serta dokumentasi, dapat diambil kesimpulan bahwa guru Fikih di MTs N 7 Agam dalam mengawali pembelajaran berfokus pada pembangunan kedekatan emosional sebagai fondasi utama sebelum menerapkan *gamification*. Guru secara konsisten memberikan motivasi dan perhatian melalui tindakan nyata, seperti menanyakan kabar siswa secara tulus untuk memastikan kesiapan mental mereka sebelum menerima materi. Selain itu, pemberian motivasi verbal dilakukan untuk membangkitkan gairah belajar sehingga siswa merasa siap dan bersemangat dalam pembelajaran.

2) Menjelaskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah target spesifik yang harus dicapai siswa dalam satu pertemuan atau satuan pembelajaran. Pernyataan ini menekankan bahwa tujuan tersebut disusun secara bertahap berdasarkan hierarki Kurikulum Merdeka, yaitu

mulai dari Capaian Pembelajaran (CP), lalu Tujuan Pembelajaran (TP), dan akhirnya Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) disusun secara sistematis dalam modul pembelajaran untuk memastikan keterkaitan antara kompetensi yang harus dicapai dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Sebagaimana wawancara peneliti dengan guru Fikih terkait dengan bagaimana cara guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa dan apa yang digunakan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran tersebut, informan pertama mengatakan:

> "Dalam menjelaskan tujuan pembelajaran di sampaikan sebelum memulai materi pembelajaran. Tujuannya supaya anak-anak tahu hari ini mau belajar apa dan target yang harus mereka capai itu apa, jadi mereka tidak bingung arahnya kemana. Untuk menyusun tujuan pembelajaran ini disesuaikan sama Kurikulum yang dipakai. Kayak sekarang kan menggunakan Kurikulum Merdeka. Jadi Tujuan Pembelajrannya itu diturunkan dari CP, TP baru kemudia ATP. Biasanya sebelum masuk materi tu dimulai dulu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk melihat kesiapan mereka sebelum memulai pembelajaran dan suapaya kita juga tahu seperti apa kebutuhan dari anak-anak itu. Dalam hal ini saya menggunakan PowerPoint. Saya susun poin-poin tujuannya dalam slide yang bersih dan menarik supaya siswa lebih mudah

menangkap maksud dari materi yang akan kita pelajari".[124]

Tujuan pembelajaran disampaikan oleh guru secara interaktif yaitu dengan memanfaatkan power point agar siswa dapat lebih mudah mengerti apa tujuan dari kita mempelajari hak tersebut. Hal ini diungkapkan siswa sebagai informan keempat.

> "Biasanya sebelum mulai pembelajaran ibu guru selalu kasih tahu dulu tentang tujuan pembelajaran yang harus di capai pakai slide PowerPoint yang bagus warnanya. Dia bilang hari ini kita belajar tentang makanan mnuman halal dan haram dan targetnya bisa membedakan mana makanan minuman yang termasuk ke dalam kategori halal dan haram tadi kak. Jadi kita nggak bingung, langsung fokus ke pencapaian dalam pembelajaran itu kak."[125]

Hal serupa juga disampaikan oleh salah seorang siswa kelas VIII, sebagai informan kedua

> "Bu Guru biasanya jelasin tujuan pembelajaran pakai PowerPoint sebelum masuk materi nya kak. Misalnya, hari ini kita belajar makanan minuman halal dan haram, jadi nanti tujuan pembelajaran dijelaskan dalam slide itu kak. Kayak tujuan apa aja yang harus di capai setelah kita mempelajari tentang makanan minuman halal dan haram ini kak."[126]

---

[124] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 2 TP).

[125] Syifa Rahmawati, Siswa MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang, 14 Februari 2026, (SR – 2 TP)

[126] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (IKE – 2 TP).

Hal serupa juga disampaikan oleh salah seorang siswa kelas VIII, sebagai informan kelima

> "Setiap memulai kelas, Ibu selalu memaparkan Tujuan Pembelajaran (TP) melalui slide presentasi yang sangat menarik secara visual kak. Ibu guru menjelaskan secara spesifik bahwa fokus materi hari ini adalah tentang klasifikasi makanan dan minuman halal serta haram. Dengan rincian target yang jelas di awal, kami jadi memiliki gambaran utuh tentang apa yang harus dikuasai, sehingga proses belajar kami menjadi lebih terarah dan efektif."[127]

Hal serupa juga disampaikan oleh salah seorang siswa kelas VIII, sebagai informan keenam

> "Sebelum masuk ke materi, Ibu selalu memaparkan Tujuan Pembelajaran melalui slide yang berisi kata-kata gitu kak. Misalnya pada materi Makanan dan Minuman Halal-Haram, Ibu menjelaskan poin-poin apa saja yang harus kami kuasai setelah belajar nanti. Dengan begitu, kami punya gambaran yang jelas dan bisa langsung fokus pada target yang ingin dicapai, Kak".[128]

Hal serupa juga disampaikan oleh salah seorang siswa kelas VIII, sebagai informan ketiga

> "Iya kak, setiap sebelum memulai pelajaran, Bu Guru tampilkan slide tujuan pembelajaran yang rapi. Katanya diturunkan dari capain pembelajaran (CP) dan

[127] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Candunag, 14 Februari 2026, (BF – 2 TP).

[128] Rajwa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (RQA – 2 TP).

> target profil (TP). Contoh, kayak tadi kita belajar tentang Makanan Minuman Halal dan Haram, Dia tanya dulu 'Apa yang kalian tahu tentang makanan minuman halal dan haram ini, supaya sesuai kebutuhan kita. Aku lebih semangat dan paham apa yang harus dicapai hari itu".[129]

Bersasarkan wawancara diatas guru fikih menjelaskan tujuan belajar dengan menyesuaikan bagaimana kebutuhan siswa tersebut. Tujuan pembelajaran disampaikan melalui poin-poin yang disusun dalam power poin yang menarik sehingga siswa lebih mudah dalam memahami apa saja target yang harus dipahami dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa tidak bingung dan tetap fokus pada materi yang harus dikuasai.

Sejalan dengan hasil wawancara tersebut, Berdasarkan pengamatan peneliti, guru mengawali proses pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran secara eksplisit sebelum memasuki materi inti. Langkah ini dilakukan secara strategis agar siswa memahami fokus pembelajaran hari ini serta target kompetensi yang harus mereka capai, sehingga siswa memiliki arah yang jelas dan tidak merasa bingung selama proses belajar berlangsung. Dalam penyusunannya, guru menyelaraskan perangkat ajar dengan Kurikulum Merdeka, di mana tujuan pembelajaran tersebut diturunkan secara sistematis

[129] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (NM – 2 TP).

dari Capaian Pembelajaran (CP) ke Tujuan Pembelajaran (TP), dan kemudian dijabarkan ke dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).[130]



Gambar 4.2 Guru menjelaskan TP dengan menggunakan slide power point.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumetasi diatas dapat disimpulkan bahwa guru telah menerapkan manajemen kelas yang sangat terstruktur dan berorientasi pada kesiapan siswa. Implementasi Kurikulum Merdeka dilakukan secara sistematis dengan menurunkan Capaian Pembelajaran (CP) ke dalam Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang jelas. Guru menunjukkan konsistensi dalam melakukan orientasi di awal pembelajaran, yakni dengan menyampaikan target capaian melalui media PowerPoint yang dirancang secara visual minimalis dan menarik. Langkah ini terbukti efektif sebagai petunjuk bagi siswa agar mereka memahami arah pembelajaran dan tidak mengalami kebingungan selama proses berlangsung.

[130] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.

3) Mengingat Kompetensi Prasyarat

Kompetensi prasyarat adalah fondasi pengetahuan atau keterampilan yang wajib dimiliki seseorang sebelum ia melangkah ke materi pembelajaran yang lebih kompleks. Ibarat membangun sebuah gedung, kompetensi ini adalah struktur bawah yang memastikan seluruh bangunan di atasnya tetap stabil; tanpa dasar yang kuat, pemahaman terhadap konsep baru akan menjadi rapuh dan sulit untuk dipertahankan. Dalam proses belajar, mengenali prasyarat ini sangat krusial agar kita tidak terjebak dalam rasa frustrasi akibat mencoba memahami teori tingkat lanjut sementara konsep dasarnya masih belum tuntas.

Sebagaimana wawancara peneliti dengan guru Fikih terkait dengan bagaimana cara mengingatkan kompetensi prasyarat kepada siswa dan gamifikasi apa yang digunakan dalam menyampaikan kompetensi prasyarat, informan pertama mengatakan:

> "Sebelum masuk ke materi baru, saya harus pastikan anak-anak masih ingat pelajaran sebelumnya atau punya modal pengetahuan dasar. Caranya, biasanya saya memberikan teka-teki atau kuis tebak kata yang berkaitan dengan materi. Ini sengaja dilakukan agar mereka mulai terbiasa berpikir kritis sejak awal kelas. Selain itu, saya juga melakukan tes diagnostik singkat, bisa lewat tanya jawab atau tulisan pendek, untuk memetakan siapa yang sudah paham dan siapa yang belum. Kalau dasarnya sudah kuat, baru kita lanjut ke

tahap pembelajaran berikutnya. Nah disini saya juga memanfaatkan power poin yang berisi seperti pertanyaan teka-teki yang melatih anak-anak untuk berfikir kritis."[131]

Hal ini sejalan dengan wawancara yang dilakukan dengan siswa sebagai informan ketiga dimana ia mengatakan bahwa

"Sebelum mulai pelajaran, Ibu tidak langsung kasih materi yang sulit kak tapi Ibu biasanya kasih tebak-tebakan atau kuis teka-teki dulu di layar *PowerPoint*. Yang tujuannya untuk mengetes kami apa sudah memiliki pengetahuan awal tentang materi yang akan dipelajari kak. Dan itu buat kami jadi lebih semangat kak karena ibunya gak langsung kasih materi yang kompleks tapi diawali dengan pertanyaan yang sederhana gitu kak."[132]

Hal serupa juga disampaikan oleh salah seorang siswa kelas VIII, sebagai informan keenam

"Sebelum mulai materi baru, Ibu selalu kasih teka-teki atau kuis di PowerPoint buat memancing kami berpikir kritis. Ibu memastikan kami paham materi dasarnya dulu lewat tanya jawab singkat. Kalau kami sudah paham dasarnya, baru Ibu lanjut ke materi baru, kak"[133]

Hal serupa juga disampaikan oleh salah seorang siswa kelas VIII, sebagai informan keempat

---

[131] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 3 MKP).

[132] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang 14 Februari 2026, (NM – 3 MKP)

[133] Rajwa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (RQA – 3 MKP).

"Sebelum masuk ke materi baru, Ibu biasanya kasih teka-teki lewat PowerPoint buat memancing daya pikir kita kak. Tujuannya supaya Ibu tahu apakah kita sudah punya pengetahuan dasar yang kuat atau belum. Ibu selalu memastikan kita ingat materi dasar dulu lewat tanya jawab, kalau dasarnya sudah aman, baru dilanjut ke topik berikutnya."[134]

Hal serupa juga disampaikan oleh salah seorang siswa kelas VIII, sebagai informan kedua

"Ibu Guru sering bikin kuis interaktif di awal kelas biar kita terbiasa berpikir kritis. Sebenarnya itu cara Ibu buat ngecek apakah kita sudah tahu tentang materi itu apa belum. Jadi, kalau pemahaman kita sudah dianggap cukup, baru Ibu mulai menjelaskan materi yang lebih dalam, Kak."[135]

Hal serupa juga disampaikan oleh salah seorang siswa kelas VIII, sebagai informan kelima

“Biasanya ada sesi tanya jawab singkat atau kuis di layar depan sebelum pelajaran inti dimulai. Kata Ibu, ini penting supaya kita nggak bingung karena materi baru pasti butuh bekal pengetahuan dasar dari pelajaran sebelumnya. Kalau Ibu sudah yakin kita paham sedikit meteri nya, baru kita lanjut ke materi yang lebih kompleks kak."[136]

Berdasarkan wawancara tersebut guru fikih menyatakan bahwa kompetensi prasyarat ini dilakukan untuk mengetahui

[134] Syifa Rahmawati, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang , 14 Februari 2026, (SR – 3 MKP).

[135] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang, 14 Februari 2026, (IKE – 3 MKP).

[136] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 3 MKP)

pengetahuan dasar siswa sebelum memulai materi yang lebih kompleks. Hal ini dilakukan melalui media *PowerPoint* dalam bentuk gamifikasi seperti teka-teki dan kuis interaktif yang berfungsi sebagai evaluasi diagnostik. Pendekatan ini terbukti efektif dalam memancing daya berpikir kritis dan meningkatkan kesiapan mental siswa, karena materi yang kompleks tidak disampaikan secara langsung, melainkan diawali dengan penguatan fondasi sederhana.

Hal ini didukung oleh pengamatan yang peneliti lakukan di dalam kelas, dimana guru memulai pembelajaran dengan menggali informasi dasar dari siswa melalui teka-teki berupa pertanyaan yang memancing daya pikir siswa. Dalam penyampaikan teka-teki itu guru memanfaatkan Power Poin yang berisi pertanyaan dasar tentang materi yang akan dipelajari. Hal ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi prasyarat telah menetap dalam ingatan siswa. Melalui respon yang diberikan siswa, guru dapat memetakan secara langsung siswa yang telah memiliki kesiapan kognitif dan siswa yang masih membutuhkan penguatan pada aspek pengetahuan dasar.[137]

[137] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.



Gambar 4.3 Guru mengingatkan kompetensi prasyasarat siswa

Maka berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi tersebut dapat disimpulkan bahwa guru dalam mengingat kompetensi prasyarat kepada siswa dimulai dengan melakukan teka-teki sederhana untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Hal ini diimplementasikan melalui pemanfaatan *gamification* teka-teki dan kuis interaktif berbasis *PowerPoint* yang berfungsi sebagai alat evaluasi diagnostik untuk mengukur kedalaman pengetahuan dasar siswa. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya efektif dalam memetakan kesiapan kognitif siswa secara langsung, tetapi juga berhasil memancing daya berpikir kritis serta membangun kesiapan mental mereka.

4) Memberikan Stimulus

Pemberian stimulus merupakan suatu tindakan strategis yang dilakukan oleh pendidik untuk memberikan rangsangan atau pemicu di awal pembelajaran guna membangkitkan respon

aktif dari para siswa. Secara sederhana, stimulus berfungsi sebagai media pemanasan mental yang bertujuan untuk memusatkan perhatian, memancing rasa ingin tahu, dan mengasah daya nalar siswa sebelum masuk ke dalam inti pembahasan materi.

Berdasarkan wawancara dengan guru fikih, informan pertama mengatakan:

> "Dalam memberikan stimulus kepada siswa biasanya saya tidak langsung memakai *game* yang sulit, tapi saya memberikan contoh langsung kepada anak-anak. Misalnya, saat masuk materi makanan dan minuman halal serta haram, saya bawakan contoh kemasan makanan dan saya bagikan kepada siswa, lalu saya tanya ke mereka: *'Menurut kalian ini boleh dimakan tidak! Kenapa?* Cara ini saya gunakan supaya siswa mau mengeksplorasi dulu pemikiran mereka sebelum saya jelaskan lebih dalam. Jadi, mereka jadi semangat dan berebut menjawab sejak awal yang dimana hal itu akan berpengaruh kepada minat siswa dalam pembelajaran."[138]

Ketika ditanya pemanfaatan gamification apa yang digunakan, disini guru menyatakan

> "Dalam menyampaikan stimulus pada siswa saya tidak selalu menggunakan gamification, biasanya saya melihat kebutuhan materi pada saat itu dan juga

[138] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 4 MS)

kebutuhan siswa. Apakah perlu pemanfaatan media seperti gamification atau tidak."[139]

Sejalan dengan pernyataan tersebut, informan ketiga menyatakan bahwa

"Biasanya ibu kalau mau masuk pembelajaran tu ibu selalu mengajak kami berdiskusi terlebih dahulu kak. Kayak misalnya dalam materi makanan minuman halal dan haram ibu bawa kemasan makanan gitu kak terus kami diminta untuk analisis makanan itu apakah itu termasuk ke dalam makanan halal atau haram. Trus selain itu ibu juga mengawali dengan pertanyaan yang melatih kami berfikir kritis kak."[140]

Sejalan dengan pernyataan tersebut, informan keenam menyatakan bahwa

"Ibu sering mengawali kelas dengan diskusi seru, Kak. Contohnya saat bahas materi makanan halal dan haram, Ibu bawa kemasan makanan asli buat kami bedah bareng-bareng. Ibu juga suka kasih pertanyaan tantangan supaya kami terbiasa berpikir kritis dari awal."[141]

Sejalan dengan pernyataan tersebut, informan keempat menyatakan bahwa

"Setiap mau masuk bab baru, kami diajak diskusi dulu kak. Seperti tadi kan bahas tentang Makanan minuman halal dan haram ibu guru membawa kemasan

[139] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 4 MS)

[140] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pibadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (NM – 4 MS).

[141] Rajwa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, , *Wawancara Pibadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (RQA – 4 MS).

produk untuk materi makanan halal-haram. Tapi itu juga tergantung materi nya kak kadang ibu juga pakai media yang ada gambar-gambar gitu kak."[142]

Sejalan dengan pernyataan tersebut, informan kedua menyatakan bahwa

> "Di awal pelajaran, Ibu biasanya tidak langsung memberikan materi, melainkan mengajak kami berdiskusi terlebih dahulu menggunakan contoh benda atau kadang juga ada kayak kuis nya gitu kak. Kami diminta untuk mengamati dan menganalisis benda tersebut secara langsung agar kami bisa memahami konsepnya dengan benar."[143]

Sejalan dengan pernyataan tersebut, informan kelima menyatakan bahwa

> "Biasanya kak, sebelum memasuki materi ibu selalu memancing kami untuk paham sedikit tentang materi yang mau dibahas, sebelum masuk ke pembahasan yang lebih sulit. Seperti memberikan kuis atau kasih contoh nyata gitu kak supaya kami jadi lebih paham. Kadang ibu pakai permainan dalam web gitu tapi kadang juga praktek kayak tadi itu kak."[144]

Berdasarkan wawancara tersebut, pemberian stimulus dilakukan melalui pendekatan pembelajaran aktif yang mengedepankan analisis mandiri oleh siswa. Dengan mengawali

---

[142] Syifa Rahmawati, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, , *Wawancara Pibadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (SR – 4 MS).

[143] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, , *Wawancara Pibadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (IKE – 4 MS).

[144] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, , *Wawancara Pibadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 4 MS).

kelas melalui contoh nyata dan pertanyaan kritis, guru berhasil membangun fondasi pemahaman siswa secara menyenangkan sekaligus efektif untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di kelas dalam memberikan stimulus kepada siswa guru memberikan praktek nya secara langsung. Guru secara cerdas menghindari permainan atau teori yang sulit di awal sesi, dan memilih menggunakan benda nyata sebagai pemantik. Hal ini terbukti efektif menarik perhatian siswa secara instan dan membangun minat belajar yang tinggi. Stimulus berupa pertanyaan ini boleh dimakan atau tidak'? atau kalau seandainya dalam makanan atau minuman itu tidak terdapat logo halal bagaimana ? hal tersebut meminta siswa untuk berpikir kritis dan menghubungkan pengetahuan awal mereka dengan objek yang ada di tangan mereka.



Gambar 4.4 Guru Memberikan Contoh Langsung sebagai Stimulus Pembelajara

Maka berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian stimulus dalam pembelajaran dilakukan melalui pendekatan pembelajaran aktif yang berfokus pada analisis mandiri siswa. Guru mengawali kelas dengan menghindari teori yang kompleks, melainkan menggunakan benda nyata (seperti kemasan produk) sebagai pemantik untuk menarik perhatian siswa secara instan. Hal ini terbukti efektif dalam membangun fondasi pemahaman yang kuat, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi materi sebelum masuk ke penjelasan yang lebih mendalam.

5) Memberikan Petunjuk Belajar

Memberikan petunjuk belajar adalah upaya guru untuk membimbing siswa dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, atau menguasai kompetensi tertentu secara mandiri maupun berkelompok. Dalam proses ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan alur berpikir siswa agar mereka tidak tersesat saat menghadapi materi yang kompleks. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih selaku informan pertama, yang mengatakan bahwa.

> “Saya memberikan petunjuk belajar dengan memanfaatkan website ClassPoint yang terintegrasi dalam media presentasi. Melalui slide yang ditampilkan, saya menjelaskan secara rinci tahapan

> kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup. Petunjuk tersebut membantu siswa memahami alur pembelajaran, mengetahui tugas yang harus dilakukan, serta mempersiapkan diri untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran."[145]

Menggunakan slide classpoint dalam memberikan petunjuk belajara sangat membantu siswa dalam memahami alur pembelajaran dari awal sampai akhir sehingga tidak menimbulkan kebingunan bagi siswa tersebut. Sebagaiamana wawancara penulis dengan informan kedua

> "Biasanya ibu menjelaskan arah pembelajaran itu dengan menampilkannya slide ClassPoint di depan kelas. Di sana sudah ditulis poin-poin aturannya secara rinci. Dan Itu sangat membantu kami paham alurnya karena instruksinya jelas terus juga tersusun secara rapi dan menarik kak."[146]

Hal ini juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 selaku informan ketiga

> "Biasanya Ibu kasih petunjuk belajar lewat *PowerPoint* yang interaktif itu, kak. Isinya poin-poin penting supaya kami paham alur belajarnya dari awal sampai akhir itu seperti apa kak"[147]

---

[145] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 5 MPB)

[146] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang , 14 Februari 2026, (IKE – 5 MPB)

[147] Nasywaa Meilani, , Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang , 14 Februari 2026, (NM – 5 MPB)

Hal ini juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 selaku informan keempat

> "Ibu Guru biasanya pakai slide power poin giru kak, buat kasih instruksi belajar. Di layar itu sudah ada langkah-langkah apa saja yang harus kami kerjakan hari ini. Karena poin-poinnya jelas dan ada gambarnya, kami jadi tidak bingung lagi harus mulai dari mana."[148]

Hal ini juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 selaku informan kelima

> "Ibu selalu kasih arahan yang jelas di depan kelas pakai *slide* gitu kak, Jadi kami tinggal mengikuti arahan yang ada dalam poin-poin itu kak. Petunjuk itu buat kami jadi lebih terarah belajarnya kak.[149]

Hal ini juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 selaku informan keenam

> "Ibu selalu memberikan petunjuk di awal sesi agar kamii punya gambaran tentang apa yang akan dipelajari. Kayak poin-poin penting yang harus kami perhatikan melalui slide PPT kak. Dengan adanya arahan yang tersusun rapi seperti itu, kami merasa alur pembelajaran jadi lebih jelas kak."[150]

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa guru Fikih secara konsisten menerapkan fungsi petunjuk

[148] Syifa Rahmawati, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang , 14 Februari 2026, (SR – 5 MPB)

[149] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang , 14 Februari 2026, (BF – 5 MPB)

[150] Rajwa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang , 14 Februari 2026, (RQA – 5 MPB)

belajar (*learning guidance***)** yang efektif melalui pemanfaatan media digital *ClassPoint*. Para siswa secara kolektif menyatakan bahwa penggunaan *slide* presentasi yang berisi poin-poin instruksi secara rinci dan rapi sangat membantu mereka dalam memetakan alur pembelajaran sejak awal sesi.

Sejalan dengan observasi yang peneliti lakukan di dalam kelas bahwa guru dalam memberikan memberikan petunjuk belajar tidak hanya mengandalkan penjelasan lisan, tetapi memanfaat fitur slide pada ClassPoint secara optimal. Di dalam slide tersebut, Guru telah merincikan seluruh tahapan kegiatan, mulai dari pembukaan hingga penutup. Hal ini memberikan panduan visual yang kuat bagi siswa untuk memahami alur pembelajaran hari itu.[151]



Gambar 4.5 Guru Menjelaskan Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran.

Maka berdasarkan wawancara, observasi dan juga dokumentasi tersebut dapat disimpulkan bahwa,

[151] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.

mengimplementasikan petunjuk belajar (*learning guidance*) secara sistematis dan terstruktur dengan memanfaatkan fitur *slide* pada ClassPoint, guru berhasil mentransformasi instruksi pembelajaran dari sekadar penjelasan lisan menjadi panduan visual yang rinci dan menarik. Integrasi poin-poin instruksi yang tersusun rapi dari tahap pembukaan hingga penutup terbukti efektif sebagai "peta jalan" bagi siswa dalam memetakan alur kegiatan belajar secara mandiri.

6) Menimbulkan Penampilan Siswa

Menimbulkan penampilan siswa atau menstimulasi respon siswa (*eliciting performance*) adalah tahapan dalam pembelajaran di mana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan atau menunjukkan apa yang telah mereka pelajari. Setelah diberikan materi dan petunjuk, siswa harus "tampil" untuk membuktikan pemahamannya. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan untuk mengatahui bagaimana cara guru mendorong agar siswa mau tampil, baik itu didepan kelas maupun keberanian untuk bertanya dan menjawab. Informan pertaman menjelaskan bahwa.

> “Untuk mendorong anak-anak supaya mau maju kedepan dan berpendapat, saya biasanya meyakinkan anak-anak bahwa tidak perlu takut salah karena kita

semua di sini kan sedang belajar maka tidak papa kalau jawabannya mungkin kurang tepat."[152]

Dalam mendorong kemauan siswa tersebut untuk maju guru memanfaatkan permainan interaktif, dimana guru tersebut mengatakan

"Untuk mendorong kemauan siswa untuk tapil kedepan itu saya memanfaatkan gamifikasi Wordwall yang jenis Quiz. Dimana nanti ada beberapa kotak bernomor di layar. Kemudian saya meminta siswa untuk maju atau menunjuk kotak mana yang ingin mereka buka sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi. Di dalam kotak tersebut terdapat pertanyaan seputar materi makanan dan minuman halal serta haram. Karena formatnya seperti permainan, siswa jadi tidak merasa sedang diuji, melainkan sedang bermain."[153]

Menimbulkan penampilan siswa ini dilakukan oleh guru dengan cara mendorong kemauan siswa untuk maju. Sebagaiaman yang disampaikan informan kelima bahwa

"Ibu Guru selalu membuat kami merasa nyaman dengan meyakinkan bahwa tidak perlu takut salah saat menjawab, karena kami semua di sini sedang belajar bersama. Pesan itu sangat membantu kami untuk lebih percaya diri dan tidak merasa kaku kak. Selain itu,

[152] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 6 MPS).

[153] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 6 MPS).

> penggunaan *Wordwall* membuat suasana kelas jadi jauh lebih seru. Karena formatnya seperti permainan kotak misteri, kami jadi sangat antusias untuk maju dan memilih nomor kotak sendiri. Kami merasa lebih tertantang untuk dapat menyelesaikannya kak."[154]

Berdasarkan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa menimbulkan penampilan siswa (*eliciting performance*) dilakukan melalui pendekatan psikologis yang sangat efektif. Guru berhasil menciptakan ekosistem belajar yang aman dengan memberikan afirmasi bahwa "salah adalah bagian dari belajar," yang secara signifikan menurunkan kecemasan siswa dan meningkatkan rasa percaya diri mereka untuk tampil di depan umum. Keberhasilan ini diperkuat dengan pemanfaatan gamifikasi Wordwall (jenis *Quiz/Box of Choice*) yang mengubah persepsi siswa terhadap evaluasi; dari yang semula dianggap sebagai ujian yang menegangkan menjadi permainan yang menantang.

Didukung dengan hasil observasi yang peneliti lakukan Guru menunjukkan pendekatan yang sangat persuasif dalam membangun kepercayaan diri siswa. Untuk memancing keberanian siswa tampil di depan kelas, Guru menciptakan lingkungan belajar yang aman dengan memberikan afirmasi

[154] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 6 MPS).

bahwa "salah itu tidak apa-apa karena semua sedang belajar". Pendekatan emosional ini kemudian didukung secara teknis melalui penggunaan gamifikasi *Wordwall* tipe *Quiz* / *Box Of Choice.*[155]



Gambar 4.6 Siswa Menampilkan Hasil Diskusi Kelompok

Maka berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa guru telah berhasil menerapkan strategi menimbulkan penampilan siswa secara komprehensif. Keberhasilan ini dicapai melalui perpaduan antara dukungan psikologis dan pemanfaatan teknologi. Secara emosional, guru membangun rasa aman di dalam kelas dengan memberikan afirmasi bahwa kesalahan bukanlah kegagalan, melainkan bagian dari proses belajar.

Secara teknis, penggunaan gamifikasi *Wordwall* (tipe *Quiz/Box of Choice*) berfungsi sebagai pemicu yang mengubah ketegangan menjadi antusiasme permainan. Dengan format kotak misteri yang interaktif, guru berhasil memancing

[155] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.

keberanian siswa untuk terlibat aktif dan berpendapat secara spontan. Kombinasi unik antara pendekatan emosional yang hangat dan media pembelajaran yang menantang ini menciptakan suasana kelas yang dinamis, di mana siswa tidak lagi merasa tertekan untuk menunjukkan kemampuannya, melainkan merasa tertantang untuk berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran.

7) Memberikan Umpan Balik

Memberikan Umpan Balik (*Providing Feedback***)** adalah tahap krusial dalam siklus pembelajaran di mana guru memberikan informasi kepada siswa mengenai sejauh mana mereka telah mencapai tujuan pembelajaran. Umpan balik bukan sekadar memberikan nilai (seperti "Bagus" atau "80"), melainkan proses komunikasi yang membantu siswa memahami apa yang sudah benar, apa yang salah, dan bagaimana cara memperbaikinya. Sebagaimana wawancara yang peneliti lakukan terkait bagaimana cara Ibu memberikan tanggapan atau respon terhadap cara belajar siswa? dan bagaimana respon siswa terhadap feedback yang ibuk berikan?. Informan pertama mengatakan.

> “Cara saya memberikan respon terhadap cara belajar siswa adalah dengan selalu hadir di tengah-tengah mereka. Selama proses belajar, baik saat diskusi maupun saat menggunakan media kuis, saya selalu memantau dan

> memberikan tanggapan langsung. Saya berusaha agar respon yang saya berikan bersifat membangun semangat siswa. Intinya, saya ingin siswa tahu bahwa setiap proses yang mereka lalui, baik saat mereka lancar maupun saat mereka jatuh bangun memahami materi, selalu saya hargai dan saya perhatikan."[156]

Umpan balik dilakukan guru selama proses pembelajaran dan bukan hanya sekedar menilai hasil. Hal ini juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 selaku informan keempat

> "Saya merasa senang kak, kalau ketika kita dengan melakukan diskusi atau ada kuis ibuknya selalu membimbing dengan baik kak, kami setiap kelompok di arahkan dengan baik kak sama ibuknya."[157]

Hal ini juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 selaku informan kedua

> "Cara Ibu memberikan tanggapan itu enak banget di hati, Kak. Ibu jarang bilang 'salah' yang bikin malu, tapi lebih sering bilang 'ayo coba lagi' atau 'sedikit lagi betul'. Karena responnya membangun seperti itu, kami jadi tidak kaku. Kami tahu kalau Ibu selalu memantau apa yang kami kerjakan, jadi kami juga belajarnya lebih serius karena merasa dihargai."[158]

Hal ini juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 selaku informan ketiga

---

[156] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 7 UB)

[157] Syifa Rahmawati, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang 14 Februari 2026, (SR – 6 UB).

[158] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang 14 Februari 2026, (IKE – 6 UB)

> "Ibu Guru sangat mengapresiasi setiap usaha yang kami lakukan dalam proses belajar. Ibuk selau memberikan kami motivasi supaya kami tetap optimis."[159]

Maka berdasarkan pernyataan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa Pemberian *feedback* ini dilakukan oleh guru tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi pada proses dengan memberikan semangat dan apresiasi terhadap setiap tahapan belajar siswa. Melalui pendekatan ini, guru memosisikan diri sebagai fasilitator yang mengawal dinamika pembelajaran secara intensif, bukan sekadar sebagai evaluator yang memberikan penilaian angka.

Hal ini sejalan dengan observasi yang peneliti lakukan Guru menunjukkan kehadiran yang sangat nyata dalam mendampingi proses belajar siswa. Guru tidak hanya berdiri di depan kelas, tetapi secara aktif hadir di tengah-tengah siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Baik saat siswa berdiskusi kelompok maupun ketika sedang asyik dengan media kuis, Guru konsisten memantau dan memberikan respon langsung terhadap setiap perkembangan yang ditunjukkan siswa.[160]

---

[159] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang 14 Februari 2026, (NM – 6 UB)

[160] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.



Gambar 4.7 Guru Fikih Memberikan Umpan Balik kepada Siswa.

Berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam memberikan umpan balik (*providing feedback*) dalam pembelajaran dilakukan melalui pendekatan pendampingan proaktif dan penguatan afektif. Guru secara konsisten menempatkan fokus utama pada orientasi proses dibandingkan sekadar pencapaian hasil akhir berupa angka atau nilai kognitif. Umpan balik yang diberikan secara tepat dapat memastikan siswa tidak hanya mendapatkan arahan yang jelas mengenai capaian kompetensinya, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang menghargai proses mereka.

8) Menilai Penampilan Siswa

Menilai Penampilan Siswa adalah tahap dalam proses pembelajaran di mana guru melakukan pengukuran secara formal dan sistematis untuk menentukan sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika

pada tahap sebelumnya (*Eliciting Performance*) siswa diminta untuk mempraktikkan kemampuannya, maka pada tahap ini guru memberikan penilaian (asesmen) terhadap kualitas dari penampilan tersebut. Sebagaimana wawancara yang peneliti lakukan, informan pertama mengatakan

> "Dalam menilai keaktifan siswa di kelas Fikih, saya tidak hanya terpaku pada hasil akhir atau nilai di atas kertas saja. Saya lebih menekankan pada proses, yaitu bagaimana partisipasi mereka saat diskusi atau saat menjawab pertanyaan. Dengan memantau keterlibatan mereka secara langsung. Bagi siswa yang menunjukkan keberanian untuk tampil atau menyampaikan pendapat, saya berikan apresiasi verbal dan juga poin nilai untuk menguatkan kepercayaan diri mereka. Hal ini supaya bahwa kontribusi mereka dalam pembelajaran adalah bentuk bahwa pembelajaran tersebut berhasil dan dapat meningkatkan semangat mereka dalam belajar."[161]

Hal ini juga disampaikan oleh informan kelima

> "Kami merasa sangat dihargai oleh Ibu Guru karena ibu tidak hanya melihat nilai dari hasil saja, tetapi sangat memperhatikan usaha kami saat diskusi atau saat menjawab pertanyaan di depan kelas. Ibu selalu memantau siapa saja yang aktif membantu kelompoknya. Hal yang paling membuat kami semangat adalah ketika Ibu memberikan pujian atau kata-kata penyemangat setelah kami selesai

[161] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2024, (WM – 8 MPNS).

berpendapat. Meskipun jawaban kami mungkin belum sempurna, Ibu tetap mengapresiasi keberanian kami untuk mencoba"[162]

Hal ini juga disampaikan oleh informan ketiga

"Penilaian difokuskan pada proses, bukan hanya nilai akhir kak. Ibu memantau langsung saat kami diskusi dan mendorong saya yang biasanya pasif untuk aktif kak. "[163]

Hal ini juga disampaikan oleh informan keempat

"Kami merasa sangat dihargai sama Ibu guru karena sistem penilaian yang diterapkan tidak hanya berfokus pada hasil akhir saja kak. Ibu guru memberikan perhatian besar terhadap proses dan usaha yang kami tunjukkan, terutama saat sesi diskusi berlangsung kak."[164]

Berdasarkan pernyataan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Fikih guru secara konsisten menekankan penilaian pada proses pembelajaran dari pada hasil akhir atau nilai di atas kertas. Guru melakukan pemantauan langsung terhadap keterlibatan siswa selama diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, atau tampil di depan kelas, termasuk perhatian pada siswa yang membantu teman dan mendorong yang biasanya pasif untuk aktif berpartisipasi.

[162] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 7 MPNS).

[163] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (NM – 7 MPNS).

[164] Syifa Rahmawati, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (SR – 7 MPNS).

Aspek kunci lainnya adalah pemberian apresiasi verbal, kata-kata penyemangat, serta poin nilai tambahan bagi siswa yang menunjukkan keberanian menyampaikan pendapat meskipun belum sempurna guna memperkuat kepercayaan diri mereka.

Didukung dengan observasi yang peneliti lakukan bahwa Guru menerapkan sistem penilaian yang komprehensif dengan menitik beratkan pada proses belajar daripada sekadar nilai angka di atas kertas. Fokus utama Guru adalah pada dinamika partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung, terutama saat sesi diskusi kelompok dan interaksi tanya jawab.[165]



Gambar 4.8 Guru Fikih Menilai Penampilan Siswa.

Berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi tersebut dapat disimpulkan bahwa guru Fikih menerapkan sistem penilaian yang komprehensif dan proses-oriented, yang lebih menekankan dinamika partisipasi siswa daripada hasil akhir atau nilai numerik di atas kertas. Pemantauan langsung dilakukan terhadap keterlibatan siswa selama diskusi kelompok, sesi tanya jawab, tampil di depan kelas, serta bantuan antar-

[165] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.

siswa, termasuk dorongan khusus bagi yang biasanya pasif agar aktif berpartisipasi. Aspek krusial penilaian ini adalah apresiasi verbal, kata-kata penyemangat, dan pemberian poin tambahan untuk keberanian menyampaikan pendapat meskipun belum sempurna guna membangun kepercayaan diri siswa.

9) Memperkuat Retensi

Memperkuat retensi berarti upaya agar siswa tidak hanya memahami materi Fikih saat itu juga, tetapi mampu menyimpan informasi tersebut dalam memori jangka panjang sehingga mudah diingat dan digunakan kembali di kemudian hari**.** Berdasarkan wawancara yang dilkaukan guna menjawab pertanyaan bagaiamana cara ibuk memeperkuat pemahaman siswa? dan game gamification apa yang ibuk manfaatkan?. Dimana berdasarkan pertanyaan tersebut informan pertama mengatakan

> "Dalam tahap memperkuat daya ingat siswa, saya tidak selalu menggunakan kuis atau *game* digital. Untuk benar-benar memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka, saya lebih menggunakan metode refleksi langsung. Dengan meminta salah satu siswa untuk maju ke depan kelas dan menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari berdasarkan pemahaman mereka. Kemudian setiap siswa atau kelompok saya minta untuk memberikan *review* singkat atau tambahan tentang apa yang mereka tangkap dari pelajaran hari itu atau bagaimana perasaan mereka tentang pembelajaran hari

ini. Terakhir, baru saya yang memberikan penguatan materi secara lebih menyeluruh."[166]

Hal ini juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 selaku informan ketiga

"Memperkuat daya ingat itu sangat penting bagi kami. Setelah kami puas bermain dan berdiskusi, penjelasan terakhir dari Ibu yang merangkum semuanya bikin materi jadi makin jelas. Kami jadi ingat mana yang benar dan mana yang salah dari jawaban kuis tadi, jadi ingatnya bisa lebih lama kak.'[167]

Hal ini juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 selaku informan keenam

"Biasanya ibu nggak selalu menggunakan game dalam menyimpulkan materi kak, kadang ibu meminta kami untuk maju dan menyimpulkan materi nanti baru diperkuat sama gurunya kak."[168]

Hal ini juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 selaku informan kedua

"Kami merasa refleksi di akhir pelajaran sangat membantu dalam memperkuat daya ingat. Dengan dimintanya salah satu siswa maju ke depan untuk menyimpulkan materi menggunakan bahasa sendiri,

[166] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 9 MR)

[167] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (NM – 8 MR).

[168] Rajwa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (RQA – 6 MR).

> kami dipacu untuk benar-benar memahami inti pelajaran, bukan sekadar menghafal dalam buku."[169]

Berdasarkan pernyataan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penguatan daya ingat siswa dalam pembelajaran Fikih dilakukan melalui metode refleksi langsung yang bersifat partisipatif dan terstruktur. Guru secara konsisten memberikan ruang bagi siswa untuk memproses informasi secara mandiri dengan cara meminta mereka menyimpulkan materi menggunakan bahasa sendiri di depan kelas. Pendekatan ini dinilai jauh lebih efektif dibandingkan hanya mengandalkan kuis digital, karena memaksa siswa untuk memahami inti sari pelajaran secara mendalam alih-alih sekadar menghafal teks dalam buku. Partisipasi aktif melalui ulasan kelompok dan penyampaian kesan belajar juga turut memperkuat pemahaman kolektif, sehingga materi menjadi lebih relevan dan membekas di ingatan siswa.

Hal ini juga didukung oleh observasi yang peneliti lakukan bahwa Guru menunjukkan variasi teknik memperkuat daya ingat ini tidak hanya mengandalkan gamification saja, tetapi lebih menekankan pada refleksi langsung. Hal ini dilakukan untuk

[169] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (IKE – 7 MR).

memastikan bahwa materi yang baru saja dipelajari benar-benar membekas dalam ingatan jangka panjang siswa.[170]



Gambar 4.9 Guru Meminta Siswa Melakukan Refleksi

Maka berdasarkan pemaparan wawancara, observasi dan dokuementasi tersebut dapt ditarik kesimpulan bahwa penguatan daya ingat siswa dalam pembelajaran Fikih berhasil dioptimalkan melalui metode refleksi langsung yang bersifat partisipatif, terstruktur, dan mendalam. Guru secara konsisten memberikan ruang bagi siswa untuk memproses informasi secara mandiri, baik melalui kegiatan menyimpulkan materi dengan bahasa sendiri di depan kelas maupun melalui ulasan kolektif antar kelompok. Pendekatan ini terbukti lebih efektif dibandingkan penggunaan kuis digital atau *gamification* semata, karena mampu mendorong siswa untuk memahami substansi pelajaran secara menyeluruh dan menghindari pola belajar hafalan teks yang bersifat sementara. Dengan adanya

[170] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.

keterlibatan aktif dan penyampaian kesan belajar, materi menjadi lebih relevan dan membekas kuat dalam ingatan siswa.

b. Dampak Strategi Guru Fikih Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Gamification

Setelah penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan gamification terdapat perubahan yang signifikan terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran.

1) Ikut Serta Terlibat Mengerjakan Tugas dalam Belajar

Ikut serta dalam mengerjakan tugas merupakan bentuk keterlibatan aktif (*engagement*) siswa yang berhasil dipicu oleh guru Fikih melalui gamification ini, di mana siswa tidak lagi merasa bosan dalam belajar, melainkan merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap tugas Fikih dengan penuh semangat.

Dan hal ini juga dinyatakan oleh guru Fikih dimana ketika ditanya terkait bagaimana keikutsertaan siswa dalam mengerjakan tugasnya setelah penerapan gamification ini? Berdasarkan pertanyaan tersebut informan mengatakan bahwa

> "Setelah diterapkan *gamification* ini siswa tu jadi lebih antusias dalam mengerjakan tugasnya karena cara belajar yang menarik dan lebih menyenangkah. Karena dengan pemanfaatan *gamification* ini siswa tidak hanya sekedar mendengar saja tetapi juga ikut terlibat secara

> aktif dalam pembelajaran. Terutama pada saat penerapan gamification ini menyajikan berbagai jenis *platform* yang menarik salah satunya seperti wordwall ini yang menyediakan berbagai fitur kuis dan juga waktu penyelesaian sehingga mereka terpacu untuk menyelesaikan tugas itu secara lebih cepat gitu."[171]

Pernyataan tersebut diperkuat oleh siswa kelas VIII sebagai informan keempat yang mengungkapkan bahwa

> "Saya merasa sangat senang dan percaya diri kak. Saat kuis dengan menggunakan web Wordwall misalnya ditambah ada fitur waktunya yang membuat saya terpacu menyelesaikan tugas dengan cepat. Dan saya juga menjadi lebih aktif karena dapat terlibat secara langsung kak, bukan hanya sekedar mendengarkan, sehingga belajar terasa jadi lebih menyenangkan."[172]

Informan keenam juga menyampaikan

> "Belajarnya jadi seru banget kak, saya sama temen-temen jadi lebih semangat ngerjain tugas karena nggak ngebosenin. Kita nggak cuma dengerin guru jelasin aja, tapi ikut main juga. Apalagi pas pakai Wordwall, ada kuis dan waktunya gitu, jadi berasa lagi main game tapi sambil belajar. Jadi pengennya cepet-cepet selesain tugasnya biar bisa dapat poin nya kak."[173]

---

[171] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 10 KFTGS).

[172] Syifa Rahmawati, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang , 14 Febreuari 2026, (SR – 8 KFTGS)

[173] Rajqa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (RQA – 7 KFTGS)

Informan kedua juga menyatakan

> "Ngerjain tugasnya jadi terasa menyenangkan kak. Apalagi desainnya kayak menarik gitu kak dan ada waktunya juga jadi kami berpacu untuk bisa menang dalam menjawab pertanyaan kak.[174]

Informan ketiga mengatakan bahwa

> "Saya jadi lebih semangat untuk belajar kak. Dan suasana belajarnya jadi lebih menyenangkan juga kak, karena dalam penerapan gamification ini ibu guru menggunaan game yang menarik kak terus juga ada waktu pengerjaan nya juga jadi lebih fokus aja ngerjain tugasnya."[175]

Hal serupa juga disampaikan informan kelima yang menyatakan

> "saya jadi jauh lebih antusias dan semangat banget pas ngerjain tugas Fikih, Kak. Soalnya cara belajarnya jadi menarik dan lebih menyenangkan setelah Ibu Guru menerapkan gamifikasi ini. Kami tidak cuma duduk diam mendengarkan penjelasan materi saja, tetapi ikut terlibat secara aktif di kelas. "[176]

Pernyaataan wawancara tersebut juga sejalan dengan hasil observasi yang penulis lakukan, Berdasarkan pengematan yang dilakukan, Penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran Fikih terbukti membawa perubahan signifikan pada siswa di

[174] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (IKE – 8 KFTGS)

[175] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (NM – 9 KFTGS)

[176] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 8 KFTGS)

dalam kelas. Siswa menunjukkan antusiasme yang jauh lebih tinggi dalam mengerjakan tugas dibandingkan dengan metode konvensional. Penggunaan platform digital seperti Wordwall berhasil mengubah pola belajar siswa dari pendengar pasif menjadi peserta aktif yang terlibat penuh dalam pembelajaran.[177]



Gambar 4.10 Siswa Menyelesaikan Tantangan Pembelajaran

Maka berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan strategi gamifikasi, khususnya melalui platform digital Wordwall pada mata pelajaran Fikih, secara signifikan berhasil mentransformasi perilaku belajar siswa. Strategi ini terbukti efektif mengubah dinamika kelas dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) di mana siswa hanya menjadi pendengar pasif, menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*) di mana mereka terlibat secara aktif, penuh antusias, dan responsif dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

[177] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026

2) Bertanya Mengenai Persoalan Yang Belum Dipahami

Bertanya mengenai persoalan yang belum dipahami merupakan wujud keaktifan lisan siswa yang menunjukkan keterlibatan intelektual secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas ini bukan sekadar rutinitas kelas, melainkan sebuah indikator psikologis bahwa siswa sedang melakukan proses berpikir kritis dan evaluasi mandiri terhadap informasi yang diterimanya. Dimana siswa tersebut mampu menilai sejauh mana batas kemampuannya, menyadari apa yang sudah ia ketahui, dan mengidentifikasi celah atau informasi yang masih kurang dalam pemahamannya.

Sebagaimana wawancara yang penulis lakukan dengan guru fikih terkait dengan perubahan siswa dalam mengatasi kesulitan dalam belajar setelah memanfaatkan gamification ini? Apakah ada inisiatif dari siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami nya?. Informan pertama mengatakan.

> “Setelah penerapan gamifikasi, saya melihat perubahan sikap yang sangat positif saat siswa menghadapi bagian materi yang sulit. Dulu, siswa cenderung diam jika tidak paham, namun sekarang mereka lebih berani menunjukkan inisiatif untuk bertanya. Mereka tidak hanya bertanya pada saya tapi juga pada teman sebangku atau teman sekelompoknya semisal ada hal yang masih belum dipahami. Karena

> dengan pemanfaatan gamification ini pembelajaran tu jadi lebih menyenangkan dan tidak terlalu kaku."[178]

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan siswa kelas VIII.1 sebagai informan keempat yang mengemukakan bahwa

> "Setelah ibuk memanfaaatkan gamification ini dalam pembelajaran suasana belajar jadi lebih menyenangkan kak, jadi itu berpengaru pada kepercayaan diri saya kak untuk bertanya apabila ada materi atau terkait kuis dalam gamification ini yang belum saya pahami."[179]

Hal itu juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 sebagai informan keenam

> "Belajar pakai *gamification* itu bikin kelas jadi nggak ngebosenin dan nggak kaku. Saya jadi nggak malu lagi buat bertanya kalau nggak paham, entah itu ke Ibu guru atau ke teman sendiri. Karena pembawaannya seru, kita jadi lebih semangat buat cari tahu kalau ada bagian yang sulit."[180]

Hal itu juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 sebagai informan ketiga

> "Setelah ibu nerapin pembelajaran pake gamification ini saya jadi lebih banyak ingin tahu kak terkait materi yang belum saya pahami kak. Jadi lebih berani untuk

[178] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 11 KFBTY).

[179] Syifa Rahmawati, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (SR – 9 KFBTY)

[180] Rajwa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (RQA – 8 KFBTY)

bertanya tentang materi yang sulit kak. Karena belajarnya menyenangkan dan lebih santai tapi tetap bisa fokus ke materi kak."[181]

Hal ini juga sejalan dengan hasil observasi yang penulis lakukan, berdasarkan pengamatan yang dilakukan bahwa dalam memberikan pertanyaan yang belum dipahami, guru secara responsif menanggapi peningkatan frekuensi pertanyaan siswa yang muncul sebagai dampak dari penerapan *gamification*. Guru memberikan penjelasan dan bimbingan yang tepat ketika siswa menemui kesulitan dalam memahami materi di tengah permainan.[182]



Gambar 4.11 Siswa Mengajukan Pertanyaan kepada Guru

Maka berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa Penerapan strategi *gamification* dalam pembelajaran Fikih terbukti secara signifikan meningkatkan

[181] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (NM – 10 KFBTY)

[182] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.

keaktifan belajar siswa. Berdasarkan sinkronisasi antara data wawancara dan hasil observasi peneliti, pembelajaran yang menyenangkan dan tidak kaku berhasil mengubah perilaku siswa yang semula pasif (cenderung diam saat tidak paham) menjadi lebih aktif berinteraksi. Peningkatan frekuensi pertanyaan ini direspon secara adaptif oleh guru melalui pemberian bimbingan dan penjelasan yang tepat di tengah permainan.

3) Mencari banyak informasi dalam memecahkan masalah

Dalam hal ini siswa tidak lagi menjadi penerima informasi yang pasif (*passive learner*), melainkan telah menjadi pembelajar yang aktif (*active learner*). Ketika siswa dihadapkan pada suatu masalah atau tantangan dalam pembelajaran, mereka menunjukkan inisiatif untuk bergerak mencari data, jawaban, dan referensi dari berbagai sumber. Sebagaiman wawancara yang penulis lakukan dengan guru fikih terkait dengan bagaiamana siswa dalam mencari informasi secara mandiri? dan apakah mereka lebih aktif dalam mengeksplorasi berbagai sumber informasi?. Dan informan pertama mengatakan bahwa

> “Dalam mencari informasi tambahan biasanya saya menyajikan suatu permasalahan dalam bentuk slide Power Point, kemudian nanti siswa diminta untuk menganalisis permasalahan yang saya sajikan itu. Saya disini menggunakan model pembelajaran Problem

> Based Learning dimana setiap kelompok diminta untuk menganalisis dan menemukan jawaban dari permasalahan yang saya sajikan. Biasanya saya sediakan kertas untuk mereka menjawab dan menganalisisnya. Dimana mereka bisa menggali informasi dari buku atau dari HP."[183]

Informasi yang sama juga diperoleh dari hasil wawancara dengan informan ketiga yang menyampaikan bahwa

> "Biasanya kalau ada soal yang sulit kami selalu berusaha mencari jawaban dari sumber yang diberikan kak kayak misalnya dalam buku atau HP gitu kak. Selain itu permasalahan yang disajikan ibu melalui slide power poin gitu kak terus nanti kami diminta untuk memecahkan permasalahan itu dan mencari jawaban dari sumber yang disediakan itu kak. Ini membuat kami jadi semakin mandiri dalam mencari informasi dan membantu kami untuk lebih berfikir kritis kak."[184]

Hal ini juga disampaikan oleh informan keenam

> "Biasanya di kelas kita dikasih liat masalah atau kasus lewat slide PPT sama Ibu guru. Terus, kita disuruh diskusi bareng kelompok buat cari solusinya. Kita bebas nyari info tambahan dari buku atau browsing di HP buat nemuin jawabannya. Hasil analisanya kita tulis di kertas yang udah disiapin. Seru

[183] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 12 KFINFO)

[184] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, Wawancara Pribadi, Canduang, 14 Februari 2026, (NM – 11 KFINFO).

sih, soalnya kita jadi belajar bareng-bareng buat mecahin masalah itu.[185]

Dan sejalan dengan pengamatan yang penulis lakukan terkait dengan mencari informasi dimana, Guru mengarahkan siswa untuk mengeksplorasi sumber belajar (buku/referensi) guna memecahkan masalah dan tidak memberikan jawaban secara langsung kepada siswa. Hal ini bertujuan agar siswa lebih kritis dalam menyerap informasi yang didapatkannya.[186]



Gambar 4.12 Siswa Menggali Informasi Terkait Materi Pembelajaran .

Maka berdasatkan wawancara, observasi dan dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator keaktifan siswa dalam mencari banyak informasi untuk memecahkan masalah berjalan dengan sangat efektif melalui integrasi model *Problem Based Learning* (PBL) dan media *slide* PowerPoint. Proses pencarian informasi ini mendorong siswa menjadi pembelajar yang

[185] Rajwa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, Wawancara Pribadi, Canduang, 14 Februari 2026, (RQA – 9 KFINFO).

[186] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026

mandiri dan berpikir kritis, karena mereka diberikan kebebasan secara bertanggung jawab untuk mengeksplorasi sumber belajar cetak (buku) maupun digital (*gadget*). Keaktifan ini didukung penuh oleh peran guru sebagai fasilitator yang secara responsif mengarahkan siswa untuk menemukan solusi sendiri tanpa memberikan jawaban secara langsung.

4) Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru

Indikator keaktifan Belajar dalam melakukan diskusi kelompok yang sesuai dengan arahan dari guru menunjukkan performa yang sangat baik setelah diterapkannya strategi *gamification*. Melalui instruksi dan aturan main yang dirancang oleh guru, siswa tidak lagi pasif secara individual, melainkan aktif membangun interaksi sosial dengan teman sekelompoknya. Arahan guru yang responsif di awal dan di tengah jalannya diskusi berfungsi sebagai pemandu agar siswa tetap fokus memecahkan masalah Fikih yang disajikan.

Sebagaimana guru fikih sebagai informan pertama mengatakan bahwa

> "Dalam melakukan diskusi kelompok terlihat siswa saling tolong menolong dalam mendapatkan informasi untuk menemukan jawaban yang tepat. Misalnya dalam pemanfaatan gamification ini nanti ada beberapa kotak yang berisi pertanyaan lalu nanti siswa diminta untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan itu. Lalu mereka

saya minta untuk maju dan memilih kotak pertanyaan itu dan menjawabnya berdasarkan diskusi mereka tentang permasalahan yang saya sajikan sebelumnya."[187]

Sebagaimana juga disampaikan oleh informan kedua

'Saat kami melakukan diskusi kelompok, kami saling kerja sama kak untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Misalnya nanti pertanyaan itu disajikan dalam kotak gitu terus kami memiliih salah satu kotak kemudian muncul pertanyaan. Karena kami sudah diskusi kami jadi bisa menjawabnya kak. Dan kami bekerja sama untuk menyelesaikan setiap tantangannya karena ingin mendapatkan nilai atau poin itu kak."[188]

Sebagaimana juga disampaikan oleh informan kelima

"Saat kami melakukan diskusi kelompok, kami saling kerja sama Kak untuk memecahkan persoalan yang dikasih sama guru nya kak. Semua siswa dalam kelompok ikut terlibat karena ada penyelesaian misi dalam bentuk kotak gitu kak. Jadi harus berpacu dalam menyelesaikannya kak."[189]

Sebagaimana juga disampaikan oleh informan keempat

"Saat diskusi kelompok, kami saling bekerja sama untuk menjawab pertanyaan yang disajikan guru di

[187] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 13 KFDSK)

[188] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, Wawancara Pribadi, Canduang, 14 Februari 2026, (IKE – 9 KFDSK).

[189] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, Wawancara Pribadi, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 9 KFDSK).

> dalam kotak pilihan. Karena sudah berdiskusi sebelumnya, kami dapat memecahkan tantangan tersebut demi mengumpulkan poin penilaian."[190]

Berdasarkan wawancara yang juga sejalan dengan pengamatan yang dilakukan bahwa dalam menyusun kelompok belajar guru menyusunnya berdasarkan absen dan pembagian dilakukan biasanya seminggu sebelum memasuki materi berikutnya. Saat kegiatan diskusi kelompok berlangsung, terlihat suasana kerja sama yang sangat kental antar siswa. Mereka secara aktif saling tolong-menolong dalam menggali informasi guna menemukan jawaban yang paling tepat atas permasalahan yang diberikan. Dalam kotak pentanyaan yang sudah disediakan oleh guru fikih.[191]



Gambar 4.13 Siswa Melakukan Diskusi Kelompok

Berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam melakukan diskusi

[190] Syifa Rahmawati, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, Wawancara Pribadi, Canduang, 14 Februari 2026, (SR – 9 KFDSK).

[191] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026

kelompok berjalan dengan sangat optimal dan terstruktur. Keberhasilan ini didukung oleh manajemen guru yang matang dalam menyusun kelompok belajar seminggu sebelum materi dimulai. Integrasi metode *Problem Based Learning* (PBL) dengan elemen *gamification* berbentuk "kotak pertanyaan misteri" terbukti efektif memicu kerja sama yang kuat (kolaboratif). Siswa secara aktif saling tolong-menolong dalam menggali informasi dan memecahkan tantangan bukan lagi sebagai beban, melainkan sebagai wujud tanggung jawab bersama demi menyelesaikan misi dan mengamankan perolehan poin kelompok.

5) Menilai keterampilan dan hasil-hasil yang didapatkannya

Menilai keterampilan dan hasil-hasil yang didapatkannya merujuk pada tahap evaluasi diri (*self-evaluation*) dan refleksi kritis yang dilakukan setelah seseorang melewati proses belajar atau menyelesaikan suatu tindakan. Kemampuan ini menunjukkan bahwa individu tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga sadar akan perkembangan kompetensi yang mereka miliki. Dengan melakukan penilaian secara mandiri, seseorang dapat mengukur sejauh mana keterampilan baru telah dikuasai dan seberapa efektif hasil yang dicapai dalam menyelesaikan suatu tugas.

Sebagaimana wawancara yang penulis lakukan dengan guru fikih terkait dengan pertanyaan bagaimana siswa dalam menerapkan teori yang sudah dipelajarinya dan apakah mereka jadi lebih cepat memahami materi setelah penggunaan gamification ini? Informan pertama mengatakan

> "Gamification ini secara alami mendorong siswa untuk lebih kritis terhadap kemampuan mereka sendiri. Karena ada target poin dan tantangan yang harus diselesaikan. Dan dari situ mereka mengetahui sejauh mana pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari. "[192]

Kemampuan siswa dalam menilai keterampilan dan hasil belajar yang diperolehnya juga tergambar dari pernyataan siswa kelas VIII.1 sebagai informan kelima yang mengungkapkan bahwa

> "Adanya target poin dan tantangan dalam permainan ini benar-benar membuat kami lebih memperhatikan kemampuan kami sendiri, Kak. Kami jadi tidak sekadar ikut belajar, tapi jadi lebih kritis. Saat kami mengerjakan misi dan melihat poin yang didapat, kami langsung tahu sejauh mana batas pemahaman kami. Kalau poinnya masih kurang, itu jadi tanda buat

[192] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang , 14 Februari 2026, (WM – 14 KFMK)

> kami bahwa ada bagian materi yang harus dipelajari lagi."[193]

Dan hal ini juga disampaikan siswa kelas VIII 1 sebagai informan ketiga

> "Belajar pakai game itu seru karena ada target poinnya. Dari poin itu, saya langsung tahu kemampuan saya sudah sampai mana. Kalau poinnya masih rendah, berarti saya belum paham materi dan harus lebih banyak belajar lagi."[194]

Hal tersebut juga sejalan dengan pengamatan yang dilakukan oleh penulis dimana penerapan strategi gamifikasi ini secara alami mendorong siswa untuk bersikap lebih kritis terhadap sejauh mana kemampuan dan pemahaman yang mereka miliki. Adanya target poin serta tantangan yang harus diselesaikan menciptakan ruang bagi siswa untuk mengukur diri mereka secara lebih objektif. Kesadaran tersebut kemudian mendorong perubahan perilaku belajar yang positif, di mana siswa menjadi lebih giat untuk memperbaiki kesalahan pada tantangan berikutnya.[195]

[193] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, Wawancara Pribadi, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 10 KFMK).
[194] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, Wawancara Pribadi, Canduang, 14 Februari 2026, (NM – 12 KFMK).
[195] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.



Gambar 4.14 Guru Memberikan Penilaian terhadap Hasil Belajar Siswa.

Maka berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan strategi *gamification* secara alami mampu menumbuhkan kesadaran kritis siswa dalam mengevaluasi kemampuan dan pemahaman mereka sendiri (*self-assessment*). Kehadiran elemen target poin, kuis, dan tantangan dalam permainan tidak lagi sekadar menjadi sarana kompetisi untuk menang atau kalah, melainkan berfungsi sebagai cermin objektif bagi siswa untuk mengukur batasan pemahaman materi mereka.

6) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sama

Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sama merujuk pada proses penguatan pemahaman melalui latihan yang dilakukan secara berulang-ulang. Mengulang kembali pengerjaan soal atau masalah yang sejenis bukanlah sekadar hafalan, melainkan sebuah cara untuk membuat seseorang menjadi lebih terbiasa dan terampil. Ketika seseorang terus-menerus menghadapi jenis persoalan yang sama, mereka

akan lebih mudah mengenali pola masalah tersebut, memahami letak kesalahan yang sering terjadi, dan menemukan cara penyelesaian yang lebih cepat serta tepat.

Sebagaiamana informan pertama mengatakan

> "Dalam pemanfaatan gamification ini memberikan kesempatan untuk siswa memperbaiki kesalahan sebelumnya. Misalnya ketika mereka gagal mereka tidak hanya sekedar terima tapi mecoba untuk lebih teliti dalam mejawab pertanyaan karena dalam gamification ini itu kita memberikan kesempatan seperti soal tambahan agar mereka tetap semangat dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Dan sebagai guru kita harus memberikan dukungan agar mereka tidak merasa gagal dan akhirnya memperngaruhi semangat mereka dalam belajar. "[196]

Hasil wawancara dengan informan kelima menunjukkan bahwa latihan yang dilakukan secara berulang menjadi salah satu cara siswa memperkuat pemahamannya terhadap materi, sebagaimana diungkapkan oleh informan keenam bahwa

> "Belajarnya seru kak, karena kalau salah kita bisa coba lagi. Ada fitur atau soal tambahan yang bikin kita tertantang buat lebih teliti. Guru juga selalu dukung kita, jadi kita nggak takut buat nyoba terus. Pokoknya

[196] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 15 KFMM)

> jadi nggak gampang nyerah dan tetep semangat ikutin pelajarannya sampai selesai."[197]

Informan keempat mengatakan bahwa

> "Saya merasa sangat terbantu karena ketika jawaban kami salah, Ibu Guru tetap memberikan motivasi dan tidak menyudutkan kami. Melalui fitur soal tambahan yang disediakan dalam gamifikasi, kami merasa selalu memiliki peluang yang adil untuk memperbaiki pemahaman sekaligus nilai kami yang masih kurang."[198]

Berdasarkan hasil wawancara tersebut yang juga sejalan dengan pengamatan yang penulis lakukan bahwa untuk melatih siswa dalam memecahkan persoalan yang sama guru memberikan kesempatan untuk siswa melatih kembali soal yang sebelumnya salah untuk menjawab dengan benar. Dan disni guru selalu mengamati setiap perubahan pada siswa agar menjadi lebih gigih dalam menyelesaikan soal dan mendapatkan skor. Pendekatan suportif dari guru serta sistem permainan yang menyenangkan ini berhasil menekan kecemasan siswa akan kegagalan. Sebaliknya, hal tersebut justru memicu siswa untuk

[197] Rajwa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, Wawancara Pribadi, Canduang, 14 Februari 2026, (RQA – 10 KFMM).

[198] Syifa Rahmawati, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, Wawancara Pribadi, Canduang, 14 Februari 2026, (RQA – 10 KFMM).

meningkatkan ketelitian dan partisipasi aktif mereka di dalam forum pembelajaran.[199]



Gambar 4.15 Siswa Berlatih Memecahkan Soal

Maka berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan *gamification* yang didukung oleh sikap guru yang positif terbukti membuat siswa lebih gigih dan teliti dalam belajar. Adanya kesempatan untuk mengulang melalui soal tambahan membuat siswa tidak lagi takut salah atau merasa gagal. Sistem ini berhasil menghilangkan rasa cemas siswa, sehingga mereka menjadi tidak mudah menyerah dan lebih berhati-hati saat menjawab soal berikutnya. Pada akhirnya, perpaduan antara game yang seru dan dukungan dari guru membuat siswa menjadi lebih aktif dan selalu semangat mengikuti pelajaran sampai selesai.

[199] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.

7) Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Output dari keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari bagaiamana siswa tersebut dapat menerapkan teori yang dipelajarinya. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam menganalisis masalah, menentukan langkah penyelesaian, dan menuntaskan tugas-tugas mandiri dengan benar. Ketika siswa mampu menghubungkan materi di dalam kelas dengan persoalan nyata yang mereka hadapi, maka proses pembelajaran dapat dikatakan telah mencapai tujuannya secara optimal.

Sebagaiamana wawancara yang dilakukan penulis dengan guru fikih terkait pertanyaan bagaimana Ibu melihat cara siswa menerapkan materi yang mereka pelajari apakah setelah ada gamifikasi ini mereka jadi lebih cekatan dalam menggunakan informasi tersebut untuk menyelesaikan setiap tugas atau persoalan yang Ibu berikan? Informan pertama menyatakan bahwa

> "Setelah penerapan pembelajaran berbasis gamification ini siswa ditantang untuk berpikir cepat tapi tepat sehingga hal itu akan mempengaruhi mereka dalam mengeloala informasi yang didapatkan. Misalnya dalam materi tentang Makanan Minuman Halal dan Haram, siswa sudah mengetahui mana makanan yang

> dikategorikan haram mana yang halal dan mana yang sebaiknya dihindari karena adanya keraguan karena komposisi yang kurang jelas dan belum adanya logo halal. Dengan adanya gamification ini nanti dalam pertanyaan itu ada klasifikasi makanan minuman halal dan haram sehingga mereka lebih mudah dalam membedakannya. Karena sifatnya yang tidak sekedar tulisan saja."[200]

Dan hal ini juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 sebagai informan kelima

> "Permainan ini benar-benar menantang kami untuk berpikir cepat tapi tidak boleh asal-asalan, Kak. Karena ada batasan waktu dan poin, kami harus teliti mengolah informasi yang ada. Serunya, di dalam game itu Ibu tidak cuma kasih tulisan saja, tapi ada klasifikasi makanan dan minuman yang termasuk ke dalam kategori halal dan haram juga."[201]

Dan hal ini juga disampaikan oleh siswa kelas VIII 1 sebagai informan kedua

> "Saya merasa pemanfaatan gamification ini benar-benar melatih kami menerapkan ilmu secara langsung di kelas. Berkat simulasi klasifikasi di dalam gamifikasi, saya bisa memecahkan soal-soal latihan

[200] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 16 KFMMT)

[201] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, Wawancara Pribadi, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 11 KFMMT).

dengan lebih mudah kak karena ada klasifikasi khusus yang sudah dipaparkan oleh gurunya kak"[202]

Hal ini juga sejalan dengan observasi yang penulis lakukan di kelas dimana Berdasarkan pengamatan, penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi ini secara efektif menantang siswa untuk berpikir dengan cepat namun tetap mengedepankan ketepatan. Hal ini berpengaruh signifikan terhadap cara siswa dalam mengelola dan menyaring informasi yang mereka terima selama pembelajaran.[203]



Gambar 4.16 Siswa Menerapkan Pengetahuan yang Diperoleh.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *gamification* secara efektif mampu menerapkan dan juga melatih kemampuan berpikir cepat dan tepat siswa dalam mengelola serta menyaring informasi pembelajaran di kelas. Kehadiran elemen simulasi, batasan waktu, dan target skor di

[202] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, Wawancara Pribadi, Canduang, 14 Februari 2026, (IKE – 10 KFMMT).
[203] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.

dalam permainan mengubah penyampaian materi menjadi lebih interaktif dan tidak sekadar berupa tulisan konvensional. Melalui fitur klasifikasi khusus yang disajikan guru dalam aspek permainan seperti pengelompokan materi makanan dan minuman halal serta haram siswa menjadi lebih mudah memahami konsep, memecahkan soal-soal latihan, dan menerapkan pengetahuan tersebut secara langsung dalam praktik pembelajaran di kelas secara mandiri.

c. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambatan Strategi Guru Fikih dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

1) Faktor Pendukung

a) Dukungan Dari Pihak Sekolah

Dukungan dari pihak sekolah merupakan faktor krusial yang menentukan keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan dan implementasi metode pembelajaran inovatif. Bentuk dukungan ini diwujudkan secara nyata melalui komitmen manajemen sekolah dalam memfasilitasi kebutuhan akademis, baik untuk guru maupun peserta didik. Salah satu pilar utamanya adalah tersedianya sarana pembelajaran yang representatif dan mutakhir, seperti

proyektor (LCD), jaringan internet serta berbagai media pembelajaran pendukung lainnya.

Sebagaiamana wawancara yang penulis lakukan dengan guru fikih terkait dengan apa saja dukungan yang diberikan sekolah terhadap pelaksanaan pembelajaran fiqih? . Informan pertama mengatakan bahwa

> "Terkait dukungan sekolah dalam pemanfaatan gamification ini, sekolah sudah memberikan dukungan kepada para guru dalam proses belajar mengajar seperti memberikan fasilitas seperti proyektor adanya ruangan IT Board yang bisa dipergunakan oleh guru dalam proses belajar, adanya pembelajaran yang berbasis TIK juga yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dan itu semua merupakan bentuk dukungan sekolah kepada guru."[204]

Adanya dukungan sekolah dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis *gamification* juga dirasakan oleh siswa. Sebagaimana yang disampaikan informan keempat

> "Sekolah menyediakan banyak fasilitas kak untuk menunjang pembelajaran seperti Wifi, LCD dan ruangan kelas yang nyaman trus sekarang juga sekolah menyediakan ruangan IT Board gitu kak untuk mempermudah kita kalau mau memanfaatkan gamification ini kak. Selain itu juga ada pembelajaran

[204] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 17 FPN DS)

TIK untuk membantu kami lebih mengerti tentang teknologi ini kak.” [205]

Hal ini juga dinyatakan oleh siswa kelas VIII sebagai informan kelima

“Sekolah kami sangat mendukung proses belajar ini dengan menyediakan banyak fasilitas yang bagus, Kak. Kami punya akses *Wi-Fi* dan Infocus. Sekarang sekolah menyediakan ruangan khusus *IT Board* yang mempermudah kami saat Ibu Guru ingin menggunakan gamification dalam pembelajaran kak.”[206]

Hal ini juga dinyatakan oleh siswa kelas VIII sebagai informan ketiga

“Kami merasakan dukungan penuh dari sekolah lewat penyediaan fasilitas belajar seperti proyektor, terus juga ada ruangan IT Board gitu kak.”[207]

Hal ini juga dinyatakan oleh siswa kelas VIII sebagai informan kedua

“Sekolah sangat mendukung inovasi dalam pembelajaran gitu kak dengan disediakannya infocus terus juga jaringan internet juga disediakan sama pihak sekolah kak.”[208]

---

[205] Syifa Rahmawati, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (SR – 9 FPN DS).

[206] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 12 FPN DS).

[207] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (NM – 13 FPN DS).

[208] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (IKE – 11 FPN DS).

Berdasarkan wawancara tersebut dapat dilihat adanya dukungan penuh dari pihak sekolah dengan menyediakan berbagai fasilitas yang memadai seperti Proyektor, ruangan seperti IT Board dan juga Wifi yang dapat diakses oleh setiap guru dan siswa. Melalui penyediaan fasilitas teknologi yang memadai ini, sekolah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Selain aspek infrastruktur, dukungan sekolah juga mencakup kebijakan manajerial yang suportif, pemberian ruang bagi guru untuk meningkatkan kompetensi digitalnya, serta penciptaan budaya akademik yang positif demi melahirkan ekosistem pendidikan yang berkualitas.

Sejalan juga dengan hasil pengamatan yang penulis lakukan bahwa Sekolah telah memberikan fasilitas yang memadai untuk penerapan gamification ini dalam pembelajaran yaitu dengan menyediakan sarana pembelajaran (LCD, perangkat digital, jaringan internet, media pembelajaran). selain itu ada juga ruangan IT Board sebagai bentuk dukungan dari pihak sekolah terhadap perkembangan teknologi dan pemanfaatannya dalam pembelajaran.[209]

[209] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.

Maka berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukam dapat ditarik kesimpulan bahwa sekolah telah memberikan dukungan penuh terhadap penerapan *gamification* berbasis teknologi. Dukungan ini diwujudkan melalui penyediaan infrastruktur yang memadai (LCD, perangkat digital, internet, dan ruang *IT Board*) serta kebijakan manajerial yang suportif terhadap peningkatan kompetensi digital guru..

b) Kreativitas Guru

Guru yang kreatif tidak hanya terpaku pada satu media saja. Mereka mampu mengeksplorasi dan memanfaatkan berbagai platform digital yang tersedia (seperti Wordwall, ClassPoint, Quizizz, atau Kahoot) secara bergantian agar siswa tidak merasa jenuh. Selain itu, kreativitas guru juga terlihat ketika mereka mampu menyiasati keterbatasan fitur berbayar pada aplikasi dengan memanfaatkan fitur gratis secara maksimal guna merancang kuis dan papan peringkat (*leaderboard*) yang interaktif.

Selain memanfaatkan platform digital guru juga harus mampu menghadirkan suasana belajar yang baru melalui media sederhana yang dirancang sendiri (seperti domino, *puzzle*, dan kartu pencocokan). Hal ini memastikan bahwa esensi gamifikasi yaitu pembelajaran yang

menantang dan menyenangkan tetap tersampaikan secara optimal kepada siswa.

Sebagaimana wawancara yang dilakukan dengan guru fikih terkait dengan perntanyaan bagaimana ibu merancang pembelajaran Fiqih berbasis gamification agar materi dapat disampaikan secara menarik dan mudah dipahami siswa? informan pertama mengatakan bahwa ibu memanfaatkan berbagai jenis platform digital dan juga non digital

> "Dalam pembelajaran tentu dbutuhkan kemampuan bagaimana pembelajaran itu tidak membosankan bagi siswa. Disini saya memanfaatkan berbagai bentuk gamification agar siswa merasa bahwa pembelajaran yang diberikan selalu baru dan menarik. Saya menyusunnya dengan sedemikian rupa dan menarik agar dapat menarik perhatian siswa dan itu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan juga materinya. Misalnya dalam materi Makanan minuman halal dan haram, gamication apa yang cocok digunakan apakah itu Power poin, wordwall atau quizizz.Selain memanfaatkan gamification yang sifatnya teknologi saya juga menggunakan yang gamification sederhana seperti domino, make and match card, puzzle. word search dan lainnya. Yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran itu."[210]

[210] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 18 FPN KG).

Kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang bervariasi juga tercermin dari penuturan informan ketiga yang menjelaskan bahwa

> "Belajar sama Ibu itu seru kak karena kami tidak tahu hari ini mau main apa. Kadang kami pakai HP buat main *Quizizz*, tapi minggu depannya Ibu bawa kartu domino atau *puzzle*. Karena permainannya ganti-ganti terus, kami jadi tidak bosan dan selalu penasaran setiap masuk kelas Fikih. "[211]

Informan kelima juga menyatakan

> "Guru fikih nya sangat kreatife kak, menyusun pembelajaran agar menarik ditambah lagi kalau media yang digunakan itu lebih berwarna jadi bisa menarik perhatian kami kak. Terus ibu nya juga selalu menggunakan permaianan yang beda-beda jadi kami lebih semangat belajarnya."[212]

Informan keenam juga mengatakan

> "Ibu Guru Fikih itu kreatif Kak. Materi yang ditampilin di layar itu bagus, penuh warna, jadi kita betah merhatiinnya. Ditambah lagi gamenya beda-beda terus, nggak itu-itu aja. Itu yang bikin kita semua jadi lebih semangat dan nggak ngantuk pas belajar."[213]

---

[211] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (NM – 14 FPN KG).

[212] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 13 FPN KG).

[213] Rajwa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (RQA – 11 FPN KG).

Maka berdasarkan wawancara tersebut dapat dipahami bahwa guru fikih selalu berupaya agar pembelajaran yang diberikan tidak monoton dan membosankan. Dengan adanya perkembangan teknologi dan kreativitas guru itu dapat meciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan lebih kondusif. Pemanfaatan berbagai kecanggihan teknologi dan juga diseimbangkan dengan penggunaan gamification yang tradisional dapat menambah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan pengamatan yang dilakukan bahwa, Guru fikih menunjukkan kemahiran dalam merancang suasana kelas agar tetap dinamis dan tidak membosankan bagi siswa. Guru secara konsisten memanfaatkan berbagai bentuk gamifikasi yang disusun sedemikian rupa untuk memastikan setiap sesi pembelajaran selalu terasa baru, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satunya yaitu dengan pemanfaatan gamificataion ini, dimana guru memanfaatkan berbagai gamification seperti wordwall, quiz dan juga pemanfaatan Gamification yang sifatnya non teknologi

seperti domino Puzzle, Make and Match dan juga word search.[214]

Berdasarkan wawancara dan observasi diatas dapat disimpulkan bahwa Guru Fikih menunjukkan kreativitas dan kemahiran yang tinggi dalam mengelola kelas agar tetap dinamis, kondusif, dan tidak membosankan. Hal ini diwujudkan melalui strategi yang seimbang antara pemanfaatan teknologi digital dan gamifikasi non-teknologi. Pendekatan inovatif yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa ini terbukti efektif dalam meningkatkan semangat, perhatian, serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Faktor Penghambat

a) Faktor Internal

1) Kompetensi dan Pelatihan Guru

Kompetensi dan pelatihan guru merupakan dua pilar utama penentu kualitas pendidikan yang saling berkesinambungan, di mana kompetensi bertindak sebagai modal kemampuan nyata yang dimiliki guru. Sedangkan pelatihan berfungsi sebagai sarana dinamis untuk terus mengasah, memperbarui, dan meningkatkan modal kemampuan tersebut agar tetap relevan dengan

[214] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.

perkembangan zaman. Dalam pemanfaatan gamification; guru yang kompeten akan mampu mengintegrasikan elemen-elemen game secara lebih sistematis ke dalam materi Fikih, seperti menyusun sistem poin yang adil, merancang tantangan kelompok, hingga mengoperasikan platform digital.

Sebagaimana wawancara yang penulis lakukan dengan guru fikih terkait dengan kesiapan ibu dalam menerapkan gamification di kelas ? dan peran pelatihan dalam membentuk pemahaman ibu terhadap pemanfaatan gamification ini? Informan pertama mengatakan bahwa

> “Ibuk merasa sudah memiliki keterampilan yang cukup dalam penerapan gamfication ini, karena saya selalu berusaha mengikuti berbagai pelatihan keguruan baik yang diadakan disekolah maupun diluar sekolah. Namun banyaknya pelatihan ini tentu memperngaruhi bagaiamana pemahaman saya tentang penerapan pembelajaran yang inovasi salah satunya adalah gamification. Dan untuk menyusun berbagai elemen-elemen dalam gamification ini tentu membutuhkan kreativitas yang baik sehingga penyusunnya tidak asal-asalan. Tapi semakin berkembangnya teknologi tentu semakin banyak pula hal yang

perlu dipelajari dalam mengelola pembelajaran agar menarik sesuai dengan zamannya."[215]

Hal tersebut juga disampaikan oleh siswa kelas VIII sebagai informan kedua

"Ibu Guru kami sangat kreatif dalam menyusuan pembelajaran sesuai dengan cara belajar kami kak. Kami merasa setiap permainan yang dibuat Ibu tidak pernah asal-asalan semuanya terasa pas dengan apa yang sedang kami pelajari. Ibu punya kemampuan untuk mengubah materi Fikih yang tadinya kami kira akan membosankan menjadi sangat seru lewat tantangan-tantangan dalam gamification ini kak."[216]

Hal tersebut juga disampaikan oleh siswa kelas VIII sebagai informan keenam

"Kami melihat Ibu Guru sangat terampil dalam menyusun kegiatan kelas yang variatif. Permainan yang diberikan bukan sekadar hiburan, melainkan bagian dari materi pelajaran yang sudah direncanakan dengan baik. Berkat kreativitas Ibu, materi yang sulit pun menjadi lebih mudah kami pahami karena disampaikan lewat sistem tantangan yang seru."[217]

---

[215] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 21 FPH KPG).

[216] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (IKE - 13 FPH KPG).

[217] Rajwa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Priabadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (RQA – 12 FPH KPG).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru fikih telah memiliki kompetensi dan keterampilan yang memadai dalam menerapkan strategi gamifikasi. Hal ini didorong oleh partisipasi aktif guru dalam berbagai pelatihan keguruan yang memperluas pemahamannya tentang inovasi pembelajaran. Dengan demikian, guru menyadari bahwa pemanfaatan gamifikasi menuntut kreativitas yang tinggi dalam penyusunan elemennya serta adaptasi yang terus-menerus terhadap perkembangan teknologi agar pembelajaran tetap relevan dengan zaman siswa

Sejalan dengan hasil wawancara tersebut pengamatan yang penulis lakukan juga menunjukan bahhwa Di awal pembelajaran, guru tampak sangat terampil dan percaya diri saat mengoperasikan perangkat digital di depan kelas. Guru tidak lagi menggunakan metode ceramah konvensional, melainkan langsung membuka perangkat pembelajaran interaktif (seperti *ClassPoint* atau *Wordwall*) yang diproyeksikan melalui proyektor. Langkah-langkah pembelajaran terstruktur dengan rapi di dalam slide, menunjukkan bahwa guru memiliki kesiapan dan

pemahaman yang matang yang didapatkan dari hasil pelatihan keguruan yang sering diikutinya.[218]

Maka berdasarkan wawancara dan observasi tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa guru Fikih terbukti memiliki kompetensi, kepercayaan diri, dan keterampilan yang matang dalam menerapkan strategi gamifikasi berbasis platform digital (seperti *ClassPoint* atau *Wordwall*). Kesiapan dan keterampilan mengajar yang inovatif serta terstruktur ini merupakan dampak nyata dari partisipasi aktif guru dalam mengikuti berbagai pelatihan keguruan, yang didukung oleh kreativitas serta kemampuan adaptasi guru terhadap perkembangan teknologi.

2) Minat Peserta Didik

Minat peserta didik adalah kecenderungan atau ketertarikan individual terhadap suatu topik, aktivitas, atau bidang belajar yang memengaruhi perhatian, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Minat siswa menjadi kunci keberhasilan gamification karena permainan dan elemen permainan paling efektif saat selaras dengan apa yang menarik bagi peserta didik. Guru yang memahami minat individual

[218] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.

dan kelompok dapat merancang aktivitas gamification yang relevan, menimbulkan rasa ingin tahu, dan mempertahankan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Sebagaimana wawancara yang penulis lakukan dengan guru fikih terkait dengan sejauh mana gamification ini dapat mempengaruhi minat peserta didik? Informan pertama mengatakan

> "Saya melihat adanya peningkatan minat dan antusiasme yang signifikan pada diri siswa. Melalui strategi gamifikasi ini, siswa tidak lagi sekadar mendengarkan penjelasan saya, tetapi mereka sangat antusias terlibat langsung, fokus memperhatikan media proyektor, dan saling berkompetisi secara aktif untuk menyelesaikan tantangan game Fikih yang diberikan."[219]

Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang memanfaatkan elemen *gamification* juga tampak dari penuturan informan ketiga yang mengemukakan bahwa

> "Penerapan gamifikasi ini membuat minat belajar kami meningkat kak. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena kami semua fokus sama pembelajarannya kak dan kami juga sangat antusias terlibat langsung dalam permainan gamifikasi ini kak. Kami saling berkompetisi

[219] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 19 FPH MPD).

> secara sehat untuk menyelesaikan tantangan materi Fikih yang diberikan oleh Ibu Guru."[220]

Hal tersebut juga disampaikan oleh informan kelima

> "Strategi gamifikasi ini buat kami jadi lebih semangat belajar kak dan ketertarikan kami pada pembelajaran Fikih. Kami menjadi lebih fokus memperhatikan materi dan terlibat aktif dalam kompetisi kelas, sehingga proses belajar tidak lagi terasa monoton atau sekadar mendengarkan penjelasan guru."[221]

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran Fikih berhasil meningkatkan minat dan antusiasme siswa. Gamifikasi mengubah peran siswa dari pendengar pasif menjadi peserta aktif: mereka lebih terlibat langsung dalam aktivitas, lebih fokus memperhatikan materi dalam pembelajaran dan menunjukkan semangat kompetisi sehat untuk menyelesaikan tantangan. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan proses belajar terasa kurang monoton, sehingga gamifikasi berperan memperkuat

[220] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (NM – 15 FPH MPD).

[221] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 14 FPH MPD).

perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa terhadap materi Fikih.

Sejalan dengan observasi yang dilakukan bahwa adanya peningkatan minat dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, tetapi aktif terlibat dalam permainan; mereka fokus memperhatikan tampilan media proyektor dan berpartisipasi dalam menyelesaikan tantangan game Fikih. Penulis juga mengamati interaksi kompetitif yang sehat antar siswa, yang mendorong keterlibatan lebih intens dan mempercepat penyelesaian tugas-tugas pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan proses pembelajaran tampak lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan, observasi menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa terhadap materi Fikih.[222]

Berdasarkan wawancara dan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran Fikih efektif meningkatkan minat, antusiasme, dan keaktifan belajar siswa. Gamifikasi mengubah peran siswa dari pendengar pasif menjadi

[222] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026

peserta aktif mereka lebih terlibat dalam aktivitas, fokus pada materi yang ditampilkan, dan menunjukkan kompetisi sehat dalam menyelesaikan tantangan. Akibatnya suasana kelas menjadi lebih hidup dan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

3) Keterbatasan Waktu

Mengingat padatnya kurikulum dan beban administrasi yang tinggi, guru kerap kali dihadapkan pada keterbatasan waktu untuk menyusun serta mengelola materi berbasis gamifikasi secara optimal. Sebagaimana wawancara yang penulis lakukan terkait dengan apakah kendala waktu tersebut juga menjadi hambatan bagi Ibu Guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis gamifikasi di kelas ?. informan pertama mengatakan

> "Keterbatasan waktu menjadi kendala utama bagi saya dalam menerapkan pembelajaran berbasis gamification ini. Dimana persiapan bahan ajar yang berkualitas menuntut waktu yang jauh lebih lama dibandingkan menyiapkan metode ceramah saja. Selain itu, saya juga harus menghadapi tantangan dari siswa, di mana mereka sering berasumsi bahwa kalau guru membawa laptop, artinya mereka bisa bermain atau menonton saja. Untuk mengatasi hal tersebut di kelas saya selalu mempertegas tujuan

> penggunaan laptop ini adalah untuk alat bantu pemahaman terkait materi yang akan diajarkan bukan hanya sekadar hiburan, serta mengintegrasikan kuis dan kegiatan interaktif saja tetapi juga untuk memastikan bahwa siswa tetap fokus pada materi pelajaran."[223]

Sejalan dengan pernyataan informan sebelumnya, informan kelima mengungkapkan bahwa

> "Waktu belajar nya terasa agak sedikit kurang lama kak, apalagi kalau pakai gamification ini kita nanti diminta untuk diskusi maju kedepan jadi waktunya terasa kurang kak. Tapi ibu guru tu selalu berusaha agar waktu nya bisa tetap optimal."[224]

Sejalan dengan pernyataan informan sebelumnya, informan keenam mengungkapkan bahwa

> "Kalau pakai gamifikasi, jam pelajarannya jadi kerasa kurang lama bagi kami, Kak. Masalahnya ada sesi diskusi dan harus maju ke depan juga, jadi waktunya mepet banget. Tapi Ibu Guru selalu berusaha membagi waktu dengan baik agar semuanya tetap berjalan lancar."[225]

---

[223] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 20 FPH KW).

[224] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 15 FPH KW).

[225] Rajwa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (RQA – 13 FPH KW).

Sejalan dengan pernyataan informan sebelumnya, informan kedua mengungkapkan bahwa

> "Sebenarnya durasi belajarnya berasa kurang lama Kak. Soalnya pas pakai gamifikasi itu seru, kami diminta diskusi dan presentasi di depan kelas, jadi waktunya kayak cepat lewat. Tapi Ibu Guru selalu mengusahakan agar waktunya tetap cukup buat kami kak."[226]

Beradasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi yang penuh akan aktivitas interaktif seperti diskusi, pengerjaan tantangan kuis, dan presentasi secara signifikan membuat waktu pembelajaran terasa berjalan lebih cepat dari biasanya. Meskipun guru harus menghadapi tantangan berupa manajemen waktu persiapan yang lebih kompleks serta adanya kekeliruan awal dari siswa yang menganggap penggunaan laptop sekadar untuk hiburan, guru mampu mengatasinya dengan memberikan ketegasan orientasi belajar. Upaya guru dalam mengelola waktu dan memberikan pemahaman di awal terbukti berhasil menjaga fokus siswa serta memastikan seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran tetap berjalan optimal.

[226] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (IKE – 14 FPH KW).

Hal tersebut juga sejalan dengan pengamatan yang penulis lakukan bahwa keterbatasan waktu menjadi kendala utama dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis gamifikasi. Terlihat bahwa persiapan bahan ajar yang interaktif dan berkualitas memerlukan alokasi waktu yang jauh lebih intensif bagi guru jika dibandingkan dengan persiapan metode ceramah konvensional. Selain itu, pada awal pembelajaran, tampak adanya asumsi keliru dari siswa yang mengira kehadiran laptop dan proyektor sebagai media hiburan atau menonton semata. Namun, situasi tersebut dapat diatasi dengan sigap melalui pemberian orientasi yang tegas di awal pemebelajaran terkait dengan fungsi laptop sebagai alat bantu pemahaman materi, serta melalui integrasi kuis dan aktivitas interaktif yang konsisten untuk menjaga fokus siswa.[227]

Maka berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan dapat ditarik kesimpulan bahwa keterbatasan waktu merupakan hambatan utama gamifikasi akibat kompleksnya persiapan dan padatnya aktivitas kelas. Munculnya asumsi keliru siswa mengenai penggunaan laptop sebagai media hiburan juga menyita perhatian.

[227] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.

Namun, lewat ketegasan orientasi di awal kelas serta manajemen waktu yang optimal, guru sukses mereduksi distraksi tersebut dan menjaga kelancaran aktivitas pembelajaran hingga akhir.

b) Faktor Eksternal

1) Internet Yang Tidak Stabil

Internet yang tidak stabil merupakan hambatan teknis yang signifikan dalam proses pembelajaran karena menyebabkan gangguan koneksi, buffering, dan putus-nyambung yang mengurangi efektivitas dalam pembelajaran. Sebagaimana wawancara yang penulis lakukan dengan guru fikih terkait dengan bagaimana kondisi jaringan internet yang tidak stabil mempengaruhi efektifitas dalam pembelajaran berbasis gamification ini? Informan pertama mengatakan bahwa

> "Terkait kendala teknis seperti terkendala jaringan, seperti saya yang mengajar dikelas yang cukup jauh dari jangkaun jaringan. Saya bekerja sama dengan guru lainnya dengan memanfaatkan sarana yang disediakan dulu, dan kami memilih untuk tukar kelas agar pembelajaran tetap berjalan dengan lancar."[228]

[228] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 22 FPH ITS).

Hasil wawancara dengan informan ketiga menunjukkan bahwa kondisi jaringan internet yang tidak stabil juga menjadi kendala dalam pembelajaran, sebagaimana diungkapkan bahwa

> "Sebenarnya untuk jaringan internet di kelas kami tu lumayan lambat kak karena posisi kelas kami yang lumayan jauh dari jangkau internet kak. Tapi biasanya guru tu kayak kerja sama gitu kak untuk tukar ruangan kelas yang lebih dekat dan kuat dengan jaringan internet tu kak. Jadi pembelajarannya dapat berjalan dengan baik kak."[229]

Hal tersebut juga disampaikan informan kelima

> "Biasanya ada kerja sama antar guru kak kalau misalnya mau memanfaatkan gamification ini ibu guru cari kelas yang jaringannya kuat kak. Jadi kami tetap bisa belajar dengan memanfaatkan gamification ini tanpa merasa ada kendala kak."[230]

Berdasarkan wawancara tersebut dapat dipahami bahwa hambatan teknis utama dalam pembelajaran ini adalah lambatnya koneksi internet yang disebabkan oleh posisi ruang kelas yang berada cukup jauh dari jangkauan sinyal sekolah. Namun, kendala prasarana

[229] Nasywaa Meilani, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang , 14 Februari 2026, (NM – 16 FPH ITS).

[230] Bayu Firmansyah, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawanccara Pribadi*, Canduang, 14 Februari 2026, (BF – 16 FPH ITS).

tersebut dapat diatasi secara adaptif melalui kolaborasi antar-guru berupa kebijakan pertukaran ruang kelas ke area yang memiliki akses jaringan lebih kuat. Langkah solutif ini terbukti efektif menghilangkan hambatan konektivitas, sehingga rangkaian aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi tetap dapat diakses oleh siswa dan dapat berjalan dengan lancar.

Hal tersebut juga sejalan dengan observasi yang penulis lakukan bahwa kondisi jaringan internet yang tidak stabil sempat mengganggu efektifitas dalam pembelajaran. Namun hal tersebut dapat diatasi dengan adanya kolaborasi antar guru untuk saling bertuukar ruangan kelas yang memiliki jaringan internet yang lebih cepat. Maka dengan begitu pembelajaran dapat berjalan dengan lebih kondusif dan efektif.[231]

Maka berdasarkan wawancara dan observasi dapat penulis tarik kesimpulan bahwa kondisi jaringan internet yang lambat karena posisi kelas yang jauh menjadi hambatan utama dalam pembelajaran. Namun, masalah ini bisa diatasi dengan baik melalui kerja sama antar-guru untuk saling bertukar ruangan kelas yang memiliki sinyal internet lebih kuat. Lewat solusi ini, masalah

[231] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026

jaringan bisa diatasi dan pembelajaran berbasis gamification ini tetap berjalan dengan lancar.

2) Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

Keterbatasan infrastruktur teknologi mengacu pada kurang siapnya sarana dan prasarana digital yang ada di lingkungan sekolah untuk mendukung pembelajaran modern. Masalah ini biasanya terlihat dari minimnya perangkat penunjang seperti proyektor dan jaringan internet yang lambat. Sebagaimana wawancara yang penulis lakukan dengan guru fikih terkait dengan seberapa sering keterbatasan infrastruktur seperti internet lambat atau alat error mengganggu pembelajaran dengan memanfaatkan gamifikasi ini?. Informan pertama mengatakan.

> "Kalau bicara soal frekuensi kendala teknis, jujur saja cukup sering terjadi, terutama masalah sinyal internet sekolah yang tiba-tiba lambat atau perangkat seperti proyektor yang kadang eror saat mau menyambungkan ke aplikasi. Gangguan-gangguan seperti ini jelas sempat menghambat dan memotong waktu pelajaran karena mengharuskan saya melakukan pengaturan ulang. Namun, untuk menyiasati situasi tersebut agar pembelajaran tetap berjalan lancar, saya selalu menyiapkan sejak awal. Jika internet lambat atau alat digital eror di tengah jalan, saya langsung

> mengalihkan sistem gamifikasi digital tersebut menjadi gamifikasi manual."[232]

Sebagaimana juga disampaikan siswa kelas VIII sebagai informan kedua

> "Kalau internet lemot atau alat eror itu lumayan sering terjadi, Kak, dan sempat bikin permainannya terganggu. Tapi Ibu Guru langsung cepat tanggap mengubah kuisnya jadi tanya-jawab lisan atau ditulis di papan tulis. Kelompok kami tetap bisa rebutan poin, jadi kelasnya tetap seru dan lancar."[233]

Sebagaimana juga disampaikan siswa kelas VIII sebagai informan keenam

> "Kendala teknis seperti sinyal lambat atau proyektor eror beberapa kali muncul dan lumayan mengganggu proses pembeljaran kak. Namun, Ibu Guru selalu sigap menyiasatinya dengan mengalihkan kuis digital menjadi tantangan kelompok secara manual sehingga pembelajaran tetap berjalan lancar."[234]

Hal tersebut juga sejalan dengan observasi yang penulis lakukan bahwa gangguan teknis seperti jaringan yang tiba-tiba hilang dan alat yang tiba-tiba error

---

[232] Wilda Mardia, Guru Fikih MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi,* Canduang, 14 Februari 2026, (WM – 23 FPH KIT).

[233] Indah Karunia Efendi, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang 14 Februari 2026, (IKE – 12 FPH KIT).

[234] Rajwa Qurratil Aini, Siswa Kelas VIII 1 MTsN 7 Agam, *Wawancara Pribadi*, Canduang 14 Februari 2026, (RQA – 14 FPH KIT).

sempat menghambat proses pembelajaran. Gangguan prasarana tersebut sempat menghambat alur kelas dan menyita alokasi waktu karena guru harus melakukan pengaturan ulang perangkat. Namun, situasi tersebut dapat diantisipasi dengan sangat baik melalui kesiapan guru yang langsung mengalihkan sistem gamifikasi digital menjadi gamifikasi manual.[235]

Maka berdasarkan wawancara dan observasi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa gangguan teknis seperti sinyal internet yang lambat dan proyektor yang *error* memang beberapa kali muncul dan sempat menyita waktu pelajaran. Namun, kendala tersebut selalu dapat diatasi dengan baik karena guru bersikap sigap dan cepat dalam mengalihkan sistem gamifikasi digital menjadi format manual. Dengan mengubah kuis digital menjadi tanya-jawab lisan antar-kelompok dan menuliskan poin di papan tulis, pembelajaran terbukti tetap berjalan lancar tanpa mengurangi semangat dan antusiasme siswa.

[235] Hasil Observasi di MTsN 7 Agam, 14 Februari 2026.

B. PEMBAHASAN

1. Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa di MTsN 7 Agam

Strategi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai serangkaian aktivitas terencana yang melibatkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar demi mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Melalui pendekatan interaktif, pendidik berupaya memfasilitasi transfer informasi dan pengetahuan secara optimal, sekaligus menghidupkan suasana kelas. Oleh karena itu, demi mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, seorang pendidik dituntut untuk merancang strategi yang tepat—sebuah metode terstruktur yang memberikan kemudahan serta fasilitas bagi siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.[236]

Dalam implementasinya mata pelajaran Fikih guru memanfaatkan pembelajaran berbasis *gamification* sebagai sarana penyampaian materi agar terkesan lebih menarik, kompetitif secara positif, dan mudah dicerna oleh siswa. Integrasi konsep *gamification* ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang jauh lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa, serta mendongkrak efektivitas pembelajaran melalui visualisasi dan simulasi yang adaptif.

Dalam strategi pembelajaran terdapat beberapa komponen dalam proses pembelajaran

[236] Wahyudin Nur Nasution, Strategi Pembelajaran, G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, vol. 3 (Medan: Perdana Publishing, 2017). 3

a. Motivasi dan Perhatian

Temuan penelitian menunjukkan bahwa cara efektif untuk memanfaatkan motivasi adalah dengan membangun kedekatan emosional di awal kelas**.** Pemberian motivasi dilakukan melalui penanyakan kabar peserta didik secara tulus sebelum memulai materi guna memastikan kesiapan mental mereka. Motivasi verbal diberikan secara langsung untuk membangkitkan semangat belajar siswa agar siap menghadapi tantangan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi. Perhatian personal seperti ini mampu menjaga fokus siswa sehingga mereka tidak merasa tertekan saat proses kompetisi berlangsung.

Oemar Hamalik dalam jurnal Very Ikra Mulyadi menjelaskan bahwa motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan intensif diluar individu atau hadiah. Motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat.[237] Santrock dalam jurnal Irma Julita, dkk juga mengatakan bahwa Motivasi dalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Dengan kata lain, motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.[238]

[237] Very Ikra Mulyadi, "Teori Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar," *Jurnal Ta'liman Literat,* 1. 1 (2025): 93–104.

[238] Irma Julita, Neviyarni Neviyarni, and Herman Nirwana, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi* 3, no. 3 (2025): 134.

Slameto dalam jurnal Astri Azani, dkk menjelaskan bahwa perhatian merupakan syarat mutlak agar belajar dapat berlangsung secara efektif. Di dalam mengajar, guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa kepada pembelajaran yang diberikan. Perhatian akan lebih besar bila siswa merasa tertarik dengan adanya inovasi dalam pembelajaran. [239]Menurut Marvel Maloti Putra Budiyanto dan Theofania Putri Andini memberikan motivasi dan perhatian merupakan langkah awal ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan kesiapan mental siswa untuk mengikuti pembelajaran. Strategi yang digunakan bisa berupa tampilan visual menarik, pertanyaan provokatif, atau kejadian mengejutkan.[240] Pendapat lain dari Dahar dalam jurnal Rifqiyyatush Sholihah Al-Mahiroh menyatakan bahwa memberikan motivasi dan perhatian merupakan fase pemberian harapan kepada siswa, bahwasanya siswa akan mampu memenuhi keingintahuan terhadap suatu pembahasan.[241]

Saya setuju dengan pandangan Marvel Maloti Putra Budiyanto dan Theofania Putri Andini yang mengemukakan bahwa memberikan motivasi dan perhatian menjadi fondasi awal pembelajaran, dengan tujuan membangkitkan rasa keingintahuan serta menyiapkan kondisi mental siswa untuk mengerjakan

[239] Astri Azani and others, Hakikat Belajar Dan Pembelajaran, *Jurnal Penelitian dan karya ilmiah,* 2. 3 (2025), 25.

[240] Marvel Maloti Putra Budiyanto dan Theofania Putri Andini, "Penerapan Model Nine Instructional Events Gagne Dalam Pembelajaran, *Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3.3, (2025), 1768.

[241] Rifqiyyatush Sholihah Al-Mahiroh, "Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islan.*Jurnal Pendidikan, Sosial dan Agama,* 12.2, (2020), 117-126.

pelajaran. Beberapa strategi yang dapat diterapkan antara lain menggunakan elemen visual yang memikat, mengajukan pertanyaan yang menuntut untuk berfikir kritis, atau menciptakan pembelajaran yang menantang bagi siswa.

Senada dengan itu, Dahar juga menjelaskan bahwa memberikan motivasi dan perhatian merupakan tahap pemberian keyakinan kepada siswa bahwa mereka sanggup memenuhi rasa ingin tahu mereka terhadap topik yang dipelajari. Dengan menjalin kedekatan emosional antara siswa dan guru pembelajaran akan terasa lebih kondusif dan stabil karena ada perasaan senang dari siswa ketika ditanyakan tentang kabar dan kesiapannya dalam mengikuti pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil temuan dalam kegiatan merumuskan tujuan pembelajaran, ditemukan bahwa tujuan pembelajaran disampaikan sebelum memulai materi agar siswa mengetahui apa yang akan dipelajari dan target yang harus dicapai sehingga tidak bingung dengan arah pembelajaran. Tujuan pembelajaran disusun sesuai Kurikulum Merdeka dengan menurunkan dari Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), hingga Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang disusun secara sistematis dalam modul ajar**.** Dalam penyajiannya, menggunakan PowerPoint dengan poin-poin tujuan

dalam slide yang bersih dan menarik agar siswa lebih mudah menangkap maksud materi yang akan dipelajari.

Menurut Menurut Richey dalam jurnal Meyniar Albina dan Krisna Bayu Pratama tujuan pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan peserta didik untuk melaksanakan tugas atau fungsi pekerjaan tertentu sesuai dengan standar yang ditetapkan. Tujuan pembelajaran menjadi dasar perencanaan seluruh kegiatan pembelajaran, mulai dari pemilihan materi, metode dan strategi, hingga penilaian. Tanpa tujuan yang jelas dan spesifik, proses pembelajaran mungkin menjadi tidak terarah, yang berujung pada kinerja yang buru.[242] Tujuan pembelajaran menurut Williams dalam buku Asep Lediana Latief terdiri dari tujuan pembelajaran (instructional gols) dan sasaran pembelajaran (instructional objective). Yang dimaksud instructional goals adalah tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan bersifat observable dan measurable dan contextual. Yang dimaksud instructional objective adalah sasaran pembelajaran yang yang menggambarkan upaya pencapaian, prilaku pembelajaran dan kriteria pembelajaran yang dapat diamati dan kontekstual. [243]

Pendapat lain dari Nata dalam Syukron Darsah juga menyatakan tujuan pembelajaran adalah adalah faktor yang sangat penting dalam

[242] Meyniar Albina and Krisna Bayu Pratama, "Peran Tujuan Pembelajaran Dalam Perencanaan Pembelajaran : Dasar Untuk Pembelajaran Yang Efektif," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2025): 56.

[243] Asep Ediana Latip, *Perencanaan Pembelajaran,* (Jakarta: CV. Mutiara Galuh, 2021), 37.

proses pembelajaran**.** Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah. Tujuan dalam pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana, dan kesiapan peserta didik, sehingga seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah diharapkan.[244]

Dengan demikian pendapat saya dengan menggunakan inovasi dalam menyampaikan tujuan pembelajaran seperti power point ini dan dengan mengakomodasikan berbagai gaya belajar siswa dan kinestetik merupakan strategi yang kreatif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi yang kompleks dan abstrak. Sekaligus memudahkan guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara sistematis dan terstruktur.

c. Mengingat Kompetensi Prasyarat

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru secara konsisten melakukan apersepsi dan asesmen diagnostik kognitif sebelum memasuki materi pembelajaran yang kompleks**.** Hal ini dilakukan untuk memastikan penguasaan pengetahuan siswa melalui metode yang interaktif, seperti pemberian teka-teki atau kuis tebak kata yang relevan dengan materi. Upaya ini sengaja dirancang untuk

[244] Syukron Darsyah, Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan, Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 5.2 (2023): 859.

menstimulus kemampuan berpikir kritis peserta didik sejak awal pembelajaran. Selain itu, guru juga memetakan tingkat pemahaman awal peserta didik melalui tes diagnostik singkat, baik secara lisan (tanya jawab) maupun tulisan, sebagai indikator kesiapan sebelum melanjutkan ke tahapan pembelajaran berikutnya. Strategi ini dianggap efektif untuk memperkuat dan memperdalam pengetahuan awal siswa sebelum memasuki materi yang lebih kompleks sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih kontekstual.

Menurut Jean Piaget dalam jurnal Agis Ayuningtia dkk,yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak dipindahkan secara pasif dari guru kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik sendiri melalui dua mekanisme utama: asimilasi, yakni penyerapan informasi baru ke dalam skema kognitif yang sudah ada; dan akomodasi, yakni modifikasi skema kognitif untuk mengakomodasi informasi baru yang tidak sesuai.[245]

Menurut John Sweller dalam jurnal Septi Nurfadillah, dkk mengingat kompetensi prasyarat berfungsi untuk mengaktifkan kembali skema berpikir lama dari memori jangka panjang agar dapat digunakan pada memori kerja siswa. Ketika materi prasyarat berhasil diingat dengan baik, beban kognitif intrinsik (*intrinsic cognitive load*) siswa dalam memproses materi baru akan menurun drastis. Penurunan beban mental ini memberikan ruang yang cukup bagi

[245] Agis Ayuningtias, Puteri Mayla Ramzhi, and others, Kemampuan Awal Peserta Didik: Pengertian, Kegunaan, Identifikasi,Teknik Mendeteksi, Dan Jenis - Jenisnya Dalam Perspektif Teoritis Dan Praktis, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 . 11 (2026): 193.

kapasitas otak siswa untuk fokus memahami dan mengintegrasikan konsep baru yang sedang diajarkan guru.[246]

Menurut Wina Sanjaya dalam jurnal Taufik Ramadhan, menjelaskan bahwa mengingat kompetensi prasyarat dikemas dalam fase apersepsi, yaitu proses menghubungkan apa yang telah diketahui siswa dengan apa yang akan dipelajari. Melalui proses mengingat kembali materi prasyarat tersebut, guru sedang melakukan rangsangan mental untuk membawa ingatan bawah sadar siswa menuju fokus materi inti hari itu. Kegiatan memanggil ingatan prasyarat ini tidak hanya berfungsi sebagai jembatan kognitif, melainkan juga sebagai alat motivasi agar siswa merasa siap dan percaya diri menghadapi tantangan materi baru.[247]

Sependapat dengan John Piaget bahwa dalam mengingat kompetensi prasyarat, penulis memandang bahwa pengetahuan sejati hanya akan terbentuk jika siswa ikut bergerak aktif mengolah informasi tersebut. Guru bertindak sebagai fasilitator, sementara siswa bertugas menghubungkan materi baru dengan pengalaman lama yang sudah mereka miliki. Proses menyamakan informasi (asimilasi) dan mengubah sudut pandang (akomodasi) inilah yang membuat materi pelajaran melekat kuat dan tidak mudah terlupakan.

---

[246] Septi Nurfadhillah, Siti Alfiatur Rahmah, and Nabila Aprilia Shafa, "Pengaruh Pengaktifan Pengetahuan Awal (Prior Knowledge) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 6.1 (2024), 542.

[247] Taufik Ramadhan, Efektivitas Tahap Apersepsi Wina Sanjaya Dalam Mengukur Kemampuan Prasyarat Siswa Menghadapi Pembelajaran Abad 21, *Jurnal Pedagogi Indonesia*, 11.1, (2025), 45–53.

Dan untuk memudahkan guru dalam mengingat kompetensi prasyarat siswa tentu memerlukan media yang efektif salah satunya seperti pemanfaatan power point dalam pembelajaran sehingga siswa lebih mudah untuk menyusun jembatan pemahaman menuju materi baru yang sedang dipelajari.

d. Memberikan Stimulus

Berdasarkan hasil temuan pemberian stimulus di awal pembelajaran dilakukan secara kontekstual melalui pemberian contoh konkret yang dekat dengan kehidupan siswa, alih-alih langsung menerapkan permainan (*game*) dengan tingkat kesulitan tinggi. Strategi ini sengaja dipilih untuk menstimulus kemampuan eksplorasi berpikir kritis siswa sebelum guru memaparkan konsep materi secara mendalam. Dampaknya, aktivitas ini mampu memicu antusiasme siswa untuk saling berebut menjawab, yang secara langsung berimplikasi positif terhadap peningkatan minat belajar mereka. Selain itu, penulis juga melihat bahwa penerapan metode *gamification* tidak dilakukan secara monoton pada setiap sesi, melainkan bersifat fleksibel dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik materi ajar serta kebutuhan nyata siswa di kelas.

Thorndike dalam Suryabrata yang ditulis dalam jurnal Saeful Mujab dan Mustofa Kamal belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal

lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan atau gerakan/tindakan. Jadi perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkrit, yaitu yang dapat diamati, atau tidak konkrit yaitu yang tidak dapat diamati.[248]

Dari sudut pandang behavioristik, Skinner mendefinisikan stimulus sebagai segala perubahan lingkungan yang dapat memicu atau mengubah perilaku siswa. Memberikan stimulus di awal bertujuan untuk memancing respons (*Behavior*). Agar respons tersebut berulang dan berdampak pada minat belajar, stimulus harus diikuti oleh penguatan (*Reinforcement*) yang positif.[249] Sugiman dkk, menjelaskan bahwa memberikan stimulus adalah tindakan instruksional guru berupa penyajian fenomena kontekstual, pertanyaan pemantik, atau masalah konkret. Tujuannya bukan untuk mendikte jawaban, melainkan untuk menstimulasi kemampuan eksplorasi dan penalaran kritis siswa sebelum masuk ke materi inti.[250]

---

[248] Saeful Mujab dan Mustofa Kamal, Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII SMP Daru Ulil Albab, *Jurnal Bashrah*, 01.02 (2021): 134–35.

[249] Santy Afriana, Naila Husna Ramadhana, and Yani Pratiwi, "Analisis Teori Operant Conditioning B.F Skinner Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Ddidik Selama Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Program Studi PGMI*, 9.3 (2022): 647.

[250] Sugiman, Yeni Dwi Kurino and Yonathan S. Pasinggi, "Trategi Pembelajaran Abad 21: Teori Dan Implementasi Dalam Kurikulum Modern.," *Jurnal Pendidikan Komplementer*, 8, no. 2 (2021): 112–25.

Penulis berpendapat bahwa keberhasilan belajar siswa di kelas tidak terlepas dari ketepatan guru dalam merancang skenario pemberian stimulus yang adaptif dan berjenjang. Penentuan stimulus di awal pembelajaran yang berbasis kontekstual terbukti jauh lebih efektif dalam mengaktifkan kesiapan kognitif siswa dibandingkan langsung menghadapkan mereka pada instrumen *gamification* berkadar kesulitan tinggi. penulis melihat bahwa esensi utama dari strategi ini bukan sekadar memicu kegaduhan kelas yang aktif, melainkan sebuah pemenuhan terhadap fungsi instruksional stimulus itu sendiri. Sebagaimana yang ditegaskan oleh Sugiman dkk, stimulus harus berperan sebagai pemantik nalar, bukan pendikte jawaban. Dengan menunda permainan yang rumit dan mendahulukan contoh konkret, guru telah memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan eksplorasi dan berpikir kritis.

e. Memberikan Petunjuk Belajar

Berdasarkan temuan penulis proses penyampaian petunjuk belajar di kelas telah dilakukan secara sistematis dan modern melalui integrasi teknologi digital. Guru tidak lagi hanya mengandalkan penjelasan lisan konvensional yang berisiko memicu miskomunikasi, melainkan memanfaatkan fitur *slide* pada platform ClassPoint secara optimal sebagai media instruksional utama. Di dalam *slide* presentasi tersebut, guru telah merincikan seluruh tahapan kegiatan pembelajaran secara kronologis, mulai dari aktivitas pembukaan,

pengerjaan tugas, hingga proses penutup kelas. Pendekatan ini terbukti memberikan panduan visual yang sangat kuat bagi siswa, sehingga mereka dapat dengan mudah memahami, mengikuti, dan mengingat alur serta target pembelajaran yang harus dicapai pada hari itu.

Afrida Rusmila Dewi, menjelaskan bahwa memberikan petunjuk belajar merupakan bimbingan yang diberikan guru kepada siswa selama pembelajaran untuk membantu mereka mencapai tahap perkembangan aktual. Dalam pelaksanaannya, guru memberikan petunjuk, arahan, serta bantuan sesuai kebutuhan siswa sehingga mereka mampu memahami materi dan menyelesaikan tugas yang sebelumnya belum dapat dilakukan secara mandiri. Oleh karena itu, pemberian petunjuk belajar menjadi salah satu strategi penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, terarah, dan mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa.[251] Krisdayanti dalam penelitiannya menyatakan memberikan petunjuk belajar (*Providing Learning Guidance*). Tahapan ini pada prinsipnya merupakan dukungan eksternal dari guru terhadap proses pembelajaran internal individu peserta didik. Dalam hal ini, guru memberikan arahan, bimbingan, dan pedoman kepada siswa selama proses belajar tersebut. Pedoman pembelajaran ini dapat berupa pertanyaan-

[251] Afrida Rusmila Dewi, "Penerapan Metode Scaffolding Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Keterampilan Peserta Didik Kelas VII A SMPN 4 Malang," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan,* 4.9 (2024), https://doi.org/10.17977/um065.v4.i9.2024.1.

pertanyaan, contoh-contoh yang konkret dari hal-hal yang bersifat abstrak, menggunakan gambar atau kode-kode tertentu sebagai bantuan untuk memahami materi yang dipelajari.[252]Hal tersebut juga disampaikan oleh Warsita dalam jurnal Silvie Afifatuz Zulfah dan Mukhoiyaroh, bahwa memberikan petunjuk belajar adalah diberikannya arahan dan bimbingan serta pedoman dalam rangka memudahkan peserta didik mencapai tujuan selama proses pembelajaran dengan cara memberikan beberapa pertanyaan pada peserta didik. [253]

Penulis sependapat dengan pandangan Krisdayanti yang menyatakan bahwa memberikan petunjuk belajar (*Providing Learning Guidance*) pada prinsipnya merupakan dukungan eksternal dari guru terhadap proses pembelajaran internal peserta didik, salah satunya melalui pemanfaatan gambar atau kode-kode tertentu sebagai bantuan visual. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan ClassPoint oleh guru berfungsi sebagai representasi konkret dari dukungan visual tersebut. Langkah guru merinci seluruh alur aktivitas ke dalam slide presentasi digital terbukti mampu meminimalkan miskomunikasi lisan dan memberikan kejelasan instruksi. Hal ini mempertegas bahwa di era digital, perwujudan

[252] Krisdayanti, "Optimalisasi Pembelajaran Bagi Generasi Z Berdasarkan Model Nine Instructional Events Roberts Mills Gagne," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 19–33.

[253] Silvie Afifatuz Zulfah and Mukhoiyaroh, "Penerapan Teori Pemprosesan Informasi Robert M. Gagne Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDI AL-Mubarok Surabaya. Journal of Islamic Religious Education. 6.2, (2022), 151.

"petunjuk belajar" yang efektif tidak lagi terbatas pada instruksi konvensional, melainkan dapat dioptimalkan melalui visualisasi teknologi yang terstruktur guna membantu siswa memahami alur dan target pembelajaran secara lebih bermakna.

f. Menimbulkan Penampilan Siswa

Berdasarkan temuan penelitian, upaya guru dalam mendorong keberanian dan partisipasi aktif siswa untuk mengemukakan pendapat di depan kelas dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu penguatan psikologis dan pemanfaatan media berbasis digital. Secara psikologis, guru membangun lingkungan belajar yang aman dan suportif dengan menanamkan pemahaman bahwa kesalahan dalam proses belajar adalah hal yang wajar.

Selanjutnya, untuk menstimulasi ketertarikan siswa tampil di depan kelas, guru mengintegrasikan unsur gamifikasi menggunakan platform *Wordwall* tipe *Quiz*. Melalui visualisasi kotak bernomor yang interaktif, perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk memilih dan membuka kotak yang berisi pertanyaan seputar materi makanan dan minuman halal serta haram. Pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) ini berhasil menggeser persepsi siswa dari perasaan tertekan karena diuji menjadi perasaan senang karena bermain, sehingga secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut B.F. Skinner, terdapat tiga unsur penting dalam pembelajaran, yaitu stimulus, penguatan, dan respons. Stimulus adalah sesuatu yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk memudahkan proses pembelajaran, sedangkan penguatan adalah dorongan yang dapat membentuk atau menghilangkan perilaku yang diinginkan. Dengan kata lain, siswa akan berani tampil ke depan apabila guru secara konsisten memberikan penguatan positif. Guru yang memberikan apresiasi atas usaha siswa meskipun jawaban yang diberikan belum tepat, baik secara verbal maupun nonverbal, terbukti membantu menumbuhkan rasa aman psikologis pada siswa untuk berani berpartisipasi.[254]

Albert Bandura dalam jurnal Moh. Toriqul Chaer, menegaskan bahwa penampilan siswa sangat ditentukan oleh seberapa besar keyakinan mereka terhadap kemampuan diri sendiri. Bandura menyatakan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan individu terhadap kemampuan mereka yang akan mempengaruhi cara individu dalam bereaksi terhadap situasi dan kondisi tertentu. *Self-efficacy* mengacu pada persepsi tentang kemampuan individu untuk mengorganisasi dan mengimplementasikan tindakan untuk menampilkan kemampuannya. Maka, siswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi akan lebih berani tampil ke depan, karena ia percaya bahwa dirinya

[254] Fitri Nururrahmah, Penggunaan Operant Conditioning Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas V SDN Sukamaju I, *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3.5 (2025), 15.

mampu.[255] Dalam penelitian jurnal yang dilakukan oleh Kurniawan Widya Pratama dan Rini Puspita Sari, Penampilan aktif siswa di depan kelas sangat dipengaruhi oleh tingkat efikasi diri mereka ketika guru berhasil meminimalkan kecemasan emosional siswa dengan menegaskan bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar, maka hal tersebut secara otomatis akan memicu keberanian siswa untuk tampil dan menunjukkan performa akademisnya.[256]

Penulis sangat sependapat dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Kurniawan Widya Pratama dan Rini Puspita Sari, yang menyatakan bahwa penampilan aktif siswa di depan kelas sangat dipengaruhi oleh tingkat efikasi diri mereka, yang dapat dipicu secara otomatis ketika guru berhasil meminimalkan kecemasan emosional siswa dengan menegaskan bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar. Temuan di lapangan membuktikan bahwa afirmasi psikologis guru mengenai kewajaran sebuah kesalahan bertindak sebagai pereduksi kecemasan akademis siswa. Ketika kecemasan tersebut luruh, ruang aman psikologis (*psychological safety*) terbentuk, sehingga meningkatkan efikasi diri siswa. Kepercayaan diri yang mulai tumbuh ini kemudian diakomodasi secara apik melalui media gamifikasi *Wordwall*. Format kuis interaktif tersebut berhasil mengalihkan fokus ketakutan

[255] Moh. Toriqul Chaer, "Self Efficacy Dan Pendidikan," *Al Murabbi,* 3.1 (2016): 110.

[256] Kurniawan Widya Pratama and Rini Puspita Sari, "Peningkatan Efikasi Diri Dan Performa Akademik Siswa Melalui Pendekatan Persuasi Verbal Verbal Di Kelas.," *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 10.1 (2024): 45.

individu menjadi kesenangan bermain, yang pada akhirnya memicu keberanian spontan siswa untuk maju dan menunjukkan performa penampilan mereka di depan kelas.

g. Umpan Balik

Berdasarkan hasil temuan penelitian, proses pemberian respons atau umpan balik (*feedback*) oleh guru terhadap dinamika belajar siswa di kelas diwujudkan melalui kehadiran aktif dan pendampingan secara berkelanjutan (*continuous monitoring*). Selama aktivitas pembelajaran berlangsung baik pada tahapan diskusi kelompok maupun pada saat pemanfaatan media kuis interaktif guru secara konsisten memantau jalannya kegiatan serta memberikan tanggapan langsung secara responsif. Karakteristik respons yang diberikan dikonstruksikan secara konstruktif dengan berorientasi pada peningkatan motivasi dan semangat belajar siswa. Pendekatan ini merefleksikan komitmen guru dalam memberikan pengakuan akademis serta apresiasi emosional terhadap setiap fase perkembangan siswa, baik ketika siswa mengalami kelancaran maupun saat menghadapi hambatan (*adversity*) dalam memahami materi pelajaran.

Hattie & Timperley dalam jurnal Anita Candra Dewi, menegaskan bahwa umpan balik yang bersifat konstruktif dan tepat sasaran mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pencapaian belajar. Ketika siswa menerima umpan balik, mereka bukan hanya diberi tahu tentang kebenaran jawaban

mereka, tetapi juga mendapatkan panduan tentang cara memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan serta cara meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.[257]

Sadler dalam jurna menekankan bahwa umpan balik yang bermakna akan mendorong siswa merevisi pemahamannya secara mandiri. Sebaliknya, umpan balik yang hanya berupa simbol angka atau kata-kata umum seperti "baik" atau "perlu ditingkatkan" tidak memberikan informasi yang cukup untuk mendukung perkembangan belajar. Maka dari itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam menyusun dan menyampaikan umpan balik yang konstruktif.[258]Narciss dalam buku Muhammad Hidayat, juga menyampaikan bahwa umpan balik adalah keseluruhan informasi tentang kondisi atau kualitas kemampuan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Umpan balik juga berfungsi sebagai pebimbing siswa terkait bagaimana mereka memahami kemampuan mereka. Dengan demikian para pendidik memperoleh gambaran secara komprehensif, tentang pembelajaran seperti apa yang mereka butuhkan dan mengapa mereka membutuhkannya.[259]

---

[257] Anita Candra Dewi, "Pengaruh Umpan Balik Dalam Asesmen Formatif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Kurikulum Merdeka," *Jurnal Sultra Elementary School* 5, no. 2 (2024): 1091.

[258] Mahrida Abdilah and others Adriantoni, "Menilai Bukan Sekedar Menghitung: Peran Asesmen Formatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembellajaran," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11.02 (2025): 224.

[259] Muhammad Hidayat, *Pengantar Feedback: Teori Dan Aplikasinya* (Yogyakarta: Anggota IKAPI, 2025), 9.

h. Menilai Penampilan Siswa

Berdasarkan temuan penelitian menunjukkan bahwa guru Fikih dalam menilai penampilan siswa tidak hanya berorientasi pada hasil akhir berupa nilai tertulis, melainkan lebih menekankan pada penilaian proses yang mencakup tingkat partisipasi aktif siswa selama kegiatan diskusi dan kemampuan mereka dalam merespons pertanyaan yang diajukan. Penilaian dilakukan melalui pemantauan keterlibatan siswa secara langsung dalam setiap pertemuan pembelajaran. Guru memberikan apresiasi verbal disertai pemberian poin nilai tambahan kepada siswa yang menunjukkan keberanian untuk tampil di depan kelas maupun menyampaikan pendapat, sebagai bentuk penguatan kepercayaan diri siswa. Strategi penilaian ini didasarkan pada keyakinan bahwa kontribusi aktif siswa dalam proses pembelajaran merupakan indikator keberhasilan pembelajaran sekaligus menjadi faktor pendorong peningkatan motivasi dan semangat belajar siswa secara berkelanjutan.

Dalam penelitian Galvin Sim Siang Lin dkk, menilai penampilan siswa (*assessing performance*) berfungsi sebagai instrumen konfirmasi untuk memvalidasi apakah proses pengolahan informasi di dalam memori siswa telah berjalan dengan benar. Penilaian ini tidak ditujukan untuk menghafal, melainkan untuk membuktikan secara empiris bahwa kompetensi atau kapabilitas baru telah benar-benar terbentuk dan siap dipindahkan ke dalam memori jangka panjang

(*long-term memory*).[260] Menurut Djemari Mardapi dalam jurnal Zamtinah, performance assessment merupakan penilaian terhadap proses perolehan, penerapan pengetahuan, dan keterampilan melalui proses pembelajaran yang menunjukkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu asesmen yang banyak digunakan dalam menentukan kemampuan seseorang adalah asesmen formatif.[261]

Suharmi Arikunto dalam jurnal menjelaskan bahwa penilaian yang dilakukan dalam proses pembelajaran disebut dengan evaluasi formatif, yaitu penilaian dilakukan berdasarkan keaktifan, keberanian berpendapat, dan partisipasi dalam diskusi merupakan bentuk penilaian autentik yang mengukur ranah afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan proses). Pemberian *reward* langsung (seperti poin nilai atau pujian) di tengah proses ini berfungsi sebagai stimulus untuk memperbaiki kualitas belajar siswa secara instan. Tujuan utamanya bukan untuk mengisi nilai rapor (sumatif), melainkan untuk memantau sejauh mana siswa dapat mengikuti proses belajar-mengajar.[262]

Penulis berpendapat bahwa penerapan strategi penilaian proses yang berfokus pada dinamika keaktifan siswa di kelas merupakan

---

[260] Galvin Sim Siang Lin and Others, "Interactive Online Modules for Dental Education : A Practical Example of Gagne ' s Nine Events of Instruction," *Jurnal Educational Resource*, 16.3 (2024): 179, https://doi.org/10.21315/eimj2024.16.3.13.

[261] Zamtinah, "Performance Assessment: Kajian Bagi Efektivitas Peningkatan Profesionalitas Guru Teknologi Dan Kejuruan," *Jurnal Invotec*, 10.2 (2014): 170.

[262] Andika Rizky Pratama and Wahyuni Setyaningrum, "Penerapan Evaluasi Formatif Berbasis Proses Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9.2 (2023): 145.

langkah yang sangat ideal dan relevan dengan esensi pembelajaran modern. Langkah guru yang mengintegrasikan pemberian penghargaan langsung berupa poin nilai dan pujian di tengah proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur capaian kompetensi, tetapi juga berperan sebagai intervensi psikologis yang efektif untuk mendongkrak rasa percaya diri dan motivasi belajar siswa secara instan.

i. Memperkuat Retensi

Retensi diartikan sebagai kemampuan untuk menyimpan atau menahan. Dalam konteks pembelajaran, retensi adalah seberapa banyak informasi tersimpan setelah pembelajaran berlangsung. Berdasarkan temuan penelitian Penguatan retensi memori dan pemahaman mendalam siswa dilakukan dengan metode refleksi langsung yang berbasis interaksi sosial dan evaluasi mandiri. Proses ini terstruktur melalui tiga tahapan: pertama *Peer-modeling* (siswa menyimpulkan materi di depan kelas berdasarkan konstruksi pemahamannya sendiri). Kedua *Collaborative feedback* (siswa lain atau kelompok memberikan reviu singkat, tambahan substantif, serta refleksi afektif terhadap proses belajar). Ketiga *Teacher reinforcement* (guru memberikan konfirmasi dan penguatan materi secara komprehensif di akhir sesi. Hal ini terbukti mampu menciptakan retensi informasi yang kuat sekaligus membangun kesadaran siswa terhadap apa yang telah mereka pelajari.

Hikmawati dalam jurnal Mauri Adisti dkk, mengatakan bahwa retensi merujuk pada seberapa banyak seseorang mampu mengingat hal-hal yang telah dialami dan dipelajarinya. Keberhasilan proses pemasukan atau penerimaan informasi melibatkan atensi atau perhatian siswa selama informasi tersebut disampaikan. [263] Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Sari dan Rosali (2022) dalam Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, yang menegaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam mengolah kembali materi pelajaran disertai dengan pemberian penguatan terstruktur oleh pendidik secara signifikan mampu mengoptimalkan pemrosesan sistem saraf otak dalam mengkodekan (encoding) informasi, sehingga daya tahan simpan ingatan siswa terhadap materi pelajaran menjadi jauh lebih kuat dan bertahan lama.[264]

Dalam penelitian Handayani dan Saputra**,** menyatakan bahwa presentasi mandiri di depan kelas mendorong siswa memanggil kembali informasi yang telah dipelajari, sehingga memperkuat retensi belajar mereka.Selanjutnya, kegiatan saling mengulas (*review*) antar kelompok memicu interaksi yang membuat pemahaman siswa lebih mendalam.[265] Menurut Lestari, aktivitas diskusi dan evaluasi bersama

[263] Mauri Adisti, Mahwar Qurbaniah, and Hanum Mukti Rahayu, "Efektivitas Media Articulate Storyline Terhadap Minat Dan Retensi Siswa Pada Materi Biologi SMA Taman Mulia," *Jurnal Qalam,* 12.2 (2023): 28.

[264] Novi Sari dan Ely Satiyasih, Penerapan Teori Pemrosesan Informasi Dalam Meningkatkan Retensi Memori Belajar Siswa, *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran,* 5.2 (2022): 197.

[265] Tri Handayani dan Agus Saputra, Optimalisasi Retensi Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Aktif Berbasis Presentasi Mandir, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia* , 11.2 (2022): 145.

teman sejawat (*peer review*) membuat informasi bertahan lebih lama dalam ingatan siswa karena mereka terlibat langsung dalam menganalisis materi.Rangkaian tersebut kemudian dikunci dengan penguatan dari guru di akhir kelas sebagai umpan balik konfirmatif.[266]

Dalam hal ini, upaya memperkuat retensi siswa ditunjukkan oleh guru melalui rangkaian aktivitas yang terstruktur, yaitu meminta siswa maju ke depan untuk presentasi, mengadakan kegiatan *review* antar kelompok, dan memberikan penguatan di akhir sesi pembelajaran. Aktivitas meminta siswa maju ke depan untuk menjelaskan materi secara mandiri terbukti efektif melatih daya ingat secara aktif.

2. Dampak Strategi Guru Fikih Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Gamification

a. Ikut serta terlibat mengerjakan tugasnya dalam belajar

Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi *gamification* berbasis *Wordwall* berhasil mengubah dinamika kelas menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Siswa menunjukkan keterlibatan aktif (*student engagement*) yang tinggi karena proses pembelajaran dikemas melalui visualisasi yang menarik dan menantang. Melalui pemanfaatan platform digital seperti *Wordwall*, siswa tidak lagi sekadar menjadi pendengar pasif, melainkan berpartisipasi secara langsung dalam menyelesaikan tugas. Fitur kuis interaktif dan adanya batas waktu

[266] Sri Lestari, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dan Peer Review Terhadap Kemampuan Retensi Pengetahuan Siswa," *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9. 1 (2023): 40.

(*timer*) pada platform tersebut menciptakan atmosfer belajar yang kompetitif dan menyenangkan, sehingga memacu siswa untuk menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan mandiri.

Martinis dalam jurnal Apri Dwi Prasetyo dan Muhammad Abduh, menjelaskan bahwa bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti turut sertanya dalam mengerjakan tugas, terlibat dalam diskusi proses pemecahan masalah, bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi, dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Pandangan ini menegaskan bahwa turut serta mengerjakan tugas bukan hanya merupakan salah satu bentuk keaktifan, tetapi juga merupakan titik awal yang mendorong bentuk-bentuk keterlibatan belajar lainnya. Siswa yang terbiasa mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh cenderung lebih mudah terlibat dalam diskusi, lebih berani bertanya, dan lebih percaya diri dalam mempresentasikan hasil kerjanya. Dengan demikian, keikutsertaan dalam mengerjakan tugas dapat dipandang sebagai pintu masuk menuju keterlibatan belajar yang lebih menyeluruh dan berkualitas.[267]

Dalam jurnal Yayak Efi Bidari dkk, menjelaskan bahwa indicator keaktifan siswa ketika siswa aktif dalam mengerjakan tugas baik tugas individu maupun tugas kelompok yang telah

[267] Apri Dwi Prasetyo and Muhammad Abduh, "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu,* 5.4 (2021): 1718.

diberikan guru untuk mendapatkan hasil yang maksimal, siswa aktif berpendapat atau memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.[268]

Heru Irawan, menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam mengerjakan tugas ditunjukkan ketika siswa mampu menyelesaikan tugas secara benar, mandiri, dan penuh tanggung jawab, yang sekaligus merefleksikan adanya kemandirian belajar pada diri siswa tersebut. Ketika seorang siswa mampu menyelesaikan tugas secara benar, mandiri, dan bertanggung jawab, ia sedang mendemonstrasikan regulasi diri (*self-regulated learning*) yang matang.[269]

Menurut pendapat saya, keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas belajar tidak dapat tumbuh secara spontan, melainkan memerlukan stimulus instruksional yang adaptif terhadap karakteristik generasi digital**.** Temuan penelitian ini membuktikan bahwa ketika aspek mekanik game seperti fitur kuis interaktif dan batas waktu (*time constraint*) pada platform *Wordwall* diintegrasikan ke dalam pembelajaran, orientasi siswa terhadap tugas bergeser dari kewajiban pasif menjadi tantangan yang kompetitif. Peneliti menilai bahwa kecepatan siswa dalam menyelesaikan tugas bukan sekadar bentuk kepatuhan, melainkan

[268] Yayak Efi Bidari , Galuh Kartika Dewi, dan Endang Wahju Andjariani, "Pengaruh Metode NHT Dengan Pendekatan Saintifik Pada Sub Tema Hidup Bersih Dan Sehat Dirumah Terhadap Hasil Dan Keaktifan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar," *Jurnal Primary,* 2.1 (2021): 6.

[269] Heru Irawan, "Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Ditinjau Dari Persepsi Siswa Terhadap Guru.," *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia,* 3.1, (2026), 1218.

bukti nyata dari tingginya fokus siswa dan keterlibatan mereka di dalam kelas.

b. Bertanya mengenai persoalan yang belum dipahami kepada guru dan temannya

Keaktifan belajar siswa tidak hanya diukur dari kemampuan akademik, melainkan juga dari keberanian mereka dalam mengambil inisiatif dan berinteraksi untuk mengatasi kesulitan belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan *gamification* berhasil mengubah perilaku pasif siswa menjadi lebih berani dan mandiri saat menghadapi materi yang sulit. Sebelum metode ini diterapkan, siswa cenderung diam ketika mengalami kendala pemahaman. Namun, suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak kaku melalui *gamification* mampu mencairkan hambatan psikologis tersebut. Akibatnya, muncul inisiatif positif dari dalam diri siswa untuk bertanya, baik kepada guru maupun melalui diskusi sejawat dengan teman sebangku dan anggota kelompoknya demi memecahkan masalah yang belum dipahami.

Ningsih dan Harapan dalam jurnal Dita Rahmayanti dkk, menjelaskan bahwa proses pembelajaran aktif ditandai adanya siswa yang sering mengajukan pertanyaan, menuangkan gagasan, serta dapat berfikir kritis. Kegiatan keaktifan bertanya merupakan keaktifan yang dimiliki individu untuk

memperoleh suatu keterangan dari seseorang. Dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa dalam bertanya meruapakn suatu hal yang penting, karena siswa dapat langusung mengetahui informasi yang menurut siswa belum mengerti denganmengajukan pertanyaan siswa menjadi lebih paham dalam menguasai materi yang diberikan oleh guru.[270]

Baharuddin dalam jurnal Azazi Dwi Rizkian, dkk menyatakan bahwa Belajar adalah proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku baik potensial maupun aktual dan bersifat relatifpermanen sebagai akibat dari latihan dan pengalaman. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Pembelajaran dengan hasil yang baik itu dilandaskan oleh aktivitas yang dilakukan siswa pada pembelajaran yang diajarkan, hal tersebut sangat penting untuk mengarahkan siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Didalam pembelajaran siswa dituntut keaktifannya, aktif yang dimasudkan yaitu siswa aktif mengemukakan gagasan dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, oleh sebab itu siswa dianjurkan untuk aktif bertanya, mempertanyakan, karena belajar adalah

[270] Dita Rahmayanti, Djoko Hari Supriyanto and Tri Wardati Khusniyah "Pengaruh Keaktifan Bertanya Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah PGSD*, 6.1 (2022): 35.

suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya.[271]

Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan John Dewey, pembelajaran seharusnya bersifat aktif dan kontekstual. Piaget menekankan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam hal ini, aktivitas bertanya merupakan bentuk konkret dari interaksi kognitif yang mendorong pemahaman dan pengembangan konsep. Sementara itu, Dewey memandang keaktifan sebagai proses pengalaman langsung yang bermakna dan relevan dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, bertanya tidak hanya berfungsi sebagai alat klarifikasi, tetapi juga sebagai sarana refleksi, eksplorasi masalah, serta penguatan konsep yang telah dipelajari. Dengan bertanya, siswa menunjukkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dan keinginan untuk memperdalam pemahaman.[272]

keaktifan bertanya siswa merupakan wujud nyata dari proses berpikir aktif yang tidak hanya mencerminkan keberanian siswa dalam mengatasi kesulitan belajar, tetapi juga menjadi bukti bahwa siswa sedang membangun pengetahuannya secara mandiri dan

[271] Azazi Dwi Rizkian, Ahmad Hariandi and others, Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) Muatan IPA Sekolah Dasar, *Jurnal Toggak Pendidikan Dasar*, 2.2 (2023): 136.

[272] Krisna Mahendra Kurniawan and Nailariza Umami, "Analisis Keaktifan Bertanya Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Semester VI Kelas A Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas," *Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 2.7 (2025): 1625.

bermakna. Hal ini semakin diperkuat ketika lingkungan belajar dirancang secara kondusif dan menyenangkan, sehingga hambatan psikologis yang selama ini menghalangi siswa untuk bertanya dapat dikikis secara perlahan. Dengan demikian, mendorong keaktifan bertanya siswa bukan sekadar strategi peningkatan pemahaman materi, melainkan merupakan upaya mendasar dalam membentuk karakter belajar yang kritis, inisiatif, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.

c. Mencari banyak informasi dalam memecahkan masalah

Temuan penelitian menunjukkan bahwa dalam upaya mendorong siswa untuk aktif mencari informasi tambahan, penulis menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan menyajikan permasalahan melalui media slide Power Point, di mana setiap kelompok diberikan lembar kerja berupa kertas untuk menganalisis dan menemukan jawaban atas permasalahan yang disajikan dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi, baik buku teks maupun perangkat digital, sehingga siswa tidak lagi bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru melainkan secara aktif mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui proses pemecahan masalah.

Solichin dalam jurnal Yulia Rakhma Salsabila dan Muqowim menjelaskan bahwa Menurut teori konstruktivis, guru bukanlah satu-satunya sumber informasi dalam pembelajaran.

Namun terdapat berbagai sumber belajar lain yang dapat dijadikan sumber informasi, seperti belajar dari internet, buku referensi yang menunjang perubahan pengetahuan siswa. Oleh karena itu, guru harus membekali siswa dengan berbagai sumber yang dibutuhkannya untuk menggali informasi penting dalam proses pembelajaran agar siswa tidak hanya mengandalkan penjelasan guru dan penjelasan buku teks. Pembelajaran dengan paradigma konstruktivis dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa.[273]

Dalam penelitian Karishma Elok Fadhilah dan Nina Mariani Noor, menjelaskan bahwa kemampuan pencarian informasi merupakan proses yang melibatkan kegiatan memulai pencarian informasi, menelusuri berbagai sumber, memilih informasi yang relevan, serta memanfaatkan informasi tersebut untuk memenuhi kebutuhan informasi. Keaktifan siswa dalam mencari informasi adalah kemampuan dan kemauan siswa untuk secara aktif mencari, menyeleksi, serta memanfaatkan informasi dari berbagai sumber guna meningkatkan pemahaman dan mencapai tujuan pembelajaran.[274]

[273] Yulia Rakhma Salsabila dan Muqowim, "Korelasi Antara Teori Belajar Kontruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning, Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 4.3 (2024): 819.

[274] Karishma Elok Fadhilah dan Nina Mariani Noor, "Studi Literatur: Penerapan Model ELLIS Terhadap Kemampuan Pencarian Informasi Mahasiswa," *Jurnal Kebudayaan*, 32.2 (2025): 118.

Muhibbin Syah dalam jurnal Marliana Harahap dkk, memandang keaktifan belajar (termasuk perilaku aktif mengumpulkan informasi) sebagai hasil ketertarikan yang dipengaruhi oleh tiga kategori faktor: internal (dari dalam diri siswa), eksternal (lingkungan), dan pendekatan belajar. Keaktifan mencari informasi dikategorikan sebagai bentuk pendekatan belajar siswa (*approach to learning*). Siswa yang memiliki motivasi internal tinggi tidak akan menjadi penerima informasi yang pasif. Mereka menerapkan strategi belajar mandiri dengan mengumpulkan referensi tambahan di luar instruksi yang baku demi mencapai pemahaman mendalam (*deep approach*).[275]

keaktifan mencari informasi merupakan manifestasi pendekatan belajar mendalam (*deep approach*) berbasis paradigma konstruktivisme, di mana siswa secara proaktif menelusuri berbagai referensi cetak maupun digital demi memecahkan masalah tanpa bergantung penuh pada guru. Penulis berpendapat bahwa perilaku mandiri ini tidak muncul spontan, melainkan memerlukan stimulus instruksional guru melalui model terstruktur seperti *Problem Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan perangkat digital. Melalui sinergi antara motivasi internal siswa dan fasilitasi sumber belajar yang kaya oleh guru, kemampuan berpikir kritis serta kreativitas peserta didik dapat dioptimalkan secara berkelanjutan.

[275] Marliana Harahap and Others, "Kajian Teori Perilaku Tindakan Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Bermakna," *Jurnal Basicedu,* 8.3 (2024).

d. Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru

Penerapan diskusi kelompok sebagai strategi pembelajaran kolaboratif memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif, saling berbagi pengetahuan, dan mengintegrasikan berbagai sumber informasi dalam upaya mengonstruksi jawaban yang tepat terhadap permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan observasi dan analisis data yang dilakukan, hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa saling tolong-menolong untuk memperoleh informasi yang diperlukan guna menemukan jawaban yang paling akurat.

Sebagai contoh konkret, dalam implementasi pemanfaatan gamifikasi pada proses pembelajaran, terdapat beberapa kotak pertanyaan yang disajikan secara interaktif. Siswa diminta untuk melakukan diskusi kelompok terlebih dahulu untuk membahas dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada setiap kotak tersebut. Setelah melalui proses diskusi yang mendalam, siswa kemudian diminta untuk maju secara representatif memilih salah satu kotak pertanyaan dan menyajikan jawaban berdasarkan hasil diskusi kelompok mereka mengenai permasalahan yang telah disajikan sebelumnya.

Suryosubroto dalam jurnal Ulfy Rohmawati dan Mahluddin, menjelaskan bahwa diskusi tidak hanya memperkuat kemampuan

berpikir kritis siswa tetapi juga menumbuhkan perilaku kooperatif dan tanggung jawab pribadi ketika bekerja dalam konteks kelompok. Dengan berdiskusi siswa tidak sekadar menerima informasi, melainkan terlibat dalam proses menganalisis, mengevaluasi, serta mempertimbangkan berbagai sudut pandang. Kegiatan ini mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam dan sekaligus membentuk kemampuan sosial yangpenting dalam kehidupan sehari-hari.[276]

Suprijono dalam jurnal Ramlah menjelaskan bahwa diskusi kelompok adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok kecil untuk membahas suatu topik atau permasalahan tertentu. Diskusi kelompok mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, mengemukakan pendapat, dan mendengarkan pandangan orang lain, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama. [277] Menurut Moma dalam jurnal Della Febilasari dan Yenni Yunita, metode diskusi adalah salah satu metode pembelajaran yang mana siswa dihadapkan pada suatu masalah. Tujuan utama dari metode diskusi adalah pemecahan masalah, menjawab pertanyaan, memperluas dan memahami pengetahuan siswa, serta pengambilan keputusan. Setiap modifikasi

[276] Ulfy Rohmawati dan Mahluddin, "Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Metode Diskusi Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi , Indonesia," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 3.3 (2025): 98.

[277] Ramlah, Penerapan Metode Diskusi Kelompok Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Dan Partisipasi Siswa Kelas X Dalam Pembelajaran PAI Di SMAN 13 Gowa, *Jurnal J-BKPI* 03.02 (2024): 21.

perilaku seseorang melalui interaksi dengan lingkungan untuk mencapai suatu tujuan disebut aktivitas. Kegiatan belajar mengajar memerlukan partisipasi aktif dari siswa baik fisik maupun mental. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan upaya siswa untuk memperoleh pengetahuan. [278]

Penerapan diskusi kelompok yang diintegrasikan dengan gamifikasi terbukti menjadi strategi pembelajaran kolaboratif yang sangat efektif di kelas. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas ini memicu munculnya perilaku prososial di mana siswa secara spontan saling tolong-menolong dalam berburu informasi demi membangun jawaban yang paling akurat. Hal ini sejalan dengan teori Suprijono yang menegaskan bahwa metode kelompok kecil mampu memupuk keterampilan kerja sama dan partisipasi aktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa diskusi kelompok bukan sekadar teknik untuk menyelesaikan tugas akademis, melainkan sebuah wadah interaksi sosial yang secara nyata melatih siswa untuk saling mendengarkan, berbagi beban kognitif, dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah.

e. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang didapatkannya

Temuan penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menstimulasi siswa untuk melakukan refleksi kritis terhadap kapasitas diri mereka. Keberadaan target

[278] Della Febilasari dan Yenni Yunita, "Pengaruh Metode Diskusi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islamm Muta'allimin*, 1.1 (2023): 17.

poin dan tantangan di dalam gamifikasi berfungsi sebagai indikator pencapaian belajar siswa. Dengan begitu siswa menjadi lebih sadar dan mampu mengidentifikasi sejauh mana pemahaman mereka mengenai konsep materi yang sedang dipelajari. Di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga mampu menilai hasil belajarnya sendiri. Keterlibatan mental dan emosional dalam mengejar poin tersebut pada akhirnya membentuk kemandirian kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan pendapat Andrade & Valtcheva, penilaian diri (Self Asessment) merupakan proses penilaian formatif yang mendorong siswa untuk merefleksikan dan menilai kualitas pekerjaan yang dihasilkan dengan mengacu pada tujuan atau kriteria yang telah ditetapkan, sehingga siswa dapat melakukan perbaikan terhadap pekerjaannya secara berkelanjutan. Melalui penilaian diri, siswa dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang dimiliknya serta menentukan strategi perbaikan untuk meningkatkan kualitas belajar mereka.[279] Wijayanti dan Sukamto dalam jurnal Syahadatul Fitriyah dkk, menjelaskan bahwa kemampuan menilai diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa tidak hanya aktif mengikuti pembelajaran, tetapi juga mampu melakukan refleksi terhadap

[279] Berare Zekina Lestari, Seni Aprilliya dan Dwi Alia Berare Zekina Lestari, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Bermuatan Literasi Emosi Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* , 12.02 (2026): 245.

pencapaian belajarnya. Melalui kegiatan penilaian diri, siswa dapat mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, mengenali kekurangan yang masih dimiliki, serta merencanakan langkah perbaikan pada pembelajaran berikutnya. Oleh karena itu, penilaian diri menjadi salah satu bentuk keaktifan belajar yang mencerminkan kesadaran siswa terhadap perkembangan kemampuan dan hasil belajar yang diperolehnya.[280]

Menurut Oscarson dalam jurnal Muhammad Badrus Sholeh dkk, penilaian diri mendorong meningkatkan kesadaran siswa, meningkatkan orientasi tujuan, meningkatkan otonomi siswa, dan mewujudkan proses pembelajaran yang demokratis sesuai dengan analisis kebutuhan. Siswa harus mengetahui potensi dan kemampuan masing-masing dan kemajuan yang telah mereka peroleh. Tanpa pengetahuan hal tersebut, tidak akan mudah bagi siswa belajar secara efektif dan efisien. Ketabi menggambarkan konsep penilaian diri sebagai informasi yang berguna tentang harapan dan kebutuhan siswa masalah dan kekhawatiran mereka, bagaimana perasaan mereka tentang proses (belajar) mereka sendiri, tanggapan mereka terhadap materi dan metode yang digunakan, dan apa mereka pikirkan secara umum.[281]

---

[280] Syahadatul Fitriyah, Arfilia Wijayanti, and Monica Ratih Purwaningrum, Pelaksanaan Self Assessment Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar, *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran,* 4.1 (2024): 125.

[281] Muhammad Badrus Sholeh, Ikha Mayashofa Arifiyanti, and Noor Ahsin, "Penilaian Diri (Self Assessment) Dalam Pembelajaran Menulis," *Jurnal Indopedia,* 2.1 (2024): 247.

Berdasarkan temuan penelitian dan pendapat para ahli, penulis berpendapat bahwa kemampuan menilai diri dan hasil yang diperoleh merupakan salah satu bentuk keaktifan belajar yang penting dalam pembelajaran. Melalui gamifikasi, siswa tidak hanya termotivasi untuk mencapai target belajar, tetapi juga terdorong untuk merefleksikan tingkat pemahaman dan kemajuan yang telah dicapai. Adanya poin, tantangan, dan umpan balik membantu siswa mengenali kelebihan serta kekurangannya sehingga dapat melakukan perbaikan dan mengevaluasi hasil belajarnya secara mandiri.

f. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sama

Melatih diri dalam memecahkan masalah merupakan indikator yang menunjukkan adanya proses latihan berulang, refleksi terhadap kesalahan, dan perbaikan strategi penyelesaian sehingga kemampuan pemecahan masalah peserta didik berkembang secara bertahap.

Berdasarkan hasil temuan penelitian penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki kesalahan melalui mekanisme percobaan ulang (retry) dan pemberian tantangan atau soal tambahan setelah mengalami kegagalan. Kesempatan ini mendorong siswa untuk lebih teliti dalam menjawab pertanyaan, meningkatkan motivasi belajar, serta mempertahankan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Selain itu, dukungan dan umpan balik positif dari guru berperan penting dalam membantu siswa memandang kegagalan sebagai bagian dari proses belajar, sehingga tidak menurunkan semangat belajar, melainkan meningkatkan ketahanan (resilience) dan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi tantangan akademik.

Riastini & Mustika pemecahan masalah adalah proses yang dilakukan seorang individu untuk menjawab pertanyaan tentang suatu situasi menggunakan konsep-konsep, fakta-fakta, dan hubungan-hubungan yang dipelajari sebelumnya, serta menggunakan berbagai keterampilan penalaran dan strategi. Oleh karena itu, siswa harus memiliki gagasan atau ide pemecahan masalah karena pemecahan masalah lebih mengutamakan proses dan strategi yang siswa lakukan daripada hanya sekedar hasil. Pemecahan masalah juga merupakan usaha mencari solusi penyelesaian dari suatu situasi yang dihadapi sehingga mencapai tujuan yang diinginkan.[282]

Roediger & Butler dalam jurnal Solihin dkk, yang menunjukkan bahwa retrieval practice berulang, khususnya dengan umpan balik korektif meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan jangka panjang. Melalui proses mengingat kembali informasi secara berulang, peserta didik tidak hanya memperkuat daya ingat terhadap materi yang telah dipelajari, tetapi juga mampu

[282] A Rizal Heru Cahya, Syamsuri, Cecep AHF Santosa dan Anwar Mutaqin "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Polya Ditinjau Dari Kemampuan Representasi Matematis, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 05.01 (2022): 2.

mengidentifikasi bagian-bagian yang belum dipahami dengan baik. Umpan balik korektif yang diberikan setelah proses *retrieval* membantu peserta didik memperbaiki kesalahan pemahaman, sehingga strategi belajar menjadi lebih efektif. Dengan demikian, latihan mengingat yang dilakukan secara berulang disertai umpan balik tidak hanya meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga membantu peserta didik menerapkan pengetahuan tersebut ketika menghadapi permasalahan baru yang memiliki karakteristik serupa.[283]

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan menerapkan pengetahuan yang sudah diperoleh sebelumnya kemudian diterapkan ke situasi atau permasalahan yang baru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nusywari dalam jurnal yang mengatakan kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian dari pembelajaran yang sangat penting, karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaiannya, peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki. Kemampuan pemecahan masalah juga dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik

[283] Sholihin and others, "Efektivitas Quizzify Site Sebagai Platform Pembelajaran Terpadu Quizizz Dan Google Site Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Murabbi*, 2.2 (2023): 147.

dalam memecahkan suatu masalah dengan menggunakan seluruh pengetahuannya.[284]

g. Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *gamification* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengolah informasi dan menerapkan konsep yang telah dipelajari misalnya dalam mengklasifikasi makanan dan minuman halal, haram, serta syubhat. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat konsep yang telah dijelaskan oleh guru, tetapi juga menerapkannya secara langsung ketika menentukan kategori dari setiap contoh makanan dan minuman yang disajikan dalam permainan. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam menyelesaikan soal-soal latihan secara lebih tepat dan percaya diri.

Kemampuan siswa dalam menerapkan apa yang diperoleh termasuk dalam proses pembelajaran secara mendalam (*deep learning*). John Biggs dan Catherine Tang juga menjelaskan bahwa pembelajaran mendalam melibatkan keterlibatan kognitif tingkat tinggi dari siswa, yang tampak melalui kemampuan mereka dalam

[284] Safira Nurul Izzah, Alifiani and Yuli Ismi Nadhiyati Ilmi "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 13 Malang Pada Materi Statistik" 18. 19 (2023): 2.

mengintegrasikan berbagai ide, membuat hubungan antar konsep, dan menerapkan pengetahuan secara fleksibel. Deep learning terjadi ketika siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi benar-benar memahami makna di baliknya, mampu menghubungkannya dengan pengetahuan lain, serta menerapkannya dalam berbagai konteks kehidupan nyata. Proses ini melibatkan pemahaman konseptual yang mendalam, analisis kritis, refleksi atas pengalaman belajar, dan kemampuan untuk mentransfer pengetahuan ke situasi baru. Dengan kata lain, deep learning mendorong peserta didik untuk menjadi pembelajar yang aktif, reflektif, dan adaptif.[285]

Dalam penelitian jurnal Hafizah dan Prasetyo menjelaskan bahwa dalam Taksonomi Bloom Revisi yang dikemukakan oleh Anderson dan Khartwohl, kemampuan menerapkan (*applying*) merupakan salah satu proses kognitif yang menekankan penggunaan pengetahuan secara fungsional dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tidak berhenti pada kemampuan mengingat dan memahami. Menerapkan pengetahuan yang diperoleh merupakan kemampuan peserta didik untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur, maupun informasi yang telah dipelajari dalam menyelesaikan suatu tugas atau memecahkan masalah pada situasi yang nyata maupun situasi baru. Kemampuan ini tidak hanya menunjukkan bahwa peserta didik telah memahami

[285] Uswatun Hasanah and others, *DEEP LEARNING DALAM PENDIDIKAN : Pendekatan Pembelajaran Bermakna, Sadar Dan Menyenangkan* (Surakarta: Tahta Media Gruop, 2025), 15.

materi pembelajaran, tetapi juga mampu mengimplementasikan pengetahuan tersebut secara tepat sesuai dengan konteks yang dihadapinya.[286]

Annisa Aulian dkk, menjelaskan bahwa Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas merupakan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperolehnya untuk menyelesaikan tugas. Dimana pengetahuan yang diperoleh siswa tidak berhenti pada tahap pemahaman teori saja, tetapi benar-benar diaplikasikan dalam bentuk tindakan dan keterampilan menyelesaikan tugas secara mandiri. Dengan kata lain, siswa dikatakan aktif apabila ia mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang sudah diperolehnya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.[287]

Penulis berpendapat bahwa kemampuan siswa menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam mengerjakan tugas menunjukkan bahwa pembelajaran siswa tidak berhenti pada tahap mengingat dan memahami, melainkan benar-benar diaplikasikan dalam bentuk tindakan nyata. Gamifikasi terbukti menjadi sarana efektif yang mendorong siswa untuk langsung mengaplikasikan

[286] Elma Nur Hafizah and Sigit Prasetyo, "Assessing and Developing Primary Education Curricula Based on Bloom's Taxonomy: A Reconciliatory Approach," *Attadib: Journal Of Elementary Education*, 10.1, (2026): 130.

[287] Annisa Aulia, Tintin Rednoningsih, and Sri Sukaesih, Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Penerapan Model Discovery Learning Di SMP N 4 Semarang,(2024), 133.

pengetahuannya secara nyata, percaya diri, dan mandiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Strategi Guru Fikih dalam Pembelajaran Berbasis *Gamification* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

a. Faktor Pendukung Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasisi *Gamification*

1) Dukungan Sekolah

Bersasarkan hasil temuan penulis sekolah menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung inovasi pembelajaran. Dukungan tersebut meliputi penyediaan proyektor/infocus di tiap kelas, akses Wi-Fi, dan ruang khusus IT Board yang dapat dimanfaatkan guru serta siswa. Selain itu, sekolah menyelenggarakan pembelajaran berbasis TIK yang membantu siswa memahami teknologi dan memanfaatkan gamification dalam proses belajar. Dengan adanya sarana dan program tersebut, implementasi gamification menjadi lebih mudah dan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Dalam jurnal Farah Putri Ramadhani dkk, menjelaskan pentingnya dukungan institusional sekolah terhadap inovasi pembelajaran, baik melalui pelatihan pengembangan media sederhana maupun pemberian ruang kebebasan pedagogis bagi guru. Dukungan tersebut memungkinkan pembelajaran

PAI berlangsung lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik, sekaligus tetap berorientasi pada tujuan utama pembentukan karakter religious. .[288]

Hadi Surtanto dan Darmansyah dalam jurnal Warsito Muh. Hanif, menjelaskan bahwa dukungan sekolah berperan penting dalam mengembangkan kebijakan, strategi, dan budaya organisasi yang mendukung integrasi teknologi pendidikan secara sistematis dan berkelanjutan. Kemampuan pihak sekolah mengelola sumber daya manusia, membangun kolaborasi dengan komunitas pendidikan, serta mengembangkan pelatihan guru berbasis teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, keberhasilan transformasi digital di sekolahtidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh sejauh mana manajemen mampu berinovasi dalam memanfaatkannya secara efektif dan berkelanjutan.[289]

Sejalan dengan penjelasan Isroful Jannah dkk, yang menyatakan bahwa dukungan sekolah memiliki peranan penting dalam keberhasilan pemanfaatan gamifikasi sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan tersebut

[288] Farah Putri Ramadhani et al., "Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta : Studi Kualitatif Fenomenologis," *Jurnal Pendidikan Indonesia,* 6.1 (2026), 271 https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2640.

[289] Warsito Muh. Hanif, "Manajemen Inovatif Sarana Dan Prasarana Sekolah Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Digital Warsito," *Jurnal Studi Keislaman,* 6.1 (2026): 759–60.

diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta sistem pengelolaan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran. Ketersediaan fasilitas tersebut memungkinkan guru mengimplementasikan berbagai platform gamifikasi secara optimal sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. [290]

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan didukung oleh teori yang relevan, penulis berpendapat bahwa dukungan sekolah merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan penerapan gamification dalam pembelajaran. Dukungan tersebut tidak hanya diwujudkan melalui ketersediaan sarana dan prasarana, seperti akses internet, perangkat proyektor, dan ruang teknologi, tetapi juga melalui kebijakan sekolah yang memberikan kesempatan kepada guru untuk berinovasi serta mengembangkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Dengan adanya dukungan yang bersifat menyeluruh, guru memiliki kemudahan dalam mengintegrasikan gamification ke dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

[290] Isroful Jannah, Ika Sofa Sofiana dan Mei Wiji Astuti, "Penerapan Inovasi Manajemen Sarana Dan Prasarana Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Digital Pada Sekolah," *Jurnal Pendidikan Dan Litarasi* 4.2 (2025): 96.

2) Kreativitas Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan melalui observasi dan wawancara mendalam, ditemukan bahwa salah satu aspek krusial dalam keberhasilan pembelajaran Fikih adalah kemampuan guru dalam mengelola dinamika kelas guna mencegah kejenuhan peserta didik. Dengan mengintegrasikan pendekatan *gamification* secara variatif, baik berbasis teknologi seperti *Wordwall* dan *Quizizz* maupun konvensional seperti kartu *make a match* dan puzzle, untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang inovatif dan mencegah kejenuhan siswa. Penerapan gamifikasi ini disusun secara sistematis dan adaptif dengan menyelaraskan karakteristik materi pelajaran, seperti pada pokok bahasan makanan halal dan haram, dengan pemenuhan kebutuhan belajar siswa. Melalui strategi diversifikasi tersebut, guru mampu menarik perhatian dan menjaga antusiasme belajar siswa secara optimal sepanjang proses instruksional.

Sejalan dengan Elfia et al, dalam jurnal Siti Mardasela dkk, menjelaskan bahwa kreativitas guru merupakan faktor penting dalam keberhasilan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Guru yang kreatif mampu mengembangkan media

pembelajaran yang menarik, menyesuaikan strategi dengan kebutuhan peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. [291]Ferdianita dkk, dalam jurnal Putri Arum Anggraeni dan Ferani Mulianingsih juga menjelaskan bahwa Guru memegang peran sentral dalam peningkatan mutu pendidikan diharapkan mampu mengembangkan dan memilih strategi pedagogis yang tepat demi tercapainya tujuan pendidikan. Selain itu, pemahaman mendalam guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran menjadi aspek yang sangat krusial, karena perencanaan tersebut berfungsi sebagai pedoman operasional dalam memastikan tercapainya capaian pembelajaran yang telah ditetapkan secara efektif.[292]

Suseno dan Ritonga dalam jurnal Tri Nilasari dan Layla Mardliyah, menjelaskan bahwa kreativitas guru menjadi kunci utama keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran. Guru harus memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, seperti penggunaan media digital yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam memahami serta mengamalkan nilai-

[291] Siti Mardasela, Riswandi dan Rangga Firdaus "Menggali Kreativitas Guru Smp Dengan Pemanfaatan Teknologi Gamifikasi: Sebuah Pendekatan Pembelajaran Yang Inovatif," *JIPTI: Jurnal Inovasi Penndidikan Dan Teknologi Informasi* , 7. 1 (2026): 158.

[292] Putri Arum Anggraeni dan Ferani Mulianingsih, "Implementasi Gamifikasi Pembelajaran IPS Melalui Game Berburu Poin Di SMP N 39 Semarrang," *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS,* 6.1 (2026): 269.

nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Guru dituntut untuk mampu menyesuaikan pendekatan mengajar agar pembelajaran dapat menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara seimbang. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dan fleksibilitas dalam memilih media yang efektif dan kontekstual sesuai kebutuhan siswa.[293]

Peneliti berpendapat bahwa kunci utama agar pembelajaran Fikih tidak membosankan adalah kreativitas dan keluwesan guru dalam mencampur berbagai jenis *game* belajar baik digital maupun manual sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. Hasil temuan ini sangat sejalan dengan pernyataan Suseno dan Ritonga (dalam jurnal Tri Nilasari dan Layla Mardliyah) yang menegaskan bahwa kreativitas gurulah yang menentukan kesuksesan metode gamifikasi tersebut. Keberhasilan ini terbukti ketika guru mampu menyelaraskan materi pelajaran ke dalam bentuk media permainan yang tepat dan adaptif bagi siswa.

[293] Tri Nilasari and Layla Mardliyah, "Implementasi Gamifikasi Berbasis Platform Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti," *An- Najah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Agama,* 05.01 (2026): 9.

b. Faktor Penghambat Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasisi *Gamification*

1. Faktor Internal

a) Kompetensi dan Pelatihan Guru

Upaya guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih terlihat jelas melalui kesiapannya dalam mengadopsi metode baru di kelas, di mana hasil temuan penulis menunjukkan bahwa guru telah membekali diri dengan keterampilan yang cukup dalam menerapkan gamifikasi melalui keikutsertaan aktif pada berbagai pelatihan keguruan. Meskipun demikian, banyaknya pelatihan yang diikuti menuntut guru untuk terus menyaring dan memperdalam pemahamannya mengenai penerapan inovasi pembelajaran secara tepat. Pada akhirnya, guru menekankan bahwa penyusunan elemen permainan di kelas membutuhkan kreativitas yang matang dan proses belajar yang berkelanjutan agar tetap menarik serta relevan dengan perkembangan zaman.

Sejalan dengan penelitian jurnal yang dilakukan oleh Sujarwo dkk, bahwa peran guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan, dan memberikan fasilitas belajar agar proses belajar lebih

memadai. Kompetensi guru dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 salah satunya adalah dengan mengemas materi pelajaran ke dalam media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi. Salah satu media pembelajaran yang relevan transformasi digital adalah dengan menggunakan gamifikasi sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, partisipasi dalam pelatihan pembuatan game edukasi menjadi sangat penting karena terbukti dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan, serta kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, sekaligus memastikan guru mampu memahami dan mengimplementasikan game edukasi tersebut secara efektif di dalam kelas.[294]

Shalihah dan Fakhzikril dalam jurnal Lita Erdiana, yang menyatakan bahwa pelatihan yang menyeluruh dan berkelanjutan bagi guru menjadi langkah strategis yang perlu dilakukan sebelum gamifikasi dapat diterapkan secara luas. Guru juga perlu dibekali dengan pemahaman pedagogis tentang gamifikasi, bukan sekadar penguasaan teknis penggunaan aplikasi. Ini penting agar gamifikasi tidak hanya menjadi kegiatan yang menyenangkan, tetapi

[294] Sujarwo and others, Pelatihan Pemanfaatan Media Gamifikasi Untuk Pembelajaran Yang Interaktif Dan Menyenangkan Bagi Guru," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.3 (2025): 214–18.

juga memiliki nilai edukatif yang jelas dan selaras dengan.[295]

Pricilla dalam jurnal Asdar dkk, menjelaskan bahwa Kompetensi guru memiliki peran yang sangat menentukan dalam tercapainya tujuan pembelajaran, termasuk dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Guru yang memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian yang baik akan mampu merancang proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu adanya pelatihan bagi guru juga menjadi hal yang sangat penting karena dengan adanya pelatihan, guru diharapkan mampu merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi yang interaktif dan siswa dapat memperoleh pemahaman konsep pembelajaran yang lebih baik. [296]

Berdasarkan hasil temuan dan penguatan dari beberapa jurnal tersebut, penulis berpendapat bahwa keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran Fikih sangat bergantung pada kompetensi utuh dan kreativitas guru

[295] Lita Erdiana, "Efektivitas Pendekatan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VI Di Sekolah Dasar," *Journal Education And Conseling*, 05.02 (2025): 1074.

[296] Asdar, Muhammad Syarifuddin Rahman dan Nurfaida Tasni, "Penguatan Kompetensi Guru Smp Melalui Pelatihan Gamifikasi Media Pembelajaran Manipulatif Untuk Mendukung Joyful Learning," *JHP2M: Jurnal Hasill-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4.2 (2025): 178.

dalam mengemas materi, bukan sekadar penguasaan teknis aplikasinya saja. Hal ini sejalan dengan pandangan para peneliti terdahulu yang menegaskan bahwa pelatihan berkelanjutan sangat krusial untuk membekali guru dengan pemahaman pedagogis yang matang di era transformasi digital. Integrasi antara keterampilan guru hasil pelatihan dan kreativitas dalam menyusun elemen permainan inilah yang pada akhirnya mampu menciptakan atmosfer belajar yang interaktif, edukatif, sekaligus meningkatkan pemahaman konsep siswa secara mendalam.

b) Minat Peserta Didik

Penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran Fikih terbukti memberikan dampak positif yang nyata terhadap dinamika belajar di dalam kelas. Hasil temuan penulis menunjukkan adanya peningkatan minat dan antusiasme yang signifikan pada diri peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pendekatan berbasis permainan ini, siswa tidak lagi bersikap pasif dalam mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya, mereka terlibat langsung secara aktif, fokus mencermati visualisasi

materi yang ditayangkan di depan kelas, serta menunjukkan konsentrasi yang tinggi.

Rendahnya minat belajar siswa saat proses pembelajaran menjadi faktor penghambat yang memicu kejenuhan dan sikap pasif di dalam kelas. Fenomena ini sejalan dengan teori pengembangan minat yang dikemukakan oleh Hidi dan Renninger dalam *Four-Phase Model of Interest Development* yang ditulis dalam jurnal Dwi Susanti dkk, yang menjelaskan bahwa minat tidak tumbuh secara spontan, melainkan harus dipicu melalui fase *triggered situational interest* (minat situasional yang dirangsang). Oleh karena itu, penerapan strategi gamifikasi hadir sebagai stimulus ekstrinsik yang krusial untuk memicu ketertarikan situasional siswa melalui visualisasi interaktif dan kompetensi yang sehat.[297]

Pentingnya minat belajar ini pun ditegaskan oleh John Dewey dalam jurnal Rezky Aquanur dkk, yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan dorongan internal yang mendorong seseorang untuk aktif dalam proses belajar. Minat belajar tinggi dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses

[297] Dwi Susanti and Others, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Handayani*, 15.2 (2024): 384.

pendidikan.[298] Menurut Sandjaja dalam jurnal Sholihin Saputra dkk, minat merupakan kecenderungan untuk mengeksplorasi aktivitas spesifik dengan sikap positif. Ketika seorang siswa memiliki kecenderungan akan suatu hal, mereka akan secara sukarela mencurahkan perhatian dan energi yang besar untuk mendalami hal tersebut. Sikap positif tersebut kemudian melahirkan rasa senang dan kepuasan batiniah, sehingga siswa menjadi lebih tekun, adaptif, dan konsisten dalam menghadapi setiap tantangan akademis yang diberikan. [299]

Penulis berpendapat bahwa penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran Fikih terbukti memberikan dampak positif yang nyata terhadap dinamika belajar di dalam kelas melalui peningkatan fokus dan keaktifan peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori *Four-Phase Model of Interest Development* dari Hidi dan Renninger yang menyatakan bahwa minat tidak tumbuh secara spontan, melainkan harus dipicu terlebih dahulu melalui fase *triggered situational interest* (minat situasional yang dirangsang). Dengan demikian,

[298] Rezky Aquanur and Others, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.4 (2025): 748.

[299] Sholihin Saputra, Qomario dan Sulistyo Rini, Pemanfaatan Platform Educandy Sebagai Media Gamification Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 9.2 (2026): 2100.

penggunaan elemen permainan di dalam kelas berfungsi sebagai stimulus ekstrinsik yang krusial untuk menggeser kejenuhan siswa menjadi sebuah ketertarikan belajar yang aktif dan berkelanjutan.

c) Keterbatasan Waktu

Penerapan inovasi pembelajaran di dalam kelas sering kali mempertemukan guru pada situasi yang dilematis antara kreativitas dan realitas di lapangan. Berdasarkan temuan lapangan bahwa implementasi metode *gamification* dalam proses pembelajaran menghadapi tantangan ganda, baik dari sisi manajemen waktu guru maupun manajemen kelas. Di satu sisi, guru dituntut mengalokasikan waktu yang jauh lebih lama untuk merancang bahan ajar interaktif yang berkualitas dibandingkan jika hanya menggunakan metode ceramah biasa. Di sisi lain, kehadiran laptop di kelas sempat memicu salah paham di kalangan siswa yang mengira mereka hanya akan bermain atau menonton hiburan. Namun, kendala tersebut berhasil diatasi dengan sikap tegas guru yang sejak awal meluruskan fungsi laptop sebagai alat bantu belajar, serta menyisipkan kuis interaktif agar perhatian siswa tetap terarah sepenuhnya pada materi pelajaran.

Rahmi Hayati dkk, menjelaskan bahwa dibutuhkan waktu lebih untuk merancang aktivitas gamifikasi yang bermakna dan tidak sekadar bermain. Selain itu, beberapa siswa awalnya terlalu fokus pada "memenangkan tantangan" dibandingkan proses belajar. Untuk mengatasi hal ini, guru menyeimbangkan antara elemen kompetisi dan kolaborasi dengan merancang misi kelompok yang tidak hanya menilai hasil, tetapi juga proses dan kerja sama.[300]

Marcelina dan Samosir dalam jurnal Ummu Ghalda Mutmainah dkk, menjelaskan bahwa kendala yang paling sering ditemukan adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Jadwal belajar di sekolah yang padat seringkali membuat waktu untuk bermain game edukatif harus dikurangi sehingga dampak maksimal gamifikasi kurang optimal. Selain itu, perbedaan tingkat kemampuan dan minat siswa mengakibatkan beberapa siswa sangat antusias sementara yang lain masih pasif. Hal ini membutuhkan penyesuaian dalam pengelolaan

[300] Rahmi Hayati and others, Belajar Asyik Dan Bermakna: Integrasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.2 (2025): 33.

kelas agar semua siswa bisa berpartisipasi secara merata tanpa merasa terpinggirkan.[301]

Hamidatul Hasanah dkk, menjelaskan bahwa kendala paling dominan adalah keterbatasan waktu: gamifikasi yang efektif memerlukan alokasi waktu yang memadai untuk penjelasan aturan, pelaksanaan permainan, dan refleksi akhir, sementara jadwal pembelajaran formal relatif padat. Selain itu, guru membutuhkan investasi waktu yang lebih besar untuk merancang media, menyusun aturan permainan, dan memastikan relevansinya dengan kompetensi yang ingin dicapai.[302]

Penulis berpendapat bahwa keterbatasan waktu menjadi kendala paling dominan dalam penerapan *gamification* karena guru dituntut meluangkan waktu lebih banyak untuk merancang bahan ajar dan mengelola jadwal pelajaran yang padat. Oleh karena itu, upaya Guru Fikih dalam mengatasi hambatan ini dinilai sangat tepat, di mana guru mengambil tindakan preventif dengan bersikap tegas sejak awal untuk meluruskan

[301] Ummu Ghalda Mutmainah and others, Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN2 Tunjungan Blora….35053.

[302] Hamidatul Hasanah and others, "Gamifikasi Sebagai Strategi Inovatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti: Studi Kasus Di SMP Pelita Al-Qur'an Wonosobo," *Jurnal Cendekia Pendidikan,* 12.6 (2026): 4.

pembelajaran berbasis gamifikasi ini hanya sebagai media untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Sekaligus menyiasatinya melalui pengintegrasian kuis interaktif dan pengelolaan aktivitas yang terstruktur demi menjaga fokus serta keterlibatan aktif seluruh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Faktor Eksternal

a) Internet Tidak Stabil

Tantangan dalam menciptakan kenyamanan belajar berbasis teknologi tidak hanya bersumber dari kesiapan perangkat, melainkan juga stabilitas infrastruktur pendukungnya. Terkait hal tersebut, penulis menemukan bahwa kendala teknis berupa lemahnya akses jaringan internet menjadi hambatan nyata yang dihadapi guru, terutama saat mengajar di ruang kelas yang lokasinya jauh dari jangkauan sinyal. Guna mengantisipasi hambatan ini agar tidak mengganggu jalannya materi, guru mengambil langkah solutif dengan membangun kerja sama bersama rekan sejawat untuk mengoptimalkan pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah yang tersedia. Salah satu upaya konkret yang dilakukan adalah dengan saling bertukar ruang kelas yang memiliki akses jaringan lebih stabil,

sehingga proses pembelajaran interaktif dapat tetap berjalan dengan lancar dan efektif.

Gustia Nugraha Salsabila dan Abdul Rahma, Koneksi internet yang tidak stabil menjadi salah satu kendala utama dalam penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi karena sebagian besar platform memerlukan akses internet. Ketika koneksi internet mengalami gangguan, proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena peserta didik berpotensi mengalami keterlambatan mengakses permainan, kesulitan mengirim respons, atau bahkan keluar dari sistem sebelum kegiatan selesai. Kondisi tersebut tidak hanya mengurangi kelancaran proses pembelajaran, tetapi juga berpotensi menurunkan tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar.[303]

Muhammadi dkk, menjelaskan bahwa Implementasi pembelajaran berbasis teknologi memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi terhadap ketersediaan infrastruktur digital, terutama akses internet yang memadai. Perbedaan kualitas jaringan di setiap wilayah menyebabkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang tidak seragam, khususnya ketika pembelajaran memanfaatkan media digital yang memerlukan akses internet secara

[303] Gustian Nugraha Salsabila dan Abdul Rahman, "Analisis Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan," *J-INSTECH: Jurnal Of Instructional Technology* , 07.01 (2026): 83.

berkelanjutan. Oleh karena itu, kesiapan infrastruktur menjadi salah satu prasyarat penting dalam mendukung keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi maupun teknologi digital lainnya.[304]

Salwa Nur Azizah dkk, menyatakan bahwa kebutuhan akan koneksi internet merupakan salah satu tantangan utama. Prosedur evaluasi dapat terhambat oleh koneksi internet yang tidak stabil. Evaluasi juga dapat terhambat karena beberapa siswa tidak memiliki perangkat yang diperlukan untuk mengakses platform digital. [305]

Penulis berpendapat bahwa stabilitas jaringan internet merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi, karena gangguan jaringan dapat menghambat akses terhadap platform, mengurangi partisipasi peserta didik, serta menurunkan efektivitas proses pembelajaran. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa guru fikih mengalami kendala jaringan internet, terutama saat pembelajaran dilaksanakan di ruang kelas dengan kualitas sinyal yang

[304] Ranti Meizatri and others Muhammadi, "Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Di Sekolah Dasar," *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 6.1 (2026): 78, https://doi.org/10.61132/nakula.v4i1.2594.

[305] Salwa Nur Azizah, Nadia Ayu Lestari and others, Pemanfaatan Platform Wayground Sebagai Alat Penilaian Pembelajaran Digital Bagi Siswa Di SMKN 1 Kota Serang, *JIPAM: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5.2 (2025): 65.

kurang baik. Meskipun demikian, guru fikih telah berupaya menemukan solusi dengan berkoordinasi bersama rekan sejawat untuk memanfaatkan ruang kelas yang memiliki akses jaringan lebih stabil sehingga pembelajaran berbasis gamifikasi tetap dapat berlangsung secara efektif.

b) Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa kendala teknis masih menjadi tantangan dalam penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi di kelas. Kendala yang paling sering dialami guru fikih meliputi koneksi internet sekolah yang tidak stabil serta gangguan pada perangkat pembelajaran, seperti proyektor yang mengalami kesalahan saat dihubungkan dengan aplikasi gamifikasi, sehingga mengurangi efektivitas waktu pembelajaran. Meskipun demikian, guru telah mengantisipasi kondisi tersebut dengan mengalihkan gamifikasi digital menjadi gamifikasi manual, seperti mengubah kuis berbasis aplikasi menjadi kuis lisan antarkelompok dengan sistem poin yang dicatat di papan tulis agar proses pembelajaran tetap berlangsung secara interaktif dan tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Laudon dalam jurnal Paska Juan Tsunami dkk, menjelaskan bahwa Infrastruktur teknologi informasi

merupakan fondasi utama dalam pelaksanaan transformasi digital pendidikan. Infrastruktur ini meliputi ketersediaan perangkat keras, perangkat lunak, jaringan internet, serta sumber daya manusia yang bertanggung jawab dalam pengelolaannya. Tanpa dukungan infrastruktur yang memadai, pemanfaatan teknologi digital di sekolah berpotensi berjalan secara tidak optimal meskipun kebijakan digitalisasi telah diterapkan secara nasional.[306]

Ujang Sunarya menjelaskan bahwa keterbatasan infrastruktur dan perangkat teknologi, menjadi hambatan utama dalam penerapan teknologi di sekolah. Keterbatasan ini seringkali menyebabkan guru hanya mengandalkan metode pengajaran tradisional yang kurang interaktif, sehingga kurang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Dalam beberapa kasus, perangkat yang tersedia di sekolah sudah usang dan tidak mampu mendukung aplikasi pembelajaran digital yang memerlukan spesifikasi tertentu. [307]

[306] Paska Juan Tsunami, Ahmad Hariandi dan Muhammad Sholeh,, Kesiapan Infrastruktur Teknologi Informasi Dalam Mendukun Transformasi Digital Di Sekolah Dasar, *Pendas: Jurnall Ilmiah Pendidikan Dasar,* 1.1 (2026): 169.

[307] Ujang Sunarya, "Kendala Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Proses Pengembangan Materi Pembelajaran PAI Di Madrasah Tsanawiyah," *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan,* 3.1 (2024): 155.

Susilawati dan Soewondo dalam jurnal menekankan bahwa keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah dengan sumber daya terbatas dapat menjadi hambatan besar dalam penerapan solusi pembelajaran berbasis gamifikas. Oleh karena itu, diperlukan adaptasi dalam kerangka pendidikan untuk mendukung pendekatan inovatif seperti gamifikasi. Serta perlunya adaptasi kurikulum yang lebih fleksibel untuk mendukung pendekatan inovatif seperti gamifikasi ini dalam pembelajaran.[308]

Penulis berpendapat bahwa penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi di kelas memang memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan antisipasi guru terhadap kendala teknis. Dalam hal ini guru Fikih, mengalihkan gamifikasi digital ke gamifikasi manual dan menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh teknologi, melainkan juga oleh kreativitas pedagogis, fleksibilitas guru, dan kesiapan mengambil keputusan cepat saat terjadi hambatan di kelas.

[308] Yuyun A Tobondo and Sepryanus Rano Putra, "Gamifikasi Dalam Dunia Pendidikan: Kajian Literatur Terhadap Efektivitas Dan Tantangannya Di Sekolah Dasar Dan Menengah," *Jurnal Pandelo'e*, 1.1 (2021): 40–41, https://publikasi.unkrit.ac.id/index.php/Pand.

BAB V

PENUTUP

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Bebasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs N 7 Agam dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi pembelajaran berbasis gamification oleh guru fikih di kelas VIII 1 MTs N 7 Agam berhasil menghadirkan pembelajaran Fikih yang lebih hidup dan interaktif. Melalui langkah sistematis mulai dari membangun motivasi, menjelaskan tujuan pembelajaran yang dijelaskan dalam power point, memberi stimulus, hingga memperkuat retensi melalui refleksi, serta perpaduan gamifikasi digital (Wordwall dan ClassPoint) dan non-digital, keaktifan belajar siswa meningkat nyata dimana siswa lebih aktif mengerjakan tugas, bertanya, mencari informasi, menilai hasil belajarnya sendiri, melatih diri, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh.
2. Keberhasilan penerapan *gamification* ini tidak terlepas dari dukungan pihak sekolah yang menyediakan fasilitas memadai seperti proyektor, jaringan internet, dan ruang IT Board, yang menjadi fondasi penting bagi terlaksananya pembelajaran berbasis gamifikasi. Yang lebih menarik, keberhasilan ini justru semakin terlihat ketika dihadapkan pada berbagai kendala, baik internal seperti keterbatasan pelatihan guru, variasi minat siswa, dan terbatasnya waktu pembelajaran,

maupun eksternal seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan infrastruktur teknologi. Kendala-kendala tersebut diatasi guru dengan mengalihkan gamifikasi digital menjadi gamifikasi manual, seperti kuis lisan antarkelompok dengan sistem poin di papan tulis, sehingga pembelajaran tetap berlangsung interaktif dan tujuan pembelajaran tetap tercapai.

3. Keunikan penelitian ini terletak pada bagaimana cara Guru Fikih memandang gamifikasi bukan sekadar sebagai media atau alat bantu tunggal, melainkan sebagai bagian dari strategi mengajar guru yang utuh dan adaptif. Guru Fikih ini tidak membatasi diri pada satu jenis gamifikasi saja, melainkan menelusuri bagaimana guru secara kreatif memadukan berbagai bentuk gamifikasi, baik yang berbasis teknologi maupun yang sederhana, sesuai kebutuhan kelas yang sesungguhnya.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka terdapat beberapa saran yang diajukan untuk beberapa pihak:

1. Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pemahaman tentang strategi guru fikih dalam pembelajaran berbasis gamification untuk meningkatkan keaktifan siswa di MTsN 7 Agam, baik bagi pembaca maupun peneliti.
2. Buat sekolah, pihak sekolah diharapkan terus memelihara dan meningkatkan fasilitas penunjang seperti jaringan internet, proyektor, dan ruang IT Board agar penerapan gamifikasi berjalan lebih optimal.

3. Bagi guru, guru disarankan terus mengembangkan kompetensi dan mengikuti pelatihan terkait gamifikasi agar lebih siap mengantisipasi kendala teknis maupun keterbatasan waktu pembelajaran. Kreativitas dalam memvariasikan gamifikasi digital dan manual perlu dipertahankan agar pembelajaran tetap menarik dan keaktifan siswa terus terjaga.
4. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi di lingkungan sekolah. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa secara lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

A Rizal Heru Cahya, And others. "Analisi Kemampuan Pemecahan Masalah (Analysis Of Mathematics Problem Solving Abilty Based. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 05.01 (2022).

Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kulitatif*. *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau*. 16.2. (2021).

Adisti, Mauri, Mahwar Qurbaniah, and Hanum Mukti Rahayu. "Efektivitas Media Articulate Storyline Terhadap Minat Dan Retensi Siswa Pada Materi Biologi SMA Taman Mulia. *Jurnal Qalam.* 12.2 (2023).

Adkia, Shella Tasya Hidayatul and others. Analisis Keaktifan Siswa Terhadap Model PBL Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Islam Al Madina Semarang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 10.2 (2024).

Adriantoni, Mahrida Abdilah and others. Menilai Bukan Sekedar Menghitung: Peran Asesmen Formatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembellajaran." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 11.2 (2025).

Afriana, Santy, Naila Husna Ramadhana, and Yani Pratiwi. "Analisis Teori Operant Conditioning B.F Skinner Terhadap Kemandirian belajar Peserta didik Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Program Studi PGMI*. 9.3 (2022).

Ageng, Yogi, and Sri Legowo. Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Of Islamic Primary Education.* 3.1 (2022).

Agis Ayuningtias, Puteri Mayla Ramzhi, and others. "Kemampuan Awal Peserta Ddidik: Pengertian Kegunaan Identifikasi, Teknik Mendeteksi, Dan Jenis-Jnisnya Dalam Perspektif Teoritis Dan Praktis. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3.11 (2026).

Al-Mahiroh, Rifqiyyatush Sholihah. Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islan. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama.* 12.2 (2020).

Al-Maraghy. *Tafsir Al-Maraghi*. Semarang: Toha Putra, 1974.

Albina, Meyniar, and Krisna Bayu Pratama. "Peran Tujuan Pembelajaran Dalam Perencanaan Pembelajaran : Dasar Untuk Pembelajaran Yang Efektif." *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2.2 (2025).

Ananda, Rusydi. *Profesi Keguruan*. Depok: *PT. Raja Grafindo Persada*. 2019.

Andini, Marvel Maloti Putra dan Theofania Putri. Penerapan Model Nine Instructional Events Gagne Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplinner* 3.3 (2025).

Anwar, Chairul. *Teori-Teori Pendidikan ; Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRCiSoD, 2017.

Apri Dwi Prasetyo and Muhammad Abduh. Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu.* 5.4 (2021).

Ariani, Diana. Gamifiksi Untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatid.* 3.2 (2020).

Arisanti, Fifi, Sigit Dwi Laksana, Saifudin Zuhri, and Nur Achmadi. Transformasi Pendidikan Anak Usia Dini Dan Sekolah Dasar Melalui Gamifikasi Digital : Solusi Kreatif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Prestasi Belajar. *Journal of Early Childhood Education Studies,* 5.1 (2025).

Asdar, Muhammad Syarifuddin Rahman dan Nurfaida Tasni. Penguatan Kompetensi Guru Smp Melalui Pelatihan Gamifikasi Media Pembelajaran Manipulatif Untuk Mendukung Joyful Learning." *JHP2M: Jurnal Hasill-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 4.2 (2025).

Asrori, Mohammad. Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran." *Madrasah* 6.2 (2016).

Aulia, Annisa, Tintin Rednoningsih, and Sri Sukaesih. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Penerapan Model Discovery Learning Di SMP N 4 Semarang. (2024).

Aquanur, Rezky and others "Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10.4 (2025).

Azani, Astri. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah. 2.3 (2024).

Azazi Dwi Rizkian, Ahmad Hariandi and others. Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) Muatan IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Toggak Pendidikan Dasar* 2.2 (2023).

Azwah, Nur, Rahmat Hidayat, and Lutfi Qurratul Aini. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMPN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan.* 10.1. (2025).

Barokati, Nisaul and others *Pembelajaran Daring Berbasis Gamification*. Lamongan: DELSMEDIA, 2022.

Berare Zekina Lestari, Seni Aprilliya dan Dwi Alia. Analisis Kebutuhan Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Bermuatan Literasi Emosi Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 12.2 (2026).

Chaer, Moh. Toriqul. “Self Efficacy Dan Pendidikan.” *Al Murabbi* 3.1 (2016).

Darsyah, Syukron. Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan Syukron. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. 5.2 (2023).

Dewi, Afrida Rusmila. “Penerapan Metode Scaffolding Pada Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Peserta Didik Kelas VII A SMPN 4 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan,* 4.9 (2024).

Dewi, Anita Candra. Pengaruh Umpan Balik Dalam Asesmen Formatif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Sultra Elementary School.* 5.2 (2024).

Dita Rahmayanti, Djoko Hari Supriyanto, Tri Wardati Khusniyah. Pengaruh Keaktifan Bertanya Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.*Jurnal Ilmiah PGSD.* 6.1 (2022).

Dwi, Rifka Fiani, and Nova Yanti. “Penggunaan Metode Beach Ball Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pinggir.” *Jurnal Pendidikan Islam* 01, no. 2 (2023): 285–86.

Erdiana, Lita. Efektivitas Pendekatan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VI Di Sekolah Dasar. *Journal Education And Conseling*. 5.2 (2025).

Fattah, Abdul. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Harva Creative. 2023.

Febilasari dan Yenni Yunita, Della. Pengaruh Metode Diskusi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islamm Muta’allimin*. 1.1 (2023).

Fitriyah, Syahadatul, Arfilia Wijayanti, and Monica Ratih Purwaningrum. “Pelaksanaan Self Assessment Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran. 4.1 (2024).

Hakeu, Febrianto, dkk. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al- Azhar.” *Jurnal PGMI.* 6.2 (2023).

Hamidatul Hasanah and others. Gamifikasi Sebagai Strategi Inovatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti: Studi Kasus Di SMP Pelita Al-Qur’an Wonosobo. *Jurnal Cendekia Pendidikan* 12.6 (2026).

Hanif, Warsito Muh. Manajemen Inovatif Sarana Dan Prasarana Sekolah Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Digital Warsito. *Jurnal Studi Keislaman* 6.1 (2026).

Hanni Subakti, Dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Media Sains Indonesia. 2020.

Hardani, Helmina Andriani, and others. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta. 2020.

Hayati, Rasona Pooza and others. Redesain Jurnal Siswa Berbasis Gamification. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 10.4 (2025).

Hayati, Rusydi Ananda dan Fitri. *Variabel Belajar(Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya. 2020.

Hidayat, Muhammad. *Pengantar Feedback: Teori Dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Anggota IKAPI. 2025.

Homaidi, M. Mahmubi. Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2.1 (2025).

Ilahi, Rahmad and others. Peran Guru Dalam Pembentukan Karakter Disiplin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7. 2 (2022).

Iliza, Ika Nur, and Ma Hanif. Membangun Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Al- Imiya: Jurnal Pendidikan Islam*. 1.3 (2025).

Irawan, Heru. Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Ditinjau Dari Persepsi Siswa Terhadap Guru." *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia* 3.1 (2026).

Isroful Jannah, Ika Sofa Sofiana dan Mei Wiji Astuti. Penerapan Inovasi Manajemen Sarana Dan Prasarana Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Digital Pada Sekolah." *Jurnal Pendidikan Dan Litarasi* 4.2 (2025).

Julita, Irma, Neviyarni Neviyarni, and Herman Nirwana. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi* 3.3 (2025).

Jusuf, Heni. Penggunaan Gamification Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*. 5.1 (2016).

Kamal, Saeful Mujab dan Mustofa. Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII SMP Daru Ulil Albab. *Jurnal Bashrah* 1. 2 (2021).

Karishma Elok Fadhilah dan Nina Mariani Noor. Studi Literatur: Penerapan Model ELLIS Terhadap Kemampuan Pencarian Informasi Mahasiswa. *Jurnal Kebudayaan.* 32.2 (2025).

Kasmawati, Muh. Husain Rifai and others. *Strategi Pembelajaran Kreatif, Inovatif Dan Motivatif*. Cirebon: Yayasan Wisata Bestari Samasta. 2022.

Krisdayanti. “Optimalisasi Pembelajaran Bagi Generasi Z Berdasarkan Model Nine Instructional Events Robert Mills Gagne. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*. 3.1 (2023).

Kusuma, Jaka Wijaya and others. *Strategi Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri. 2023.

Latip, Asep Ediana. *Perencanaan Pembelajaran.* Jakarta: CV. Mutiara Galuh. 2021.

lham Kamaruddin and others. *Strategi Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi. 2022.

Lisdiana, Anita. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran IPS*. Lampung: CV. Laduny Alifatama, 2023.

Mahluddin, Ulfy Rohmawati. Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Metode Diskusi Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi , Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*. 3.3 (2025).

Marliana Harahap and others. Kajian Teori Perilaku Tindakan Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Bermakna. *Jurnal Basicedu* 8.3 (2024).

Muhammad Hasan, and others. *Metode Penelitian Kualitaf*. Makassar: Tahta Media Gruop2023.

Muhammadi, Ranti Meizatri and others. Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial* 6.1 (2026).

Muis, Muhammad Aufa, Aidil Pratama, Indah Sahara, Isma Yuniarti, and Safira Aulia Putri. “Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Bangsa Di Era Globalisasi.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. (2024).

Mukhoiyaroh, Silvie Afifatuz. Penerapan Teori Pemprosesan Informasi Robert M. Gagne Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDI AL-Mubarok Surabaya. *Journal Of Islamic Religious Education*. 6.2 (2022).

Mulyadi, Very Ikra. Teori Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar. *Jurnal Ta’liman Literate* 1.1 (2025): 93–104.

Mulyawati, Shintia, Martin Kustati, Universitas Islam, Negeri Imam, Bonjol Padang, and Kota Padang. Strategi Gamifikasi Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di SDN 11 Lolong Kota Padang . *Jurnal Sains Student Research*. 3.6 (2025).

Muslimin, Minal, and M. Afrizal. Tugas Guru Dalam Perspektif Al-Qur`an Surat Al-Jumu’ah Ayat 2.” *AL-USWAH: Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Agama Islam.* 2.1 (2019).

Mutmainah, Ummu Ghalda, Siti Nurkayati, and Ahmad Syaifulloh. "Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN2 Tunjungan Blora. *Journal of Innovative and Creativi.* 5.3 (2025).

Nasution, Wahyudi Nur. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing, 2017.

Nilasari, Tri, and Layla Mardliyah. Implementasi Gamifikasi Berbasis Platform Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *An- Najah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Agama* 5.1 (2026).

Nooviar, Muh Syilfa, Vaira Indah Wahyuni, and Selvia Deviv. Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Strategi Gamifikasi Di Sekolah DasarTransformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Strategi Gamifikasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan.* 6. 3 (2024).

Nugroho, Agung. Layanan Bimbingan Dan Konseling Berbasis Gamifikasi: Studi Literatur. *Indonesian Journal of Educational Counselin.* 9.2. 2025.

Nur, Nina Latipah, and Hisny Fajrussalam. "Strategi Guru PAI Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Sekolah Dasar (Studi Kasus Penelitian Di Sekolah Dasar Negeri 2 Parakan Garokgek Kabupaten Purwakarta). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 1.1 (2024).

Nurfadhillah, Septi, Siti Alfiatur Rahmah, and Nabila Aprilia Shafa. Pengaruh Pengaktifan Pengetahuan Awal (Prior Knowledge) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 6.1 (2024).

Nurfajriani, Wiyanda Vera, Muhammad Wahyu, Ilhami Arivan, Rusdy Abdullah Sirodj, and M Win Afgani. "Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif Wiyanda. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan.* 10.17. (2024).

Nurhayati, Desi, and Risma Desi. Mengintegrasikan Pembelajaran PAI Dengan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Prestasi Siswa Di SMP Negeri 3 Baso. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif.* 1.3 (2025).

Nursapia Harahap. *Penelitian Kualitatif*. Medan: *Wal Ashri Publishing*. 2019.

Nurul.I, Kholiatun Magfiroh. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Pada Sisawa. *Jurnal Studi Kemahaswaan*. 12.10. (2021).

Nururrahmah, Fitri. "Penggunaan Operant Conditioning Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas V SDN Sukamaju 1. *Jurnal Pendidikan Berkarakter.* 3.5 (2025).

Pahlevi, Cepi, and Muhammad Ichwan Musa. *Manajemen Strategi*. Tamalanrea: *Intelektual Karya Nusantara*. 2023.

Paska Juan Tsunami, Ahmad Hariandi dan Muhammad Sholeh. Kesiapan Infrastruktur Teknologi Informasi Dalam Mendukun Transformasi Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnall Ilmiah Pendidikan Dasar*. 1.1 (2026).

Prasetyo, Elma Nur Hafizah and Sigit. Assessing and Developing Primary Education Curricula Based on Bloom's Taxonomy: A Reconciliatory Approach. *Attadib: Journal Of Elementary Education*. 10.1 (2026).

Pratama, Yoga Anjas. Teori Belajar Kognitivisme Robert M. Gagne Dalam Pandangan Islam. *Jurnal Scidas Plus.* 4.1 (2024).

Pujianingsih, Jingga Pramesti, Khusnul Khotimah, and Rahma Putri Wibowo. "Gamification : Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. JPBB: Jurna Pendidikan Bahasa dan Budaya. 3.1 (2024).

Putrawangsa, Susilahudin, and siti Nurhasanah dkk. *Strategi Pembelajaran. J*akarta Timur: Reka Karya Amerta. (2019).

Putri Arum Anggraeni dan Ferani Mulianingsih. Implementasi Gamifikasi Pembelajaran IPS Melalui Game Berburu Poin Di SMP N 39 Semarrang. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*. 6.1. (2026).

Raharjo, Michael Johannes Hadiwijaya Louk and others. *Strategi Pembelajaran*. Pasaman Barat: CV. Afasa Pustaka. (2023).

Rahmadhani, Herlambang. *Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Unggulan*. Yogyakarta: CV. Budi U. (2019).

Rahman, Gustian Nugraha Salsabila dan Abdul. "Analisis Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *J-INSTECH: Jurnal Of Instructional Technology*. 7.1 (2026).

Rahmi, Hayati, Karim, and Fachrurazi Asrul, Kartika. Belajar Asyik Dan Bermakna: Integrasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10.2 (2025).

Ramadhan, Taufik. Efektivitas Tahap Apersepsi Wina Sanjaya Dalam Mengukur Kemampuan Prasyarat Siswa Menghadapi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pedagogi Indonesia.* 11.1 (2025).

Ramadhani, Farah Putri and others. Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta : Studi Kualitatif Fenomenologis." *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 6.1 (2026).

Ramlah. Penerapan Metode Diskusi Kelompok Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Dan Partisipasi Siswa Kelas X Dalam Pembelajaran PAI Di SMAN 13 Gowa. *Jurnal J-BKPI*. 3.2 (2024).

Rifky, Sehan, Ike Kurniawati, M Hum, and Fathan Fihrisi. *Buku Ajar Model Dan*

Strategi. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia. (2024).

Safira Nurul Izzah, Alifiani and Yuli Ismi Nadhiyati Ilmi. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 13 Malang Pada Materi Statistik. *Jurnal Penddikan*. 18.19 (2023).

Safitri, Qomariatus, Nurul Anam, and Dewi Sinta. Penerapan Gamification Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Pola Pikir Kreatif Siswa." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 5.1 (2024).

Sailer, Michael, Jan Ulrich, Sarah Katharina, and Heinz Mandl. "Computers in Human Behavior How Gami Fi Cation Motivates : An Experimental Study of the Effects of Speci Fi c Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction. *Computers in Human Behavior*. 6.9 (2017).

Salwa Nur Azizah, Nadia Ayu Lestari and others. PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 5.2 (2025).

Santai, Najwa Aulia Gulis dan Devina Valeria. Strategi Belajar Mengajar Siswa Dalam Kajian Al-Qur'an Surah An-Nahl: 125." *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial Dan Budaya*. 4.3 (2025).

Saputra, Tri Handayani dan Agus. Optimalisasi Retensi Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Aktif Berbasis Presentasi Mandir. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia.* 11.2 (2022).

Sari, Dwi Novita, Ahmad Rifqy Alfiyan, and Institut Bisnis. Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Menguatkan Literasi Digital : Systematic Literature Review. 1.1 (2023).

Sari, Kurniawan Widya Pratama and Rini Puspita. Peningkatan Efikasi Diri Dan Performa Akademik Siswa Melalui Pendekatan Persuasi Verbal Verbal Di Kelas. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling.* 10.1 (2024).

Satiyasih, Novi Sari dan Ely. Penerapan Teori Pemrosesan Informasi Dalam Meningkatkan Retensi Memori Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran.* 5.2 (2022).

Setianto, Benny D. *Masa Depan Pendidikan*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata, 2021.

Setyaningrum, Andika Rizky Pratama and Wahyuni. Penerapan Evaluasi Formatif Berbasis Proses Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan* 9.2 (2023).

Shibahul Ihsan Al Haqiqy and others. Listening Learning Design By Using Gagne's Nine Instructional Events To Trigger Student Learning Communication. *Jurnal Asalibuna*. 8.1 (2024).

Sholeh, Muhammad Badrus, Ikha Mayashofa Arifiyanti, and Noor Ahsin. "Penilaian Diri (Self Assessment) Dalam Pembelajaran Menulis." *Jurnal Indopedia.* 2.1 (2024).

Sholihin and others. Efektivitas Quizzify Site Sebagai Platform Pembelajaran Terpadu Quizizz Dan Google Site Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Murabbi* 2.2 (2023).

Sholihin Saputra, Qomario dan Sulistyo Rini. Pemanfaatan Platform Educandy Sebagai Media Gamification Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan.* 9.2 (2026).

Sim, Galvin, Siang Lin, Chan Choong Foong, Yang Faridah, and Abdul Aziz. Interactive Online Modules for Dental Education : A Practical Example of Gagne ' s Nine Events of Instruction. *Jurnal Educational Resource* 16.3 (2024).

Sinar. *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarya: CV. Budi Utama. (2018).

Siregar, Monggun Maulidiya, Mutia Rahelsy, and Nova Muhairani Nasution. "Peran Kreativitas Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Kelas Yang Positif Dan Produktif. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora*. 4.3. 2025.

Siti Mardasela, Riswandi dan Rangga Firdaus. Menggali Kreativitas Guru Smp Dengan Pemanfaatan Teknologi Gamifikasi: Sebuah Pendekatan Pembelajaran Yang Inovatif. *JIPTI: Jurnal Inovasi Penndidikan Dan Teknologi Informasi.* 7.1 (2026).

Sri, Hidayati. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Kanaka Media, (2021).

Sri Lestari. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Dan Peer Review Terhadap Kemampuan Retensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran.* 9.1 (2023).

Sudirman dkk. *Proses Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: CV.Media Sains Indonesia, (2020).

Sugiman, Yeni Dwi Kurino and Yonathan S. Pasinggi. Trategi Pembelajaran Abad 21: Teori Dan Implementasi Dalam Kurikulum Modern. *Jurnal Pendidikan Komplementer*. 8.2 (2021).

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: *PT. Global Eksekutif Teknologi*. (2020).

Sujarwo, Desy Safitri, Saipiatuddin, Nurzengky Ibrahim, Arita Marini. Pelatihan Pemanfaatan Media Gamifikasi Untuk Pembelajaran Yang Interaktif Dan

Menyenangkan Bagi Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.* 1.3 (2025).

Sulaiman, Umar. *Etika Profesi Keguruan, Cet. II* (2021).

Sunarya, Ujang. Kendala Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Proses Pengembangan Materi Pembelajaran PAI Di Madrasah Tsanawiyah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan.* 3.1 (2024).

Susanti, Dwi and others. Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani* 15.2 (2024).

Suvriadi Pangabean and others. *Konsep Dan Strategi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis. 2021.

Tobondo, Yuyun A, and Sepryanus Rano Putra. "Gamifikasi Dalam Dunia Pendidikan: Kajian Literatur Terhadap Efektivitas Dan Tantangannya Di Sekolah Dasar Dan Menengah." *Jurnal Pandelo'e* 1.1 (2021).

Togatorop, Gracesya, Mutiara Rizkiya, Marsita Dwi Adistina, and Linardo Pratama. "Transformasi Pembelajaran Menuju Student-Centered Learning di Era Digital Untuk Mengembangkan Kemandirian Dan Kreativitas Peserta didik. Jurnal *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*. 5.1 (2025).

Tresnawati, Dewi, Ikbal Nur Alim, and Leni Fitriani. Perancangan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Diskrit Menggunakan Role Playing Game, *Jurnal Algoritma.* 21.2. (2024).

Umami, Krisna Mahendra Kurniawan and Nailariza. "Analisis Keaktifan Bertanya Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Semester VI Kelas A Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas. *Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*. 2.7 (2025).

Uswatun Hasanah and others. *Deep Learning Dalam Pendidikan: Pendekatan Pembelajaran Bermakna, Sadar Dan Menyenangkan*. Surakarta: Tahta Media Group. (2025).

Utami, Deka Dyah. *Gamifikasi(Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi Dalam Pembelajaran)*, 2025.

Wardhana, Zainuddin Iba dan Aditya. *Metode Pennelitian*. Purbalingga: Eureka Media Aksara. (2021).

Warsono, Hardi and others. *Metode Pengolahan Data Kualitatif Menggunakan Atlas.Ti*. Semarang: Program Studi Administasi Publik. (2022).

Weni Yulastri, Dinni Widya Putri and others. Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di SDN 11 Koto Baru: Tantangan Dan Rekomendasi. *Jurnal Ilmiah PGSD*

STKIP Subang. 1.1 (2025).

Yansyah, Dedy, Dadan Sunandar, Rian Antoni, and Suci Hati. Penerapan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 7.2 (2025).

Yayak Efi Bidari , Galuh Kartika Dewi, dan Endang Wahju Andjariani. Pengaruh Metode NHT Dengan Pendekatan Saintifik Pada Sub Tema Hidup Bersih Dan Sehat Dirumah Terhadap Hasil Dan Keaktifan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Primary.* 2.1 (2021): 6.

Yulia Rakhma Salsabila dan Muqowim. Korelasi Antara Teori Belajar Kontruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning. Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran. 4.3 (2024).

Yulian Dinihari, Zainal Rafli and others. *Literasi Dan Gamifikasi Pedagogi*. Indramayu: PT. Adab Indonesia, 2020.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Model Dan Strategi Pembelajaran*. Surabaya: CV. Putra Media Nusantara, 2010.

Zaky, Raihan, and Hasrian Rudi Setiawan. Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Karakter Kepemimpinan. *Fitrah: Journal of Islamic Education.* 4.2 (2023).

Zamtinah. Performance Assessment: Kajian Bagi Efektivitas Peningkatan Profesionalitas Guru Teknologi Dan Kejuruan." *Jurnal Invote.* 10.2 (2014).

Zunidar. *Strategi Pembelajaran 1*. Medan: Perdana Publishing, 2020.

Lampiran 1. Transkip Observasi

JAWABAN OBSERVASI

No	INDOKATOR	SUB INDIKATOR	KETERANGAN
1.	Strategi Guru	Memberikan Motivasi dan Perhatian	Dalam memberikan motivasi dan perhatian kepada siswa, guru memulainya dengan menanyakan bahaimana kabar siswa lalu kemudian guru melakukan aktivitas yang menarik seperti melakukan kuis singkat atau dengan memberikan pertanyaan pembuka. Hal tersebut dilakukan agar siswa tetap fokus dalam pembelajaran.
		Menjelaskan Tujuan Pembelajaran	Berdasarkan pengamatan Guru mengawali proses pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran secara eksplisit sebelum memasuki materi inti. Langkah ini dilakukan secara strategis agar siswa memahami fokus pembelajaran hari ini serta target kompetensi yang

No	INDOKATOR	SUB INDIKATOR	KETERANGAN
			harus mereka capai, sehingga siswa memiliki arah yang jelas dan tidak merasa bingung selama proses belajar berlangsung. Dalam penyusunannya, guru menyelaraskan perangkat ajar dengan Kurikulum Merdeka, di mana tujuan pembelajaran tersebut diturunkan secara sistematis dari Capaian Pembelajaran (CP) ke Tujuan Pembelajaran (TP), dan kemudian dijabarkan ke dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).
		Mengingat Kompetensi Prasyarat	Berdasarkan pengamatan yang dilakukan guru memulai pembelajaran dengan menggali informasi dasar dari siswa melalui teka-teki berupa pertanyaan yang memancing daya pikir siswa. Dalam penyampaikan teka-teki itu

No	INDOKATOR	SUB INDIKATOR	KETERANGAN
			guru memanfaatkan Power Poin yang berisi pertanyaan dasar tentang materi yang akan dipelajari. Hal ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi prasyarat telah menetap dalam ingatan siswa. Melalui respon yang diberikan siswa, guru dapat memetakan secara langsung siswa yang telah memiliki kesiapan kognitif dan siswa yang masih membutuhkan penguatan pada aspek pengetahuan dasar
		Memberikan stimulus	Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, dalam memberikan stimulus kepada siswa guru memberikan praktek nya secara langsung. Guru secara cerdas menghindari permainan atau teori yang sulit di awal sesi, dan memilih menggunakan benda nyata sebagai pemantik. Hal ini terbukti efektif menarik perhatian siswa secara instan dan membangun minat belajar yang tinggi. Stimulus berupa pertanyaan 'boleh atau tidak'

No	INDOKATOR	SUB INDIKATOR	KETERANGAN
			terhadap produk fisik memaksa siswa untuk berpikir kritis dan menghubungkan pengetahuan awal mereka dengan objek yang ada di tangan mereka.
		Memberikan Petunjuk Belajar	Dalam memberikan memberikan petunjuk belajar. Guru tidak hanya mengandalkan penjelasan lisan, tetapi memanfaat fitur slide pada ClassPoint secara optimal. Di dalam slide tersebut, Guru telah merincikan seluruh tahapan kegiatan, mulai dari pembukaan hingga penutup. Hal ini memberikan panduan visual yang kuat bagi siswa untuk memahami alur pembelajaran hari itu.
		Menimbulkan Penampilan Siswa	Guru menunjukkan pendekatan yang sangat persuasif dalam membangun kepercayaan diri siswa. Untuk memancing keberanian siswa tampil di depan kelas, Guru menciptakan lingkungan belajar yang aman dengan memberikan afirmasi bahwa "salah itu tidak apa-apa karena semua sedang belajar".

No	INDOKATOR	SUB INDIKATOR	KETERANGAN
			Pendekatan emosional ini kemudian didukung secara teknis melalui penggunaan gamifikasi *Wordwall* tipe *Quiz*.
		Memberikan Umpan Balik	Berdasarkan pengamatan yang dilakukan Guru menunjukkan kehadiran yang sangat nyata dalam mendampingi proses belajar siswa. Guru tidak hanya berdiri di depan kelas, tetapi secara aktif hadir di tengah-tengah siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Baik saat siswa berdiskusi kelompok maupun ketika sedang asyik dengan media kuis, Guru konsisten memantau dan memberikan respon langsung terhadap setiap perkembangan yang ditunjukkan siswa.
		Menilai Penampilan Siswa	Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, Guru menerapkan sistem penilaian yang komprehensif dengan menitik beratkan pada proses belajar daripada sekadar nilai angka di atas kertas. Fokus utama Guru adalah pada dinamika

No	INDOKATOR	SUB INDIKATOR	KETERANGAN
			partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung, terutama saat sesi diskusi kelompok dan interaksi tanya jawab.
		Memperkuat Retensi	Dalam memperkuat pemahman siswa Guru menunjukkan variasi teknik memperkuat daya ingat ini tidak hanya mengandalkan gamification sja, tetapi lebih menekankan pada refleksi langsung. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang baru saja dipelajari benar-benar membekas dalam ingatan jangka panjang siswa.
2.	Keaktifan Belajar	Ikut Serta Mengerjkan Tugasnya Dalam Belajar.	Berdasarkan pengematan yang dilakukan, Penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran Fikih terbukti membawa perubahan signifikan pada siswa di dalam kelas. Siswa menunjukkan antusiasme yang jauh lebih tinggi dalam mengerjakan tugas dibandingkan dengan metode konvensional. Penggunaan platform digital seperti

No	INDOKATOR	SUB INDIKATOR	KETERANGAN
			Wordwall berhasil mengubah pola belajar siswa dari pendengar pasif menjadi peserta aktif yang terlibat penuh dalam pembelajaran.
		Bertanya mengenai persoalan yang belum dipahami kepada guru atau temannya	Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, dalam memberikan pertanyaan yang belum dipahami, guru secara responsif menanggapi peningkatan frekuensi pertanyaan siswa yang muncul sebagai dampak dari penerapan *gamification*. Guru memberikan penjelasan dan bimbingan yang tepat ketika siswa menemui kesulitan dalam memahami materi di tengah permainan.
		Mencari banyak informasi dalam memecahkan masalah	Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, Guru mengarahkan siswa untuk mengeksplorasi sumber belajar (buku/referensi) guna memecahkan masalah dan tidak memberikan jawaban secara langsung kepada siswa.
		Melakukan diskusi	Dalam menyusun kelompok belajar guru menyusunnya berdasarkan absen dan

No	INDOKATOR	SUB INDIKATOR	KETERANGAN
		kelompok sesuai dengan arahan guru	pembagian dilakukan biasanya seminggu sebelum memasuki materi berikutnya. Saat kegiatan diskusi kelompok berlangsung, terlihat suasana kerja sama yang sangat kental antar siswa. Mereka secara aktif saling tolong-menolong dalam menggali informasi guna menemukan jawaban yang paling tepat atas permasalahan yang diberikan. . Dalam kotak pentanyaan yang sudah disediakan oleh guru fikih.
		Menilai keterampilan dan hasil-hasil yang didapatkannya	Berdasarkan pengamatan, penerapan strategi gamifikasi ini secara alami mendorong siswa untuk bersikap lebih kritis terhadap sejauh mana kemampuan dan pemahaman yang mereka miliki. Adanya target poin serta tantangan yang harus diselesaikan menciptakan ruang bagi siswa untuk mengukur diri secara objektif. Kesadaran tersebut kemudian mendorong

No	INDOKATOR	SUB INDIKATOR	KETERANGAN
			perubahan perilaku belajar yang positif, di mana siswa menjadi lebih terstimulasi untuk memperbaiki kesalahan pada tantangan berikutnya
		Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sama	Berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan, dalam melatih siswa dalam memecahkan persoalan yang sama guru memberikan kesempatan untuk siswa melatih kembali soal yang sebelumnya salah untuk menjawab dengan benar. Dan disni guru selalu mengamati setiap perubahan pada siswa agar menjadi lebih gigih dalam menyelesaikan soal dan mendapatkan skor. Pendekatan suportif dari guru serta sistem permainan yang menyenangkan ini berhasil menekan kecemasan siswa akan kegagalan. Sebaliknya, hal tersebut justru memicu siswa untuk meningkatkan ketelitian dan partisipasi aktif mereka di dalam forum pembelajaran

No	INDOKATOR	SUB INDIKATOR	KETERANGAN
		Menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.	Berdasarkan pengamatan, penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi ini secara efektif menantang siswa untuk berpikir dengan cepat namun tetap mengedepankan ketepatan. Hal ini berpengaruh signifikan terhadap cara siswa dalam mengelola dan menyaring informasi yang mereka terima selama pembelajaran.
3.	Faktor Pendukung dan Faktor Pengambat	Dukungan dari pihak sekolah	Sekolah memberikan fasilitas yang memadai untuk penerapan gamification ini dalam pembelajaran yaitu dengan menyediakan sarana pembelajaran (LCD, perangkat digital, jaringan internet, media pembelajaran). selain itu ada juga ruangan IT Board sebagai bentuk dukungan dari pihak sekolah terhadap perkembangan teknologi dan pemanfaatannya dalam pembelajaran.
		Kreativitas Guru	Berdasarkan pengamatan, Guru menunjukkan kemahiran dalam merancang suasana kelas agar

No	INDOKATOR	SUB INDIKATOR	KETERANGAN
			tetap dinamis dan tidak membosankan bagi siswa. Guru secara konsisten memanfaatkan berbagai bentuk gamifikasi yang disusun sedemikian rupa untuk memastikan setiap sesi pembelajaran selalu terasa baru, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satunya yaitu dengan pemanfaatan gamificataion ini, dimana guru memanfaatkan berbagai gamification seperti wordwall, quiz dan juga pemanfaatan famification yang sifatnya non teknologi seperti domino Puzzle, Make and Match dan juga word search.
		Minat Peserta Didik	Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak aktif mengikuti pembelajaran berbasis gamification. Siswa memperhatikan penjelasan guru, fokus pada media pembelajaran yang ditampilkan, berpartisipasi dalam permainan edukatif,

No	INDOKATOR	SUB INDIKATOR	KETERANGAN
			serta bekerja sama dan berkompetisi secara positif dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Bukittinggi, Februari, 2026

Observer

Asmanita

Lampiran 2. Transkip Wawancara

TRANSKIP WAWANCARA DENGAN GURU FIKIH

NB

GF : Guru Fikih

MP :Motivasi dan Perhatian

TP :Tujuan Pembelajaran

MKP :Mengingat Kompetensi Prasyarat

MS :Memberikan Stimulus

MPB :Memberikan Petunjuk Belajar

MPS :Menimbulkan Penampilan Siswa

UB :Umpan Balik

MPNS:Menilai Penampilan Siswa

MR :Memperkuat Retensi

Kftgs :Keaktifan Mengerjakan Tugas

Kfbty :Keaktifan Bertanya

Kfinfo :Keaktifan Mencari Informasi

Kfdsk:Keaktifan Diskusi Kelompok

Kfmk:Keaktifan Menilai Keterampilan

Kfmm:Keaktifan Memecahkan Masalah

Kfmmt:Keaktifan Menerapkan dan Menyelesaikan Tugas

FPN :Faktor Pendukung

FPH :Faktor Penghambat

DS :Dukungan Sekolah

KG :Kreativitas Guru

MPD :Minat Peserta didik

KW :Keterbatasan Waktu

KPG : Kompetensi dan Pelatihan Guru

KIT :Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

ITS : Internet Tidak Stabil

Jawaban	No	Kode
Guru menyatakan bahwa cara efektif untuk memanfaatkan motivasi adalah dengan membangun kedekatan emosional di awal kelas. Guru mengungkapkan bahwa pemberian motivasi dilakukan dengan cara menanyakan kabar peserta didik sebelum memulai materi, guna memastikan kesiapan mental mereka. Selain itu, guru memberikan motivasi verbal secara langsung untuk membangkitkan semangat belajar siswa agar mereka siap untuk belajar. Guru meyakini bahwa perhatian personal seperti ini mampu menjaga fokus siswa sehingga mereka tidak merasa tertekan saat proses kompetisi berlangsung.	**1**	**GF-1 MP**
Dalam menjelaskan tujuan pembelajaran di sampaikan sebelum memulai materi pembelajaran. Tujuannya supaya anak-anak tahu hari ini mau belajar apa dan target yang harus mereka capai itu apa, jadi mereka tidak bingung arahnya kemana. Untuk menyusun tujuan pembelajaran ini disesuaikan sama Kurikulum yang dipakai. Kayak sekarang kan menggunakan Kurikulum Merdeka. Jadi Tujuan Pembelajrannya itu diturunkan dari CP, TP baru kemudia ATP. Biasanya sebelum masuk materi tu dimulai dulu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk melihat kesiapan mereka sebelum memulai pembelajaran dan suapaya kita juga tahu seperti apa kebutuhan dari anak-anak itu. Dalam hal ini saya menggunakan PowerPoint. Saya susun poin-poin tujuannya dalam slide yang bersih dan menarik supaya siswa lebih mudah menangkap maksud dari materi yang akan kita pelajari.	**2**	**GF-2 TP**
Sebelum masuk ke materi yang kompleks saya harus pastikan anak-anak memiliki pengetahuan dasar tentang apa yang akan dipelajari pada hari itu. Caranya, biasanya saya memberikan	**3**	**GF-3 MKP**

teka-teki atau kuis tebak kata yang berkaitan dengan materi. Ini sengaja dilakukan agar mereka mulai terbiasa berpikir kritis sejak awal kelas. Selain itu, saya juga melakukan tes diagnostik singkat, bisa lewat tanya jawab atau tulisan pendek, untuk memetakan siapa yang sudah paham dan siapa yang belum. Kalau dasarnya sudah kuat, baru kita lanjut ke tahap pembelajaran berikutnya. Nah disini saya juga memanfaatkan power point yang berisi seperti pertanyaan teka-teki yang melatih anak-anak untuk berfikir kritis.		
Dalam memberikan stimulus kepada siswa biasanya saya tidak langsung memakai *game* yang sulit, tapi saya memberikan contoh langsung kepada anak-anak. Misalnya, saat masuk materi makanan dan minuman halal serta haram, saya bawakan contoh kemasan makanan dan saya bagikan kepada siswa, lalu saya tanya ke mereka: *'Menurut kalian ini boleh dimakan tidak! Kenapa?* Cara ini saya gunakan supaya siswa mau mengeksplorasi dulu pemikiran mereka sebelum saya jelaskan lebih dalam. Jadi, mereka jadi semangat dan berebut menjawab sejak awal yang dimana hal itu akan berpengaruh kepada minat siswa dalam pembelajaran. Dalam menyampaikan stimulus pada siswa saya tidak selalu menggunakan gamification, biasanya saya melihat kebutuhan materi pada saat itu dan juga kebutuhan siswa. Apakah perlu pemanfaatan media seperti gamification atau tidak.	**4**	**GF-4 MS**
Saya memberikan petunjuk belajar dengan memanfaatkan aplikasi ClassPoint yang terintegrasi dalam media presentasi. Melalui slide yang ditampilkan, saya menjelaskan secara rinci tahapan kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup. Petunjuk tersebut membantu siswa memahami alur pembelajaran, mengetahui tugas yang	**5**	**GF-5 MP B**

harus dilakukan, serta mempersiapkan diri untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.		
Untuk mendorong anak-anak supaya mau maju kedepan dan berpendapat, saya biasanya meyakinkan anak-anak bahwa tidak perlu takut salah karena kita semua di sini kan sedang belajar maka tidak papa kalau jawabannya mungkin kurang tepat. Nah untuk mendorong kemauan siswa untuk tapil kedepan itu saya memanfaatkan gamifikasi Wordwall yang jenis Quiz. Dimana nanti ada beberapa kotak bernomor di layar. Kemudian saya meminta siswa untuk maju atau menunjuk kotak mana yang ingin mereka buka sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi. Di dalam kotak tersebut terdapat pertanyaan seputar materi makanan dan minuman halal serta haram. Karena formatnya seperti permainan, siswa jadi tidak merasa sedang diuji, melainkan sedang bermain.	**6**	**GF-6 MPS**
Cara saya memberikan respon terhadap cara belajar siswa adalah dengan selalu hadir di tengah-tengah mereka. Selama proses belajar, baik saat diskusi maupun saat menggunakan media kuis, saya selalu memantau dan memberikan tanggapan langsung. Saya berusaha agar respon yang saya berikan bersifat membangun semangat siswa. Intinya, saya ingin siswa tahu bahwa setiap proses yang mereka lalui, baik saat mereka lancar maupun saat mereka jatuh bangun memahami materi, selalu saya hargai dan saya perhatikan.	**7**	**GF-7 UB**
Dalam menilai keaktifan siswa di kelas Fikih, saya tidak hanya terpaku pada hasil akhir atau nilai di atas kertas saja. Saya lebih menekankan pada proses, yaitu bagaimana partisipasi mereka saat diskusi atau saat menjawab pertanyaan. Dengan memantau keterlibatan mereka secara langsung. Bagi siswa yang menunjukkan keberanian untuk tampil atau menyampaikan	**8**	**GF-8 MPNS**

pendapat, saya berikan apresiasi verbal dan juga poin nilai untuk menguatkan kepercayaan diri mereka. Hal ini supaya bahwa kontribusi mereka dalam pembelajaran adalah bentuk bahwa pembelajaran tersebut berhasil dan dapat meningkatkan semangat mereka dalam belajar.		
Dalam tahap memperkuat daya ingat siswa, saya tidak selalu menggunakan kuis atau *game* digital. Untuk benar-benar memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka, saya lebih menggunakan metode refleksi langsung. Dengan meminta salah satu siswa untuk maju ke depan kelas dan menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari berdasarkan pemahaman mereka. Kemudian setiap siswa atau kelompok saya minta untuk memberikan *review* singkat atau tambahan tentang apa yang mereka tangkap dari pelajaran hari itu atau bagaimana perasaan mereka tentang pembelajaran hari ini. Terakhir, baru saya yang memberikan penguatan materi secara lebih menyeluruh.	**9**	**GF-9 MR**
Setelah diterapkan *gamification* ini siswa tu jadi lebih antusias dalam mengerjakan tugasnya karena cara belajar yang menarik dan lebih menyenangkah. Karena dengan pemanfaatan *gamification* ini siswa tidak hanya sekedar mendengar saja tetapi juga ikut terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Terutama pada saat penerapan gamification ini menyajikan berbagai jenis *platform* yang menarik salah satunya seperti wordwall ini yang menyediakan berbagai fitur kuis dan juga waktu penyelesaian sehingga mereka terpacu untuk menyelesaikan tugas itu secara lebih cepat gitu.	**10**	**GF-10 KF TGS**
Setelah penerapan gamifikasi, saya melihat perubahan sikap yang sangat positif saat siswa menghadapi bagian materi yang sulit. Dulu, siswa cenderung diam jika tidak paham, namun	**11**	**GF-11 KF BTY**

sekarang mereka lebih berani menunjukkan inisiatif untuk bertanya. Mereka tidak hanya bertanya pada saya tapi juga pada teman sebangku atau teman sekelompoknya semisal ada hal yang masih belum dipahami. Karena dengan pemanfaatan gamification ini pembelajaran tu jadi lebih menyenangkan dan tidak terlalu kaku.		
Dalam mencari informasi tambahan biasanya saya menyajikan suatu permasalahan dalam bentuk slide Power Point, kemudian nanti siswa diminta untuk menganalisis permasalahan yang saya sajikan itu. Saya disini menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dimana setiap kelompok diminta untuk menganalisis dan menemukan jawaban dari permasalahan yang saya sajikan. Biasanya saya sediakan kertas untuk mereka menjawab dan menganalisisnya. Dimana mereka bisa menggali informasi dari buku atau dari HP.	**12**	**GF-12 KFINFO**
Dalam melakukan diskusi kelompok terlihat siswa saling tolong menolong dalam mendapatkan informasi untuk menemukan jawaban yang tepat. Misalnya dalam pemanfaatan gamification ini nanti ada beberapa kotak yang berisi pertanyaan lalu nanti siswa diminta untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan itu. Lalu mereka saya minta untuk maju dan memilih kotak pertanyaan itu dan menjawabnya berdasarkan diskusi mereka tentang permasalahan yang saya sajikan sebelumnya.	**13**	**GF-13 KFDSK**
Gamification ini secara alami mendorong siswa untuk lebih kritis terhadap kemampuan mereka sendiri. Karena ada target poin dan tantangan yang harus diselesaikan. Dan dari situ mereka mengetahui sejauh mana pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari.	**14**	**GF-14 KFMK**
Dalam pemanfaatan gamification ini memberikan kesempatan untuk siswa memperbaiki kesalahan sebelumnya. Misalnya	**15**	**GF-15 KMM**

ketika mereka gagal mereka tidak hanya sekedar terima tapi mecoba untuk lebih teliti dalam mejawab pertanyaan karena dalam gamification ini itu kita memberikan kesempatan seperti soal tambahan agar mereka tetap semangat dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Dan sebagai guru kita harus memberikan dukungan agar mereka tidak merasa gagal dan akhirnya memperngaruhi semangat mereka dalam belajar.		
Setelah penerapan pembelajaran berbasis gamification ini siswa ditantang untuk berpikir cepat tapi tepat sehingga hal itu akan mempengaruhi mereka dalam mengeloala informasi yang didapatkan. Misalnya dalam materi tentang Makanan Minuman Halal dan Haram, siswa sudah mengetahui mana makanan yang dikategorikan haram mana yang halal dan mana yang sebaiknya dihindari karena adanya keraguan karena komposisi yang kurang jelas dan belum adanya logo halal. Dengan adanya gamification ini nanti dalam pertanyaan itu ada klasifikasi makanan minuman halal dan haram sehingga mereka lebih mudah dalam membedakannya. Karena sifatnya yang tidak sekedar tulisan saja.	**16**	**GF-16 KF MM T**
Terkait dukungan sekolah dalam pemanfaatan gamification ini, sekolah sudah memberikan dukungan kepada para guru dalam proses belajar mengajar seperti memberikan fasilitas seperti proyektor adanya ruangan IT Board yang bisa dipergunakan oleh guru dalam proses belajar, adanya pembelajaran yang berbasis TIK juga yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dan itu semua merupakan bentuk dukungan sekolah kepada guru.	**17**	**GF-17 FPN DS**
Dalam pembelajaran tentu dbutuhkan kemampuan bagaimana pembelajaran itu tidak membosankan bagi siswa. Disini saya memanfaatkan berbagai bentuk gamification agar siswa merasa	**18**	**GF-18 FPN KG**

bahwa pembelajaran yang diberikan selalu baru dan menarik. Saya menyusunnya dengan sedemikian rupa dan menarik agar dapat menarik perhatian siswa dan itu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan juga materinya. Misalnya dalam materi Makanan minuman halal dan haram, gamication apa yang cocok digunakan apakah itu Power poin, wordwall atau quizizz. Selain memanfaatkan gamification yang sifatnya teknologi saya juga menggunakan yang gamification sederhana seperti domino, make and match card, puzzle. word search dan lainnya. Yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran itu.		
Saya melihat adanya peningkatan minat dan antusiasme yang signifikan pada diri siswa. Melalui strategi gamifikasi ini, siswa tidak lagi sekadar mendengarkan penjelasan saya, tetapi mereka sangat antusias terlibat langsung, fokus memperhatikan media proyektor, dan saling berkompetisi secara aktif untuk menyelesaikan tantangan game Fikih yang diberikan.	**19**	**GF-19 FPH MPD**
Keterbatasan waktu menjadi kendala utama bagi saya dalam menerapkan pembelajaran berbasis gamification ini. Dimana persiapan bahan ajar yang berkualitas menuntut waktu yang jauh lebih lama dibandingkan menyiapkan metode ceramah saja. Selain itu, saya juga harus menghadapi tantangan dari siswa, di mana mereka sering berasumsi bahwa kalau guru membawa laptop, artinya mereka bisa bermain atau menonton saja. Untuk mengatasi hal tersebut di kelas saya selalu mempertegas tujuan penggunaan laptop ini adalah untuk alat bantu pemahaman terkait materi yang akan diajarkan bukan hanya sekadar hiburan, serta mengintegrasikan kuis dan kegiatan interaktif saja tetapi juga untuk memastikan bahwa siswa tetap fokus pada materi pelajaran.	**20**	**GF – 20 FPH KW**

Ibuk merasa sudah memiliki keterampilan yang cukup dalam penerapan gamfication ini, karena saya selalu berusaha mengikuti berbagai pelatihan keguruan baik yang diadakan disekolah maupun diluar sekolah. Namun banyaknya pelatihan ini tentu memperngaruhi bagaiamana pemahaman saya tentang penerapan pembelajaran yang inovasi salah satunya adalah gamification. Dan untuk menyusun berbagai elemen-elemen dalam gamification ini tentu membutuhkan kreativitas yang baik sehingga penyusunnya tidak asal-asalan. Tapi semakin berkembangnya teknologi tentu semakin banyak pula hal yang perlu dipelajari dalam mengelola pembelajaran agar menarik sesuai dengan zamannya.	**21**	**GF-21 FPH KPG**
Terkait kendala teknis seperti terkendala jaringan, seperti saya yang mengajar dikelas yang cukup jauh dari jangkaun jaringan. Saya bekerja sama dengan guru lainnya dengan memanfaatkan sarana yang disediakan dulu, dan kami memilih untuk tukar kelas agar pembelajaran tetap berjalan dengan lancar.	**22**	**GF-22 FPH ITS**
Kalau bicara soal frekuensi kendala teknis, jujur saja cukup sering terjadi, terutama masalah sinyal internet sekolah yang tiba-tiba lambat atau perangkat seperti proyektor yang kadang eror saat mau menyambungkan ke aplikasi. Gangguan-gangguan seperti ini jelas sempat menghambat dan memotong waktu pelajaran karena mengharuskan saya melakukan pengaturan ulang. Namun, untuk menyiasati situasi tersebut agar pembelajaran tetap berjalan lancar, saya selalu menyiapkan sejak awal. Jika internet lambat atau alat digital eror di tengah jalan, saya langsung mengalihkan sistem gamifikasi digital tersebut menjadi gamifikasi manual. Misalnya, kuis yang tadinya harus diakses lewat HP atau proyektor, saya ubah formatnya menjadi kuis lisan antar	**23**	**GF-23 FPH KIT**

kelompok, di mana mereka tetap memperebutkan poin yang saya tulis manual di papan tulis. Dengan begitu pembelajaran tetap dapat berlangsung dan siswa tetap semangat mengikuti pembelajarannya..		

Informan Pertama



Wilda Mardia, BIRK

TRANSKIP WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII 1

(Syifa Rahmawati)

NB

SR : Syifa Rahmawati

MP :Motivasi dan Perhatian

TP: Tujuan Pembelajaran

MKP: Mengingat Kompetensi Prasyarat

MS: Memberikan Stimulus

MPB: Memberikan Petunjuk Belajar

MPS: Menimbulkan Penampilan Siswa

UB: Umpan Balik

MPNS: Menilai Penampilan Siswa

MR: Memperkuat Retensi

Kftgs: Keaktifan Mengerjakan Tugas

Kfbty: Keaktifan Bertanya

Kfinfo: Keaktifan Mencari Informasi

Kfdsk: Keaktifan Diskusi Kelompok

Kfmk: Keaktifan Menilai Keterampilan

Kfmm: Keaktifan Memecahkan Masalah

Kfmmt: Keaktifan Menerapkan dan Menyelesaikan Tugas

FPN: Faktor Pendukung

FPH: Faktor Penghambat

DS: Dukungan Dari Sekolah

KG: Kreativitas Guru

MPD: Minat Peserta Didik

KW: Keterbatasan Waktu

ITS: Internet Tidak Stabil

KPG: Kompetendi dan Pelatihan Guru

KIT: Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

Jawaban	No	Kode
Biasanya sebelum memulai pembelajaran ibu nanya kabar kami kak, kayak gimana kabarnya hari ini. Trus saya juga merasa senang sekali kalau di awal kelas Ibu Guru bertanya kabar kami dulu. Rasanya kami jadi lebih diperhatikan dan suasana kelas jadi tidak kaku. Karena awalnya sudah merasa	**1**	**SR-1 MP**

nyaman, jadi belajarnya lebih bersemangat kk.		
Biasanya sebelum mulai pembelajaran ibu guru selalu kasih tahu dulu tentang tujuan pembelajaran yang harus di capai pakai slide PowerPoint yang bagus warnanya. Dia bilang hari ini kita belajar tentang makanan mnuman halal dan haram dan targetnya bisa membedakan mana makanan minuman yang termasuk ke dalam kategori halal dan haram tadi kak. Jadi kita nggak bingung, langsung fokus ke pencapaian dalam pembelajaran itu kak.	**2**	**SR-2 TP**
Sebelum masuk ke materi baru, Ibu biasanya kasih teka-teki lewat PowerPoint buat memancing daya pikir kita kak. Tujuannya supaya Ibu tahu apakah kita sudah punya pengetahuan dasar yang kuat atau belum. Ibu selalu memastikan kita ingat materi dasar dulu lewat tanya jawab, kalau dasarnya sudah aman, baru dilanjut ke topik berikutnya.	**3**	**SR – 3 MKP**
Setiap mau masuk bab baru, kami diajak diskusi dulu kak. Seperti tadi kan bahas tentang Makanan minuman halal dan haram ibu guru membawa kemasan produk untuk materi makanan halal-haram. Tapi itu juga tergantung materi nya kak kadang ibu juga pakai media yang ada gambar-gambar gitu kak.	**4**	**SR – 4 MS**
Ibu Guru biasanya pakai slide power poin giru kak, buat kasih instruksi belajar. Di layar itu sudah ada langkah-langkah apa saja yang harus kami kerjakan hari ini. Karena poin-poinnya jelas jadi kami tidak bingung lagi harus mulai dari mana.	**5**	**SR – 5 MPB**
Saya merasa senang kak, kalau ketika kita dengan melakukan diskusi atau ada kuis ibuknya selalu membimbing dengan baik kak, kami setiap kelompok di	**6**	**SR- 6 UB**

arahkan dengan baik kak sama ibuknya:		
Kami merasa sangat dihargai sama Ibu guru karena sistem penilaian yang diterapkan tidak hanya berfokus pada hasil akhir saja kak. Ibu guru memberikan perhatian besar terhadap proses dan usaha yang kami tunjukkan, terutama saat sesi diskusi berlangsung kak.	**7**	**SR – 7 MPNS**
Saya merasa sangat senang dan percaya diri kak. Saat kuis dengan menggunakan web Wordwall misalnya ditambah ada fitur waktunya yang membuat saya terpacu menyelesaikan tugas dengan cepat. Dan saya juga menjadi lebih aktif karena dapat terlibat secara langsung kak, bukan hanya sekedar mendengarkan, sehingga belajar terasa jadi lebih menyenangkan.	**8**	**SR- 8 KFTGS**
Setelah ibuk memanfaaatkan gamification ini dalam pembelajaran suasana belajar jadi lebih menyenangkan kak, jadi itu berpengaru pada kepercayaan diri saya kak untuk bertanya apabila ada materi atau terkait kuis dalam gamification ini yang belum saya pahami.	**9**	**SR- 9 KFBTY**
Saat diskusi kelompok, kami saling bekerja sama untuk menjawab pertanyaan yang disajikan guru di dalam kotak pilihan. Karena sudah berdiskusi sebelumnya, kami dapat memecahkan tantangan tersebut demi mengumpulkan poin penilaian	**10**	**SR – 10 KFDSK**
Saya merasa sangat terbantu karena ketika jawaban kami salah, Ibu Guru tetap memberikan motivasi dan tidak menyudutkan kami. Melalui fitur soal tambahan yang disediakan dalam gamifikasi, kami merasa selalu memiliki peluang yang adil untuk memperbaiki pemahaman sekaligus nilai kami yang masih kurang.	**11**	**SR - 11 KFMM**
Sekolah menyediakan banyak fasilitas kak untuk menunjang	**12**	**SR- 12**

pembelajaran seperti Wifi, LCD dan ruangan kelas yang nyaman trus sekarang juga sekolah menyediakan ruangan IT Board gitu kak untuk mempermudah kita kalau mau memanfaatkan gamification ini kak. Selain itu juga ada pembelajaran TIK untuk membantu kami lebih mengerti tentang teknologi ini kak.		**FPN DS**

Informan Keempat

Syifa Rahmawati

TRANSKIP WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII 1

(Nasywaa Meilani)

NB

NM: Nasywaa Meilani

MP :Motivasi dan Perhatian

TP: Tujuan Pembelajaran

MKP: Mengingat Kompetensi Prasyarat

MS: Memberikan Stimulus

MPB: Memberikan Petunjuk Belajar

MPS: Menimbulkan Penampilan Siswa

UB: Umpan Balik

MPNS: Menilai Penampilan siswa

MR: Memperkuat Retensi

Kftgs: Keaktifan Mengerjakan Tugas

Kfbty: Keaktifan Bertanya

Kfinfo: Keaktifan Mencari Informasi

Kfdsk: Keaktifan Diskusi Kelompok

Kfmk: Keaktifan Menilai Keterampilan

Kfmm: Keaktifan Memecahkan Masalah

Kfmmt: Keaktifan Menerapkan dan Menyelesaikan Tugas

FPN: Faktor Pendukung

FPH: Faktor Penghambat

DS: Dukungan Dari Sekolah

KG: Kreativitas Guru

MPD: Minat Peserta Didik

KW: Keterbatasan Waktu

ITS: Internet Tidak Stabil

KIT: Keterbatasan infraktruktur teknologi

KPG: Kompetensi dan Pelatihan Guru

Jawaban	No	Kode
Perhatian dari Ibu Guru di awal pelajaran buat saya jadi lebih fokus kk, jadi saya merasa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran kk.	**1**	**NM – 1 MP**
Iya kak, setiap sebelum memulai pelajaran, Bu Guru	**2**	**NM – 2**

tampilkan slide tujuan pembelajaran yang rapi. Katanya diturunkan dari capain pembelajaran (CP) dan target profil (TP). Contoh, kayak tadi kita belajar tentang Makanan Minuman Halal dan Haram, Dia tanya dulu 'Apa yang kalian tahu tentang makanan minuman halal dan haram ini, supaya sesuai kebutuhan kita. Aku lebih semangat dan paham apa yang harus dicapai hari itu		**TP**
Sebelum mulai pelajaran baru, Ibu tidak langsung kasih materi berikutnya kak tapi Ibu biasanya kasih tebak-tebakan atau kuis teka-teki dulu di layar *PowerPoint*. Yang tujuannya untuk mengetes kami apa sudah memiliki pengetahuan awal tentang materi yang akan dipelajari kak. Dan itu buat kami jadi lebih semangat kak karena ibunya gak langsung kasih materi yang kompleks tapi diawali dengan pertanyaan yang sederhana gitu kak.”	**3**	**NM – 3 MKP**
Biasanya ibu kalau mau masuk pembelajaran tu ibu selalu mengajak kami berdiskusi terlebih dahulu kak. Kayak misalnya dalam materi makanan minuman halal dan haram ibu bawa kemasan makanan gitu kak terus kami diminta untuk analisis makanan itu apakah itu termasuk ke dalam makanan halal atau haram. Trus selain itu ibu juga mengawali dengan pertanyaan yang melatih kami berfikir kritis kak.	**4**	**NM – 4 MS**
Biasanya Ibu kasih petunjuk belajar lewat *PowerPoint* yang interaktif itu, kak. Isinya poin-poin penting supaya kami paham alur belajarnya dari awal sampai akhir itu seperti apa kak.	**5**	**NM – 5 MPB**
Ibu Guru sangat mengapresiasi setiap usaha yang kami lakukan dalam proses belajar. Ibuk selau memberikan kami motivasi supaya kami tetap optimis.	**6**	**NM – 6 UB**

Penilaian difokuskan pada proses, bukan hanya nilai akhir kak. Ibu memantau langsung saat kami diskusi dan mendorong saya yang biasanya pasif untuk aktif kak.	**7**	**NM – 7 MPNS**
Memperkuat daya ingat itu sangat penting bagi kami. Setelah kami puas bermain dan berdiskusi, penjelasan terakhir dari Ibu yang merangkum semuanya bikin materi jadi makin jelas. Kami jadi ingat mana yang benar dan mana yang salah dari jawaban kuis tadi, jadi ingatnya bisa lebih lama kak.	**8**	**NM – 8 MR**
Saya jadi lebih semangat untuk belajar kak. Dan suasana belajarnya jadi lebih menyenangkan juga kak, karena dalam penerapan gamification ini ibu guru menggunaan game yang menarik kak terus juga ada waktu pengerjaan nya juga jadi lebih fokus aja ngerjain tugasnya	**9**	**NM - 9 KFTGS**
Setelah ibu nerapin pembelajaran pake gamification ini saya jadi lebih banyak ingin tahu kak terkait materi yang belum saya pahami kak. Jadi lebih berani untuk bertanya tentang materi yang sulit kak. Karena belajarnya menyenangkan dan lebih santai tapi tetap bisa fokus ke materi kak	**10**	**NM – 11 KFBTY**
Biasanya kalau ada soal yang sulit kami selalu berusaha mencari jawaban dari sumber yang diberikan kak kayak misalnya dalam buku atau HP gitu kak. Selain itu permasalahan yang disajikan ibu melalui slide power poin gitu kak terus nanti kami diminta untuk memecahkan permasalahan itu dan mencari jawaban dari sumber yang disediakan itu kak. Ini membuat kami jadi semakin mandiri dalam mencari informasi dan membantu kami untuk lebih berfikir kritis kak.	**11**	**NM – 11 KFINFO**
Belajar pakai game itu seru karena ada target poinnya. Dari	**12**	**NM – 12**

poin itu, saya langsung tahu kemampuan saya sudah sampai mana. Kalau poinnya masih rendah, berarti saya belum paham materi dan harus lebih banyak belajar lagi		**KFMK**
Kami merasakan dukungan penuh dari sekolah lewat penyediaan fasilitas belajar seperti proyektor, terus juga ada ruangan IT Board gitu kak.	**13**	**NM – 13 FPN DS**
Belajar sama Ibu itu seru kak karena kami tidak tahu hari ini mau main apa. Kadang kami pakai HP buat main *Quizizz*, tapi minggu depannya Ibu bawa kartu domino atau *puzzle*. Karena permainannya ganti-ganti terus, kami jadi tidak bosan dan selalu penasaran setiap masuk kelas Fikih.	**14**	**NM – 14 FPN KG**
Penerapan gamifikasi ini membuat minat belajar kami meningkat kak. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena kami semua fokus sama pembelajarannya kak dan kami juga sangat antusias terlibat langsung dalam permainan gamifikasi ini kak. Kami saling berkompetisi secara sehat untuk menyelesaikan tantangan materi Fikih yang diberikan oleh Ibu Guru."	**15**	**NM – 15 FPH MPD**
Sebenarnya untuk jaringan internet di kelas kami tu lumayan lambat kak karena posisi kelas kami yang lumayan jauh dari jangkau internet kak. Tapi biasanya guru tu kayak kerja sama gitu kak untuk tukar ruangan kelas yang lebih dekat dan kuat dengan jaringan internet tu kak. Jadi pembelajarannya dapat berjalan dengan baik kak.	**16**	**NM – 16 FPH ITS**

Informan Ketiga

Nasywaa Meilani

TRANSKIP WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII 1

(Indah Karunia Efendi)

NB

IKE: Indah Karunia Efendi

MP :Motivasi dan Perhatian

TP: Tujuan Pembelajaran

MKP: Mengingat Kompetensi Prasyarat

MS: Memberikan Stimulus

MPB: Memberikan Petunjuk Belajar

MPS: Menimbulkan Penampilan Siswa

UB: Umpan Balik

MPNS: Menilai Penampilan Siswa

MR: Memperkuat Retensi

Kftgs: Keaktifan Mengerjakan Tugas

Kfbty: Keaktifan Bertanya

Kfinfo: Keaktifan Mencari Informasi

Kfdsk: Keaktifan Diskusi Kelompok

Kfmk: Keaktifan Menilai Keterampilan

Kfmm: Keaktifan Memecahkan Masalah

Kfmmt: Keaktifan Menerapkan dan Menyelesaikan Tugas

FPN: Faktor Pendukung

FPH: Faktor Penghambat

DS: Dukungan Dari Sekolah

KG: Kreativitas Guru

MPD: Minat Peserta Didik

KW: Keterbatasan Waktu

ITS: Internet Tidak Stabil

KIT: Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

KPG: Kompetensi dan Pelatihan Guru

Jawaban	No	Kode
Perhatian yang Ibu berikan di awal pelajaran, seperti menyapa kami, memberikan semangat itu buat kami jadi merasa lebih senang dan tidak tegang kak belajar, karena dari awal Ibu sudah kasih semangat buat kami.	**1**	**IKE – 1 MP**

Biasanya bu Guru jelasin tujuan dulu pakai PowerPoint sebelum masuk materi nya. Misalnya, hari ini kita belajar makanan minuman halal dan haram, jadi nanti tujuan pembelajaran dijelaskan dalam slide itu kak. Kayak tujuan apa aja yang harus di capai setelah kita mempelajari tentang makanan minuman halal dan haram ini kak.	**2**	**IKE – 2 TP**
Ibu Guru sering bikin kuis interaktif di awal kelas biar kita terbiasa berpikir kritis. Sebenarnya itu cara Ibu buat ngecek apakah kita sudah tahu tentang materi itu apa belum. Jadi, kalau pemahaman kita sudah dianggap cukup, baru Ibu mulai menjelaskan materi yang lebih dalam, Kak.	**3**	**IKE – 3 MKP**
Di awal pelajaran, Ibu biasanya tidak langsung memberikan materi, melainkan mengajak kami berdiskusi terlebih dahulu menggunakan contoh benda atau kadang juga ada kayak kuis nya gitu kak. Kami diminta untuk mengamati dan menganalisis benda tersebut secara langsung agar kami bisa memahami konsepnya dengan benar	**4**	**IKE – 4 MS**
Biasanya ibu menjelaskan arah pembelajaran itu dengan menampilkannya slide ClassPoint di depan kelas. Di sana sudah ditulis poin-poin aturannya secara rinci. Dan Itu sangat membantu kami paham alurnya karena instruksinya jelas terus juga tersusun secara rapi dan menarik kak.	**5**	**IKE – 5 MPB**
Cara Ibu memberikan tanggapan itu enak banget di hati, Kak. Ibu jarang bilang 'salah' yang bikin malu, tapi lebih sering bilang 'ayo coba lagi' atau 'sedikit lagi betul'. Karena responnya membangun seperti itu, kami	**6**	**IKE – 6 UB**

jadi tidak kaku. Kami tahu kalau Ibu selalu memantau apa yang kami kerjakan, jadi kami juga belajarnya lebih serius karena merasa dihargai		
Kami merasa refleksi di akhir pelajaran sangat membantu dalam memperkuat daya ingat. Dengan dimintanya salah satu siswa maju ke depan untuk menyimpulkan materi menggunakan bahasa sendiri, kami dipacu untuk benar-benar memahami inti pelajaran, bukan sekadar menghafal dalam buku.	**7**	**IKE – 7 MR**
Ngerjain tugasnya jadi terasa menyenangkan kak. Apalagi desainnya kayak menarik gitu kak dan ada waktunya juga jadi kami berpacu untuk bisa menang dalam menjawab pertanyaan kak.	**8**	**IKE – 8 KFTGS**
Saat kami melakukan diskusi kelompok, kami saling kerja sama kak untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Misalnya nanti pertanyaan itu disajikan dalam kotak gitu terus kami memiliih salah satu kotak kemudian muncul pertanyaan. Karena kami sudah diskusi kami jadi bisa menjawabnya kak. Dan kami bekerja sama untuk menyelesaikan setiap tantangannya karena ingin mendapatkan nilai atau poin itu kak.	**9**	**IKE – 9 KFDSK**
Saya merasa pemanfaatan gamification ini benar-benar melatih kami menerapkan ilmu secara langsung di kelas. Berkat simulasi klasifikasi di dalam gamifikasi, saya bisa memecahkan soal-soal latihan dengan lebih mudah kak karena ada klasifikasi khusus yang sudah dipaparkan oleh gurunya kak.	**10**	**IKE – 10 KFMMT**
Sekolah sangat mendukung inovasi dalam pembelajaran gitu kak dengan disediakannya infocus terus juga jaringan internet juga disediakan sama pihak	**11**	**IKE – 11 FPN DS**

sekolah kak.		
Kalau internet lemot atau alat eror itu lumayan sering terjadi, Kak, dan sempat bikin permainannya terganggu. Tapi Ibu Guru langsung cepat tanggap mengubah kuisnya jadi tanya-jawab lisan atau ditulis di papan tulis. Kelompok kami tetap bisa rebutan poin, jadi kelasnya tetap seru dan lancar.	**12**	**IKE –12 FPH KIT**
Ibu Guru kami sangat kreatif dalam menyusuan pembelajaran sesuai dengan cara belajar kami kak. Kami merasa setiap permainan yang dibuat Ibu tidak pernah asal-asalan semuanya terasa pas dengan apa yang sedang kami pelajari. Ibu punya kemampuan untuk mengubah materi Fikih yang tadinya kami kira akan membosankan menjadi sangat seru lewat tantangan-tantangan dalam gamification ini kak.	**13**	**IKE – 13 FPH KPG**
Sebenarnya durasi belajarnya berasa kurang lama Kak. Soalnya pas pakai gamifikasi itu seru, kami diminta diskusi dan presentasi di depan kelas, jadi waktunya kayak cepat lewat. Tapi Ibu Guru selalu mengusahakan agar waktunya tetap cukup buat kami kak.	**14**	**IKE – 14 FPH KW**

Informan Kedua

Indah Karunia Efendi

TRANSKIP WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII 1

(Bayu Firmansyah)

NB

BF: Bayu Firmansyah

MP :Motivasi dan Perhatian

TP: Tujuan Pembelajaran

MKP: Mengingat Kompetensi Prasyarat

MS: Memberikan Stimulus

MPB: Memberikan Petunjuk Belajar

MPS: Menimbulkan Penampilan Siswa

UB: Umpan Balik

MPNS: Menilai Penampilan Siswa

MR: Memperkuat Retensi

Kftgs: Keaktifan Mengerjakan Tugas

Kfbty: Keaktifan Bertanya

Kfinfo: Keaktifan Mencari Informasi

Kfdsk: Keaktifan Diskusi Kelompok

Kfmk: Keaktifan Menilai Keterampilan

Kfmm: Keaktifan Memecahkan Masalah

Kfmmt: Keaktifan Menerapkan dan Menyelesaikan Tugas

FPN: Faktor Pendukung

FPH: Faktor Penghambat

DS: Dukungan Dari Sekolah

KG: Kreativitas Guru

MPD: Minat Peserta Didik

KW: Keterbatasan Waktu

ITS: Internet Tidak Stabil

KPG: Kompetensi dan Pelatihan Guru

KIT: Keterbatasan Insfrastruktur Teknologi

Jawaban	No	Kode
Motivasi dan perhatian dari Ibu bikin saya jadi lebih berani kk. Biasanya saya malu kalau mau tanya, tapi karena di awal sudah diajak ngobrol santai sama Ibu, saya jadi merasa lebih percaya diri buat ikut aktif di	**1**	**BF – 1 MP**

dalam kelas		
Setiap memulai kelas, Ibu selalu memaparkan Tujuan Pembelajaran (TP) melalui slide presentasi yang sangat menarik secara visual kak. Ibu guru menjelaskan secara spesifik bahwa fokus materi hari ini adalah tentang klasifikasi makanan dan minuman halal serta haram. Dengan rincian target yang jelas di awal, kami jadi memiliki gambaran utuh tentang apa yang harus dikuasai, sehingga proses belajar kami menjadi lebih terarah dan efektif.	**2**	**BF – 2 TP**
Biasanya ada sesi tanya jawab singkat atau kuis di layar depan sebelum pelajaran inti dimulai. Kata Ibu, ini penting supaya kita nggak bingung karena materi baru pasti butuh bekal pengetahuan dasar dari pelajaran sebelumnya. Kalau Ibu sudah yakin kita paham sedikit meteri nya, baru kita lanjut ke materi yang lebih kompleks kak.	**3**	**BF – 3 MKP**
Biasanya kak, sebelum memasuki materi ibu selalu memancing kami untuk paham sedikit tentang materi yang mau dibahas, sebelum masuk ke pembahasan yang lebih sulit. Seperti memberikan kuis atau kasih contoh nyata gitu kak supaya kami jadi lebih paham. Kadang ibu pakai permainan dalam web gitu tapi kadang juga praktek kayak tadi itu kak	**4**	**BF – 4 MS**
Ibu selalu kasih arahan yang jelas di depan kelas pakai *slide* gitu kak, Jadi kami tinggal mengikuti arahan yang ada dalam poin-poin itu kak. Petunjuk itu buat kami jadi lebih terarah belajarnya kak	**5**	**BF – 5 MPB**
Ibu Guru selalu membuat kami merasa nyaman dengan meyakinkan bahwa tidak perlu takut salah saat	**6**	**BF – 6 MPS**

menjawab, karena kami semua di sini sedang belajar bersama. Pesan itu sangat membantu kami untuk lebih percaya diri dan tidak merasa kaku kak. Selain itu, penggunaan *Wordwall* membuat suasana kelas jadi jauh lebih seru. Karena formatnya seperti permainan kotak misteri, kami jadi sangat antusias untuk maju dan memilih nomor kotak sendiri. Kami merasa lebih tertantang untuk dapat menyelesaikannya kak,		
Kami merasa sangat dihargai oleh Ibu Guru karena ibu tidak hanya melihat nilai dari hasil saja, tetapi sangat memperhatikan usaha kami saat diskusi atau saat menjawab pertanyaan di depan kelas. Ibu selalu memantau siapa saja yang aktif membantu kelompoknya. Hal yang paling membuat kami semangat adalah ketika Ibu memberikan pujian atau kata-kata penyemangat setelah kami selesai berpendapat. Meskipun jawaban kami mungkin belum sempurna, Ibu tetap mengapresiasi keberanian kami untuk mencoba.	**7**	**BF – 7 MPNS**
Saya jadi jauh lebih antusias dan semangat banget pas ngerjain tugas Fikih, Kak. Soalnya cara belajarnya jadi menarik dan lebih menyenangkan setelah Ibu Guru menerapkan gamifikasi ini. Kami tidak cuma duduk diam mendengarkan penjelasan materi saja, tetapi ikut terlibat secara aktif di kelas.	**8**	**BF- 8 KFTGS**
Saat kami melakukan diskusi kelompok, kami saling kerja sama Kak untuk memecahkan persoalan yang dikasih sama guru nya kak. Semua siswa dalam kelompok ikut terlibat karena ada penyelesaian misi dalam bentuk kotak gitu kak. Jadi harus berpacu dalam menyelesaikannya kak	**9**	**BF – 9 KFDSK**

Adanya target poin dan tantangan dalam permainan ini benar-benar membuat kami lebih memperhatikan kemampuan kami sendiri, Kak. Kami jadi tidak sekadar ikut belajar, tapi jadi lebih kritis. Saat kami mengerjakan misi dan melihat poin yang didapat, kami langsung tahu sejauh mana batas pemahaman kami. Kalau poinnya masih kurang, itu jadi tanda buat kami bahwa ada bagian materi yang harus dipelajari lagi	**10**	**BF – 10 KFMK**
Permainan ini benar-benar menantang kami untuk berpikir cepat tapi tidak boleh asal-asalan, Kak. Karena ada batasan waktu dan poin, kami harus teliti mengolah informasi yang ada. Serunya, di dalam game itu Ibu tidak cuma kasih tulisan saja, tapi ada klasifikasi makanan dan minuman yang termasuk ke dalam kategori halal dan haram juga.	**11**	**BF – 11 KFMMT**
Sekolah kami sangat mendukung proses belajar ini dengan menyediakan banyak fasilitas yang bagus, Kak. Kami punya akses *Wi-Fi* dan Infocus. Sekarang sekolah menyediakan ruangan khusus *IT Board* yang mempermudah kami saat Ibu Guru ingin menggunakan gamification dalam pembelajaran kak.	**12**	**BF – 12 FPN DS**
Guru fikih nya sangat kreatife kak, menyusun pembelajaran agar menarik ditambah lagi kalau media yang digunakan itu lebih berwarna jadi bisa menarik perhatian kami kak. Terus ibu nya juga selalu menggunakan permaianan yang beda-beda jadi kami lebih semangat belajarnya.	**13**	**BF – 13 FPN KG**
Strategi gamifikasi ini kami jadi lebih semangat belajar kak dan ketertarikan kami pada pembelajaran Fikih. Kami menjadi lebih fokus memperhatikan materi dan	**14**	**BF – 14 FPH MPD**

terlibat aktif dalam kompetisi kelas, sehingga proses belajar tidak lagi terasa monoton atau sekadar mendengarkan penjelasan guru."		
Waktu belajar nya terasa agak sedikit kurang lama kak, apalagi kalau pakai gamification ini kita nanti diminta untuk diskusi maju kedepan jadi waktunya terasa kurang kak. Tapi ibu guru tu selalu berusaha agar waktu nya bisa tetap optimal.	**15**	**BF – 15 FPH KW**
Biasanya ada kerja sama antar guru kak kalau misalnya mau memanfaatkan gamification ini ibu guru cari kelas yang jaringannya kuat kak. Jadi kami tetap bisa belajar dengan memanfaatkan gamification ini tanpa merasa ada kendala kak.	**16**	**BF – 16 FPH ITS**

Informan Kelima

Bayu Firmansyah

TRANSKIP WAWANCARA DENGAN SISWA KELAS VIII 1

(Rajwa Qurratul Aini)

NB

RQA: Rajwa Qurratul Aini

MP :Motivasi dan Perhatian

TP: Tujuan Pembelajaran

MKP: Mengingat Kompetensi Prasyarat

MS: Memberikan Stimulus

MPB: Memberikan Petunjuk Belajar

MPS: Menimbulkan Penampilan Siswa

UB: Umpan Balik

MPNS: Menilai Penampilan Siswa

MR: Memperkuat Retensi

Kftgs: Keaktifan Mengerjakan Tugas

Kfbty: Keaktifan Bertanya

Kfinfo: Keaktifan Mencari Informasi

Kfdsk: Keaktifan Diskusi Kelompok

Kfmk: Keaktifan Menilai Keterampilan

Kfmm: Keaktifan Memecahkan Masalah

Kfmmt: Keaktifan Menerapkan dan Menyelesaikan Tugas

FPN: Faktor Pendukung

FPH: Faktor Penghambat

DS: Dukungan Dari Sekolah

KG: Kreativitas Guru

MPD: Minat Peserta Didik

KW: Keterbatasan Waktu

ITS: Internet Tidak Stabil

KPG: Kompetensi dan Pelatihan Guru

KIT: Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

Jawaban	No	Kode
Waktu Ibu memberikan kata-kata motivasi sebelum kita mulai main kuis atau pembelajaran, itu membantu sekali. Saya jadi merasa lebih siap dan percaya diri. Jadi, pas waktu kuis dimulai dan harus kejar-kejaran poin sama teman, saya tidak terlalu tegang atau panik	**1**	**RQA – 1 MP**

lagi.		
Sebelum masuk ke materi, Ibu selalu memaparkan Tujuan Pembelajaran melalui slide yang berisi kata-kata gitu kak. Misalnya pada materi Makanan dan Minuman Halal-Haram, Ibu menjelaskan poin-poin apa saja yang harus kami kuasai setelah belajar nanti. Dengan begitu, kami punya gambaran yang jelas dan bisa langsung fokus pada target yang ingin dicapai, Kak.	**2**	**RQA – 2 TP**
Sebelum mulai materi baru, Ibu selalu kasih teka-teki atau kuis di PowerPoint buat memancing kami berpikir kritis. Ibu memastikan kami paham materi dasarnya dulu lewat tanya jawab singkat. Kalau kami sudah paham dasarnya, baru Ibu lanjut ke materi baru, kak.	**3**	**RQA – 3 MKP**
Ibu sering mengawali kelas dengan diskusi seru, Kak. Contohnya saat bahas materi makanan halal dan haram, Ibu bawa kemasan makanan asli buat kami bedah bareng-bareng. Ibu juga suka kasih pertanyaan tantangan supaya kami terbiasa berpikir kritis dari awal.	**4**	**RQA – 4 MS**
Ibu selalu memberikan petunjuk di awal sesi agar kamii punya gambaran tentang apa yang akan dipelajari. Kayak poin-poin penting yang harus kami perhatikan melalui slide PPT kak. Dengan adanya arahan yang tersusun rapi seperti itu, kami merasa alur pembelajaran jadi lebih jelas kak	**5**	**RQA – 5 MPB**
Biasanya ibu nggak selalu menggunakan game dalam menyimpulkan materi kak, kadang ibu meminta kami untuk maju dan menyimpulkan materi nanti baru diperkuat sama gurunya kak.	**6**	**RQA – 6 MR**
Belajarnya jadi seru banget kak, saya sama temen-temen jadi lebih semangat ngerjain tugas karena nggak	**7**	**RQA – 7 KFTG S**

ngebosenin. Kita nggak cuma dengerin guru jelasin aja, tapi ikut main juga. Apalagi pas pakai Wordwall, ada kuis dan waktunya gitu, jadi berasa lagi main game tapi sambil belajar. Jadi pengennya cepet-cepet selesain tugasnya biar bisa dapat poin nya kak.		
Belajar pakai *gamification* itu bikin kelas jadi nggak ngebosenin dan nggak kaku. Saya jadi nggak malu lagi buat bertanya kalau nggak paham, entah itu ke Ibu guru atau ke teman sendiri. Karena pembawaannya seru, kita jadi lebih semangat buat cari tahu kalau ada bagian yang sulit.	**8**	**RQA – 8 KFBTY**
Biasanya di kelas kita dikasih liat masalah atau kasus lewat slide PPT sama Ibu guru. Terus, kita disuruh diskusi bareng kelompok buat cari solusinya. Kita bebas nyari info tambahan dari buku atau browsing di HP buat nemuin jawabannya. Hasil analisanya kita tulis di kertas yang udah disiapin. Seru sih, soalnya kita jadi belajar bareng-bareng buat mecahin masalah itu.	**9**	**RQA – 9 KFINFO**
Belajarnya seru kak, karena kalau salah kita bisa coba lagi. Ada fitur atau soal tambahan yang bikin kita tertantang buat lebih teliti. Guru juga selalu dukung kita, jadi kita nggak takut buat nyoba terus. Pokoknya jadi nggak gampang nyerah dan tetep semangat ikutin pelajarannya sampai selesai.	**10**	**RQA – 10 KFMM**
Ibu Guru Fikih itu kreatif Kak. Materi yang ditampilin di layar itu bagus, penuh warna, jadi kita betah merhatiinnya. Ditambah lagi gamenya beda-beda terus, nggak itu-itu aja. Itu yang bikin kita semua jadi lebih semangat dan nggak ngantuk pas belajar	**11**	**RQA – 11 FPNKG**
Kami melihat Ibu Guru sangat terampil dalam	**12**	**RQA – 12 FPH**

menyusun kegiatan kelas yang variatif. Permainan yang diberikan bukan sekadar hiburan, melainkan bagian dari materi pelajaran yang sudah direncanakan dengan baik. Berkat kreativitas Ibu, materi yang sulit pun menjadi lebih mudah kami pahami karena disampaikan lewat sistem tantangan yang seru.		**KPG**
Kalau pakai gamifikasi, jam pelajarannya jadi kerasa kurang lama bagi kami, Kak. Masalahnya ada sesi diskusi dan harus maju ke depan juga, jadi waktunya mepet banget. Tapi Ibu Guru selalu berusaha membagi waktu dengan baik agar semuanya tetap berjalan lancar.	**13**	**RQA – 13 FPH KW**
Kendala teknis seperti sinyal lambat atau proyektor eror beberapa kali muncul dan lumayan mengganggu proses pembeljaran kak. Namun, Ibu Guru selalu sigap menyiasatinya dengan mengalihkan kuis digital menjadi tantangan kelompok secara manual sehingga pembelajaran tetap berjalan lancar.	**14**	**RQA-14 FPH KIT**

Informan Keenam

Rajwa Qurratul Aini

Lampiran. 3 Surat Keterangan Wawancara

Keterangan Wawancara

Hari/Tanggal: 14 Februari 2026

Dengan ini saya Guru Fikih MTs N 7 Agam menyatakan bahwa yang bernama Asmanita dengan Nim. 2121074 mahasiswa UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi memang benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan penelitian skripsi yang berjudul Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs N 7 Agam.

Demikian surat keterangan ini dibuatk dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kubang Putih, 14 Februari 2026

Guru Fikih



Wilda Mardiyah, BIRK

NIP. 199105252019032023

Peneliti

Asmanita

Keterangan Wawancara

Hari/Tanggal: 14 Februari 2026

Dengan ini saya selaku siswa kelas VIII 1 MTs N 7 Agam menyatakan bahwa yang bernama Asmanita dengan Nim. 2121074 mahasiswa UIN Sjecj M. Djamil Djambek Bukittinggi memang benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan penelitian skripsi yang berjudul Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs N 7 Agam.

Demikian surat keterangan ini dibuatk dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kubang Putih, Februari 2026

Informan 2 Peneliti



Indah Karunia Efendi Asmanita

Keterangan Wawancara

Hari/Tanggal: 14 Februari 2026

Dengan ini saya selaku siswa kelas VIII 1 MTs N 7 Agam menyatakan bahwa yang bernama Asmanita dengan Nim. 2121074 mahasiswa UIN Sjecj M. Djamil Djambek Bukittinggi memang benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan penelitian skripsi yang berjudul Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs N 7 Agam.

Demikian surat keterangan ini dibuatk dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kubang Putih, Februari 2026

Informan 3 Peneliti



Nasywaa Meilani Asmanita

Keterangan Wawancara

Hari/Tanggal: 14 Februari 2026

Dengan ini saya selaku siswa kelas VIII 1 MTs N 7 Agam menyatakan bahwa yang bernama Asmanita dengan Nim. 2121074 mahasiswa UIN Sjecj M. Djamil Djambek Bukittinggi memang benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan penelitian skripsi yang berjudul Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs N 7 Agam.

Demikian surat keterangan ini dibuatk dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kubang Putih, Februari 2026

Informan 4 Peneliti



Syifa Rahmawati Asmanita

Keterangan Wawancara

Hari/Tanggal: 14 Februari 2026

Dengan ini saya selaku siswa kelas VIII 1 MTs N 7 Agam menyatakan bahwa yang bernama Asmanita dengan Nim. 2121074 mahasiswa UIN Sjecj M. Djamil Djambek Bukittinggi memang benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan penelitian skripsi yang berjudul Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs N 7 Agam.

Demikian surat keterangan ini dibuatk dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kubang Putih, Februari 2026

Informan 5 Peneliti



Bayu Firmansyah Asmanita

Keterangan Wawancara

Hari/Tanggal: 14 Februari 2026

Dengan ini saya selaku siswa kelas VIII 1 MTs N 7 Agam menyatakan bahwa yang bernama Asmanita dengan Nim. 2121074 mahasiswa UIN Sjecj M. Djamil Djambek Bukittinggi memang benar telah melakukan wawancara dengan saya untuk keperluan penelitian skripsi yang berjudul Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs N 7 Agam.

Demikian surat keterangan ini dibuatk dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kubang Putih, Februari 2026

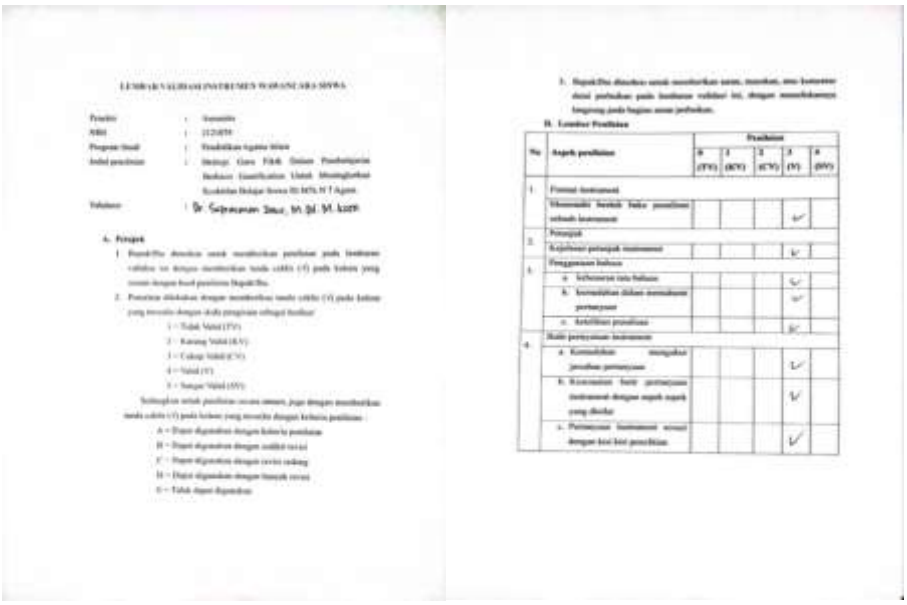
Informan 6 Peneliti

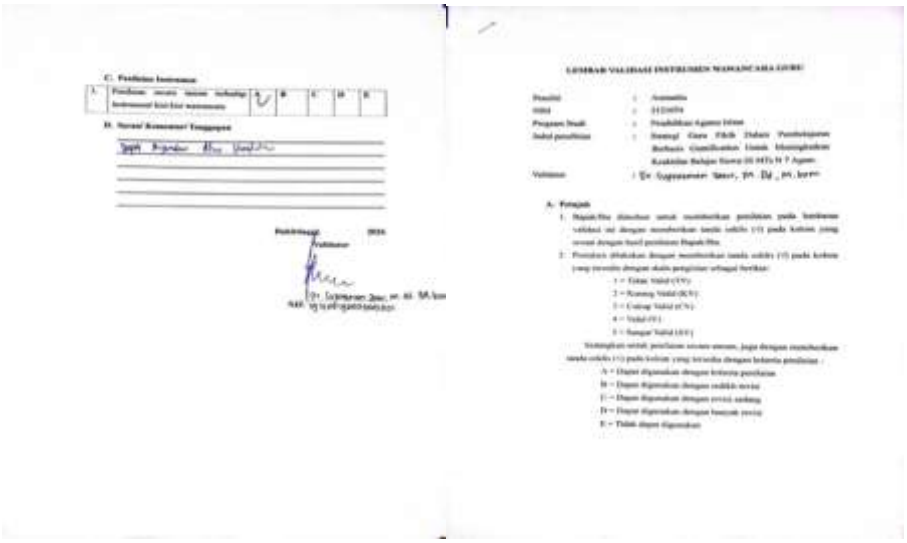


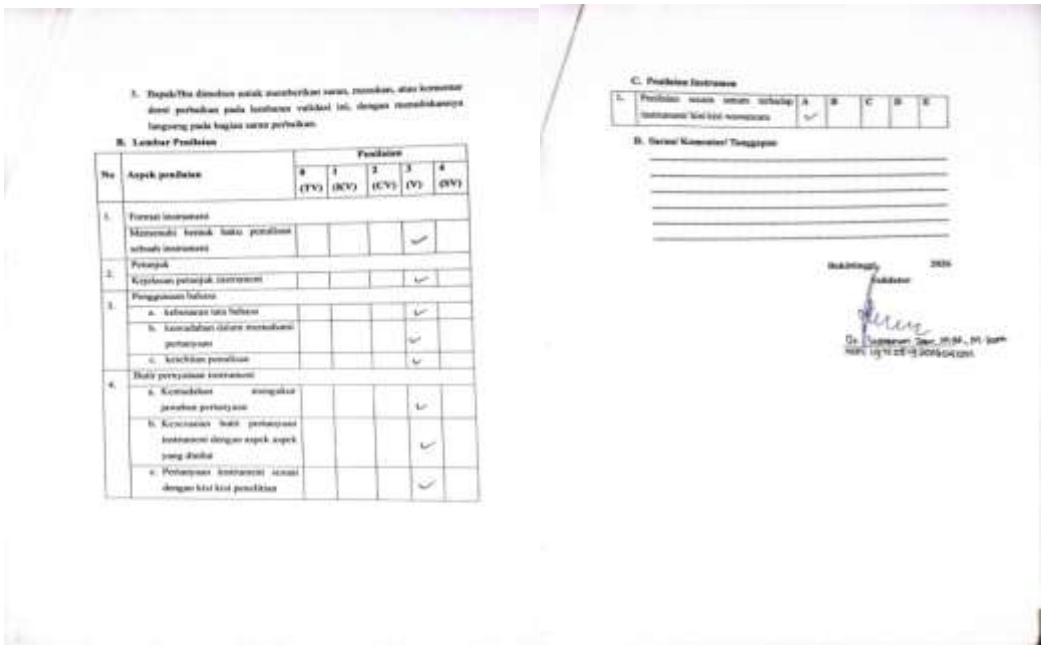
Rajwa Qurratul Aini Asmanita

Lampiran 4. Lembaran Validasi

Validator 1







1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan, atau komentar demi perbaikan pada lembaran validasi ini, dengan memadukannya langsung pada bagian saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek penilaian	Penilaian				
		0 (TV)	1 (KV)	2 (CV)	3 (V)	4 (SV)
1.	Format instrumen					
	Menyesuaki bentuk buku penelitian sebuah instrumen				✓	
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk instrumen				✓	
3.	Penggunaan bahasa					
	a. kebenaran tata bahasa				✓	
	b. kesesuaian dalam merumuskan pertanyaan				✓	
	c. ketelitian penulisan				✓	
4.	Butir pernyataan instrumen					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan				✓	
	b. Kesesuaian butir pertanyaan instrumen dengan aspek aspek yang diukur				✓	
	c. Pertanyaan instrumen sesuai dengan kisi kisi penelitian				✓	

C. Penilaian Instrumen

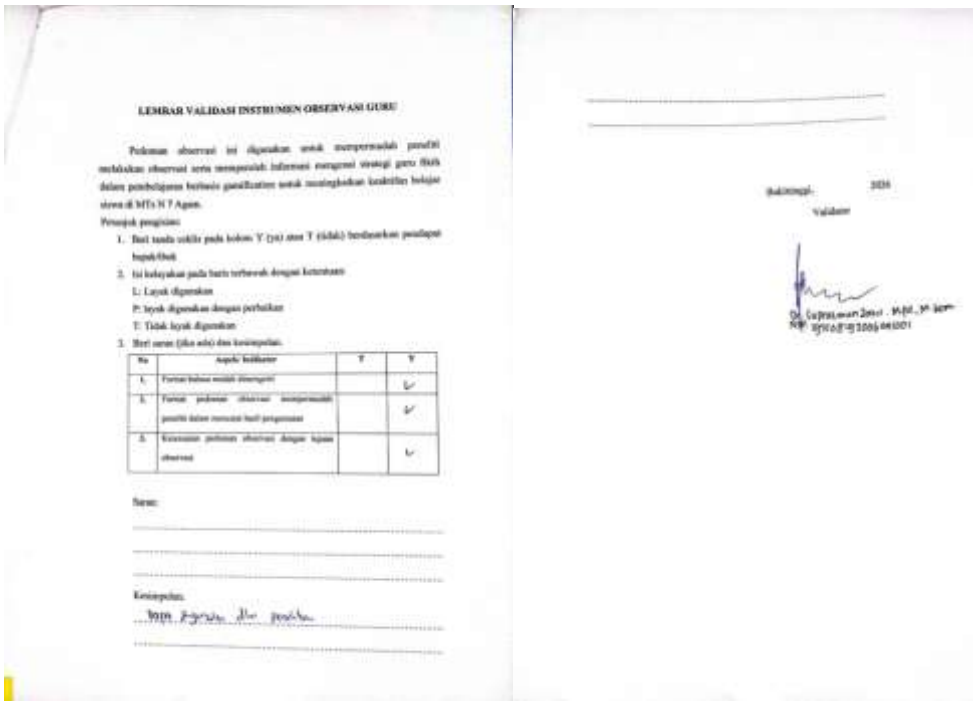
1.	Penilaian secara umum terhadap instrumen kisi kisi wawancara	A ✓	B	C	D	E

D. Saran/ Komentar/ Tanggapan

Bukittinggi, 2026

Validator

Dr. [illegible], M.Pd., M. Sam
NIP. [illegible]



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI GURU

Pedoman observasi ini digunakan untuk memperoleh panelitI melakukan observasi serta memperoleh informasi mengenai strategi guru fikih dalam pembelajaran berbasis gamification untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs N 7 Agam.

Petunjuk pengisian:

1. Beri tanda cekli pada kolom Y (ya) atau T (tidak) berdasarkan penilaian bapak/ibuk
2. Isi kolayakan pada butir terhawah dengan ketentuan:
   L: Layak digunakan
   P: layak digunakan dengan perbaikan
   T: Tidak layak digunakan
3. Beri saran (jika ada) dan kesimpulan.

No	Aspek/ kriteria	T	Y
1.	Format bahasa mudah dimengerti		✓
2.	Format pedoman observasi memperoleh panelit dalam rumusan hasil pengamatan		✓
3.	Kesesuaian pedoman observasi dengan tujuan observasi		✓

Saran:

Kesimpulan:
Isian Angket dan pedoman

Bukittinggi, 2026

Validator

Dr. [illegible], M.Pd., M. Sam
NIP. [illegible]

Validator 2



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU

Peneliti : Asmanto
NIM : 2121054
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul penelitian : Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Di MTs N 5 Agam.
Validator : Dr. Mutiara, M. Pd.

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada lembaran validasi ini dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia dengan skala pengisian sebagai berikut:
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :

A = Dapat digunakan dengan kriteria penilaian
B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
E = Tidak dapat digunakan



3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan, atau komentar demi perbaikan pada lembaran validasi ini, dengan memdeskripsikannya langsung pada bagian saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek penilaian	Penilaian				
		0 (TV)	1 (KV)	2 (CV)	3 (V)	4 (SV)
1.	Format instrumen					
	Memenuhi format suatu penilaian sebuah instrumen				✓	
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk instrumen					✓
3.	Penggunaan bahasa					
	a. kebenaran tata bahasa				✓	
	b. kemudahan dalam memahami pertanyaan					✓
	c. kelayakan penelitian					✓
4.	Ruang pertanyaan instrumen					
	a. Kemudahan menjawab jawaban pertanyaan				✓	
	b. Kesesuaian butir pertanyaan instrument dengan aspek aspek yang diukur				✓	
	c. Pertanyaan instrumen sesuai dengan kisi kisi penelitian				✓	



C. Penilaian Instrumen

No.	Penilaian secara umum terhadap instrumen/ kisi kisi wawancara	A	B	C	D	E
1.						

D. Saran/ Komentar/ Tanggapan

Padangpanjang, 17/6 – 2024
Validator

NIP. (Dr. Mutiara, M. Pd.)



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA SISWA

Peneliti : Asmanto
NIM : 2121054
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul penelitian : Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Di MTs N 5 Agam.
Validator : Dr. Mutiara, M. Pd.

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada lembaran validasi ini dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia dengan skala pengisian sebagai berikut:
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian :

A = Dapat digunakan dengan kriteria penilaian
B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
E = Tidak dapat digunakan



3. Bapak/Ibu diharapkan untuk memberikan saran, masukan, atau komentar demi perbaikan pada instrumen validasi ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No.	Aspek penilaian	Penilaian				
		0 (TV)	1 (KV)	2 (CV)	3 (V)	4 (SV)
1.	Format instrument					
	Ketersesuaian bentuk buku penelitian sebuah instrument				✓	
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk instrument					✓
3.	Penggunaan bahasa					
	a. Kebenaran tata bahasa				✓	
	b. Kemudahan dalam memahami pertanyaan					✓
	c. Ketelitian penulisan					✓
4.	Butir pernyataan instrument					
	a. Kemudahan mengikuti jawaban pertanyaan				✓	
	b. Kesesuaian butir pertanyaan instrument dengan aspek aspek yang diteliti				✓	
	c. Pernyataan instrument sesuai dengan kisi kisi penelitian				✓	



C. Penilaian Instrumen

1.	Penilaian secara umum terhadap instrument/ kisi kisi wawancara	A	B	C	D	E

D. Saran/ Komentar Tanggapan

Bukittinggi, 2026

Validator

Dr. Mustaqin, M.Pd.

NIP. 19[illegible]



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI SISWA

Petunjuk pengisian

1. Beri tanda ceklis pada kolom Y (ya) atau T (tidak) berdasarkan penilaian bapak/ibu.
2. Isi kolom pada baris terbawah dengan ketentuan:
   - L: Layak digunakan
   - P: layak digunakan dengan perbaikan
   - T: Tidak layak digunakan
3. Beri saran (jika ada) dan kesimpulan.

No	Aspek/ Indikator	Y	T
1.	[illegible]		✓
2.	[illegible]		✓
3.	[illegible]		✓

Saran

Kesimpulan



Bukittinggi, 2026

Validator

Dr. Mustaqin, M.Pd.

NIP. [illegible]

Lampiran 5. SK Pebimbing

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-0417/Un.26.1/HK.00.5/04/2025

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh M. Djamil Djambek Bukittinggi an. **Asmanita, NIM 2121074** tanggal 15 April 2025 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi;

Menimbang :
a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: ***"Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai Nilai Ibadah Shalat Fardhu pada Siswa Kelas X di SMA N 1 Ampek Nagari"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	: **Desti Sartini, M.Pd.**
NIP	: **199212032022032001**
Pangkat/Gol.Ruang	: **Penata Muda Tk.I/III/b**
Jabatan	: Asisten Ahli
Bidang Keahlian Pokok	: Pendidikan Agama Islam
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 15 April 2025
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. JUNAIDI, S. Ag. M. Pd
NIP.197706162003121003

Lampiran 6. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0905/Un.26.1/PP.07/11/2025 Bukittinggi, 06 November 2025
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**ASMANITA**
NIM	:	**2121074**
Semester	:	9
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***Strategi Guru Fiklh Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTs N 7 Agam***
Lokasi Penelitian	:	MTs N 7 Agam
Waktu	:	November 2025 s.d selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

Dr. JUNAIDI, M.Pd
NIP 197706162003121003

Lampiran 7. Surat Telah Selesai Meneliti

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN AGAM
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 7 AGAM
Alamat : Batu Balantai Candung Telp. (0752)28311 Kode Pos 26192 NPSN 10311213
Email : mtsnivac@yahoo.co.id Web : https://mtsn7agam.sch.id/ NSM 121113060008

S U R A T KETERANGAN
Nomor : 14/MTs.03.06.8/PP.00.5/02/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Agam :

Nama	:	SALMAN PAS, S.Ag.,M.Pd
NIP	:	197208122006041013
Pangkat / Gol. Ruang	:	Pembina / IV.a
Alamat	:	Batu Balantai Candung

Nama	:	ASMANITA
NIM	:	2121074
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan Penelitian pada MTsN 7 Agam pada Bulan Januari 2026 s.d selesai , dengan judul :

"Strategi Guru Fikih Dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di MTsN 7 Agam"

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Candung, 19 Februari 2026
Kepala

Salman Pas, S. Ag, M.Pd

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Lampiran 8. Modul Ajar















Lampiran 1
Materi Ajar

Topik : Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram
Mapel : Fikih
Fase/Kelas : D/VIII
Penyusun : Wilda Sharda, HHK

MAKANAN DAN MINUMAN YANG HALAL DAN HARAM

A. Pembahasan: Mengapa Kita Memakan Ini?

Islam adalah agama yang mengatur seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk urusan makan dan minum. Dalam Islam, tidak semua makanan boleh dikonsumsi. Ada makanan yang **halal (boleh)** dan ada yang **haram (dilarang)**. Menjaga kehalalan makanan adalah bentuk **ketaatan kepada Allah**, serta sebagai ikhtiar menjaga **kesehatan fisik dan spiritual**.

Tujuan pembelajaran: Peserta didik dapat membedakan makanan atau minuman halal dan haram, mengelompokkannya, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Peta Konsep

C. Definisi dan Konsep Makanan-Minuman Halal dan Haram

1. Definisi Halal, Haram dan Syubhat
a. Halal
- Secara bahasa: artinya boleh.
- Secara istilah: sesuatu yang diperbolehkan oleh Allah dan tidak ada larangannya.



Istilah syubhat.

Makanan halal adalah segala makanan dan minuman yang diizinkan untuk dikonsumsi menurut ajaran Islam. Halal tidak hanya dari jenis bahan makanannya, tetapi juga [illegible] cara mendapatkannya dan cara pengolahannya. Makanan halal bukan hanya boleh dimakan, tapi juga membawa kebaikan, ketenteraan, dan keberkahan.

b. Haram
- Secara bahasa: artinya terlarang.
- Secara istilah: sesuatu yang dilarang oleh Allah dan berdosa jika dilakukan.

Makanan haram adalah makanan dan minuman yang dilarang untuk dikonsumsi karena bertentangan dengan ketentuan Allah, baik karena zatnya, cara memperolehnya, atau proses pembuatannya. Mengonsumsi makanan haram bisa menimbulkan hati, tubuh, dan doanya seseorang tidak diterima, jika berasal dari makanan haram.

c. Syubhat
- Sesuatu yang tidak jelas halal atau haramnya karena informasi yang kurang lengkap. Dalam Islam, lebih baik meninggalkan sesuatu yang syubhat agar tidak jatuh ke dalam haram.

2. Dasar Hukum Islam

a. Al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 168:

يٰٓاَيُّهَا النَّاسُ كُلُوْا مِمَّا فِى الْاَرْضِ حَلٰلًا طَيِّبًا وَّلَا تَتَّبِعُوْا خُطُوٰتِ الشَّيْطٰنِ ۗاِنَّهٗ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِيْنٌ ۝

"Wahai manusia! Makanlah dari (makanan) yang halal dan baik yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah setan..."

Ayat ini memerintahkan dua hal: halal dan thayyib (baik). Artinya, Islam cukup banyak halal, tapi juga harus sehat dan bersih.

b. Hadis Nabi SAW:

إن الحلال بين و الحرام بين ... وبينهما مشتبهات ...

"Yang halal itu jelas, dan yang haram itu jelas. Di antara keduanya ada perkara yang samar (syubhat)..." (HR. Bukhari dan Muslim)

Nabi SAW mengajarkan agar kita berhati-hati terhadap hal yang belum jelas, apalagi di zaman sekarang banyak makanan dengan bahan yang sulit dikenali.

D. Urgensi dan Alasan Pentingnya Memahami Halal-Haram

Mengapa kita harus mempertahankan makanan dan minuman yang halal?

1. Menjaga Ketaatan dan Keimanan
- Mengonsumsi makanan halal adalah bagian dari ketaatan langsung kepada Allah.
- [illegible] mendorong manusia untuk memakan yang halal dan meninggalkan yang haram.











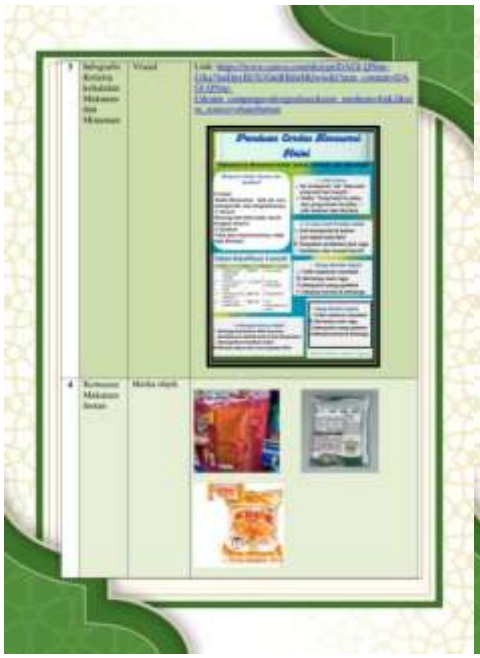
Lampiran 2
Media Pembelajaran

Topik : Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram
Mata Pelajaran : Fikih
Fase/Kelas : 2/VIII
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit
Penyusun : Wilda Maulia, S.Pd.K

No.	Nama Media	Jenis Media	Dokumentasi/Link
1	Power Point	Media Pembelajaran Berbasis Presentasi dan Visual dengan cakva	Link: https://canva.com/design/DAGxxxxxx/edit?utm_content=DAGxxxxxx&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



3	Flaskard di aplikasi Wordwall	Media pembelajaran interaktif	Link: https://wordwall.net/resource/xxxxxxx/fikih/edit Dokumentasi:



3	Infografis Ketahui Kriteria Makanan dan Minuman	Visual	Link: https://www.canva.com/design/DAGLE_QNuo/xxxxxxxx/view?utm_content=DAGLE_QNuo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
4	Kemasan Makanan Instan	Media objek	



Lampiran 3
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Topik : Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram
Mata Pelajaran : Fikih
Fase/Kelas : 2/VIII
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit
Penyusun : Wilda Maulia, S.Pd.K

Hai Anak-anak!

Hari ini kita akan belajar tentang makanan dan minuman halal dan haram. Ananda akan diajak untuk berpikir kritis, memilih dengan hijab, dan menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam konsumsi sehari-hari.

Yuk, kita kerjakan LKPD ini dengan semangat!
Jangan lupa bertanya kalau ada yang belum jelas, ya. Ingat, belajar hari ini bukan hanya untuk nilai, tapi untuk bekal hidup sehari-hari agar lebih berkah.
Selamat mengerjakan dan tetap semangat!

Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi dan analisis dalam LKPD ini, peserta didik mampu:

- Mengidentifikasi makanan dan minuman halal, haram, dan syubhat berdasarkan bahan dalam.
- Menganalisi kemasan yang tepat saat menghadapi makanan atau minuman yang tidak jelas kehalalannya.
- Menunjukkan sikap kritis dan bertanggung jawab terhadap konsumsi halal.



Diskusi Kelompok

Nama Peserta Didik :
Kelompok :

Diskusikan bersama kelompokmu!

Perhatikan infografis yang diberikan oleh gurumu, untuk menjawab pertanyaan dibawah.

Tahap 1: Memahami Masalah (Kasus)

Kasus: Restoran Tanpa Label Halal

Seorang pengunjung datang ke sebuah restoran yang tidak mencantumkan label halal pada menu atau makanan yang disajikan. Pengunjung tersebut merasa ragu apakah makanan yang disajikan halal atau tidak, karena restoran tersebut tidak memiliki sertifikat halal yang terlihat.

Pertanyaan untuk diskusi: Bagaimana cara pengunjung tersebut mengetahui apakah makanan yang disajikan halal atau tidak? Apa yang harus dipertimbangkan sebelum memilih makanan di restoran seperti ini?

Jawaban:



Tahap 2: Menganalisis Produk Nyata

Instruksi:

- Analisislah Produk berikut, apakah produk tersebut halal, haram, atau syubhat

Tabel Analisis Produk:

No.	Nama Produk	Ada Label Halal?	Komponen Utama	Aman/Haram	Tindakan yang Dianjurkan
1					
2					
3					

Isikan berdasarkan hasil pengamatan!

Tahap 3: Merumuskan Solusi

Diskusikan:
Bagaimana tindakan kita terhadap makanan atau minuman yang ragu kehalalannya?

Jawaban:

Tahap 4: Menyampaikan Hasil

- Presentasikan laporan kelompokmu!
- Kumpulkan kesimpulan analisis produk nyata di depan kelas



Refleksi
Lembar Refleksi

Nama :
Kelas :

A. Refleksi Individu

Jawab pertanyaan berikut:

1. Apa pelajaran berharga yang kamu dapatkan dari kasus ini?
2. Bagaimana sikapmu terhadap makanan yang ragunya syubhat?

Jawaban:

B. Penilaian Diri

Beri tanda cek (✔) pada pernyataan yang sesuai dengan dirimu setelah kegiatan ini:

Pernyataan	Ya	Belum
Saya mampu mengidentifikasikan makanan halal, haram, dan syubhat.		
Saya memahami pentingnya konsumsi halal.		
Saya dapat menganalisis kesimpulan Nyak saat memesankan makanan yang syubhat.		



Lampiran 4
INSTRUMEN ASESMEN

Mapel : Fikih
Fase/Kelas : D/VIII
Topik : Makanan dan Minuman yang Halal dan Haram
Penyusun : Wilda Mardia, MPdI.

I. Aspek Penilaian
A. Penilaian Pengetahuan:
- Jenis Asesmen: Tes Tertulis
- Tes Diagnostik
  Bentuk tes diagnostik berupa Teka-Teki "Siapa Aku".

Tes Diagnostik

Topik : Makanan dan Minuman Halal dan Haram
Mapel : Fikih
Fase/Kelas : D/VIII
Waktu : 5 – 5 menit

Nama : Kelas :

Bagian A: Teka-teki "Siapa Aku?"
1. Aku ketentuan yang menetapkan dan dikeluarkan oleh Allah.
Siapakah aku? ➔ _____
2. Aku berasal dari bentuk halal, tapi jika enzi sendiri tanpa disembelih syariat, aku jadi haram.
Siapakah aku? ➔ _____

Bagian B: Refleksi Diri

- Apa yang baru kamu tahu tentang makanan dan minuman halal dan haram?
  a. _____
  b. _____
- Apa yang akan kamu lakukan jika menemukan makanan yang syubhat?
  a. _____
  b. _____

Tes Formatif
Bentuk Tes Formatif berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Terlampir)











Cukup	2	Jawaban umum, detil kurang tepat.
Perlu Bimbingan	1	Jawaban salah atau tidak sesuai.
Tidak Menjawab	0	Kosong.

Keterangan:

- Skor tiap soal berdasarkan rubrik:
  - Sangat Baik = 4
  - Baik = 3
  - Cukup = 2
  - Perlu Bimbingan = 1
- **Total Skor Uraian** = (Jumlah skor yang diperoleh ÷ Skor maksimal) × 100

3. Penilaian Sikap (Observasi Diskusi)

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Partisipasi Diskusi	Sangat aktif	Aktif	Kadang aktif	Pasif
Toleransi	Sangat menghargai perbedaan	Menghargai	Kurang menghargai	Tidak menghargai
Kejujuran	Selalu jujur	Umumnya jujur	Kadang kurang jujur	Tidak jujur
Tanggung Jawab	Sangat bertanggung jawab	Bertanggung jawab	Kurang bertanggung jawab	Tidak bertanggung jawab

Keterangan:

- Tiap aspek (Partisipasi, Toleransi, Kejujuran, Tanggung Jawab).
  - Skor 4: Sangat Baik
  - Skor 3: Baik
  - Skor 2: Cukup
  - Skor 1: Perlu Bimbingan
- Skor Total = (Jumlah skor semua aspek ÷ Skor maksimal) × 100



4. Penilaian Keterampilan (Presentasi dan Kerja Sama)

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Menyelesaikan Materi	Sangat jelas, runtut, mudah dipahami	Cukup jelas dan sistematis	Kurang runtut dan membingungkan	Tidak jelas, tidak sistematis
Penggunaan Dalil	Dalil tepat, relevan, dan dikelompokkan ke materi	Dalil disebutkan, cukup relevan	Dalil disebutkan tapi kurang relevan	Tidak menggunakan dalil sama sekali
Kerja Sama	Sangat aktif, membantu dan bekerjasama dengan baik	Aktif, mendukung kegiatan kelompok	Kurang aktif, hanya ikut sebagian tugas	Tidak aktif dan tidak berkontribusi
Kemampuan Komunikasi	Lancar, percaya diri, bahasa mudah dipahami	Lancar dengan sedikit gangguan	Terbata-bata, kurang percaya diri	Tidak mampu menyampaikan dengan baik

Keterangan:

- 4 aspek dinilai, masing-masing 1–4 poin.
- Skor Total = (Jumlah skor semua aspek ÷ Skor maksimal) × 100

III. Format Format Rekap Nilai

No	Nama Peserta Didik	Skor Tes Pengetahuan (%)	Skor Sikap (%)	Skor Keterampilan (%)	Nilai Akhir (%)	Skor Akhir (1–4)	Kategori
1							
2							
3							

Rumus Perolehan:

- **Nilai Akhir** (%) = (Tes Pengetahuan × 40%) + (Sikap × 30%) + (Keterampilan × 30%)
- **Konversi Nilai Akhir (%) ke Skor Akhir (1–4):**
  - 86–100 → Skor 4 (Sangat Baik)
  - 76–85 → Skor 3 (Baik)
  - 66–75 → Skor 2 (Cukup)
  - ≤65 → Skor 1 (Perlu Bimbingan)



Keterangan:

Skor Akhir	Kategori	Deskripsi
4	Sangat Baik	Menunjukkan konsep sangat baik, aktif, argumentasi dalil kuat
3	Baik	Menjelaskan dengan baik, cukup aktif, dalil cukup tepat
2	Cukup	Menjelaskan secara umum, kadang pasif, penggunaan dalil kurang konsisten
1	Perlu Bimbingan	Tidak menjelaskan konsep, pasif, sulit menggunakan dalil