

STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Sherli Safroni, Ulil Hidayah

Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah Probolinggo

Email: sherly090202@gmail.com, ulilhidayah31@gmail.com

Abstract

Learning activities cannot be separated from the role of the teacher. The teacher's task is to manage learning in the classroom and use various methods to achieve the learning objectives that have been set. This cannot be separated from the learning model/method used. The aim of this research is to describe the supporting, inhibiting and supporting factors for assessing gamification learning models in Islamic religious education regarding the emotional aspects of students at Madrasah Ibtidaiyah Al-kholili, Probolinggo City. This research uses field research with a qualitative approach. The method used is descriptive research. The subjects of this research were curriculum directors, PAI teachers, and student representatives. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. Based on the research results, it can be concluded that the evaluation of the gamification learning model of Islamic religious education on the emotional aspects of students at Al-kholili Islamic Middle School, Probolinggo City can increase student interest and motivation. it has been proven that you can. Children respond to learning, how to complete the tasks given, how to pay attention to the material presented, and the availability of several supporting factors, namely Wi-Fi, depending on possibilities, student interest, teacher motivation and available focus. Children need time to adjust due to inhibiting factors in the form of media and time constraints.

Keywords: Gamification Strategy Model, Emotional Aspect

Abstrak

Kegiatan pembelajaran tidak lepas dari peran guru. Tugas guru adalah mengelola pembelajaran di kelas dan menggunakan berbagai metode untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini tidak lepas dari model/metode pembelajaran yang digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan faktor pemungkin, penghambat, dan pendukung penilaian pembelajaran model gamifikasi pada pendidikan agama Islam mengenai aspek emosional siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-kholili Kota Probolinggo. Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Subyek penelitian ini adalah direktur kurikulum, guru PAI, dan perwakilan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran model gamifikasi pendidikan agama Islam terhadap aspek emosional siswa di SMP Islam Al-kholili Kota Probolinggo dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. telah terbukti bahwa Anda bisa. bagaimana anak menyikapi pembelajaran, cara menyelesaikan tugas yang diberikan, cara memperhatikan materi yang disampaikan, dan tersedianya beberapa faktor pendukung yaitu Wi-Fi, tergantung pada kemungkinan, minat siswa, motivasi guru dan fokus yang tersedia. Anak membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri karena faktor penghambat berupa media dan keterbatasan waktu.

Kata Kunci: Strategi Model Gamifikasi, Aspek Emosional

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam mengacu pada pendidikan yang memberikan bimbingan kognitif, emosional, pribadi, dan psikomotorik kepada peserta didik dalam mengamalkan ajaran Islam (Tsaniyatus Sa'diyah, 2022). Pendidikan Islam juga melatih kepekaan peserta didik agar sikap dan tindakannya diatur oleh pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai etika dan spiritual Islam (Difa Taufiqurrahman et al., 2023). Mereka mencari ilmu bukan sekedar untuk memuaskan keingintahuan intelektualnya atau untuk kepentingan dunia material, namun juga untuk bertumbuh menjadi makhluk rasional, bertakwa yang kelak akan membawa kesejahteraan jasmani, moral, dan spiritual bagi keluarganya. . masyarakat dan kemanusiaan. Pandangan ini berasal dari keimanan yang mendalam kepada Allah SWT.

Untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien, guru harus mampu mewujudkan perilaku mengajar yang tepat dan melaksanakan perilaku belajar siswa melalui interaksi pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran yang bermanfaat (Mahmudah, 2018; Susanto, 2022). Bahkan saat ini, guru perlu terus membuat pembelajaran menjadi nyaman dan menyenangkan, dan siswa harus terus tertarik untuk belajar.

Menurut (Bakhtiar, 2016), efektivitas pembelajaran adalah pemberian kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan interaktif dengan menggunakan berbagai sumber belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, efisien, dan menyenangkan. Efektivitas, efisiensi dan kenikmatan tersebut dapat tercapai apabila pembelajaran selaras dengan dunia perkembangan intelektual anak. Jiwa pelajar masa kini adalah generasi yang lahir dengan teknologi, yang disebut dengan Generasi Z. Gen Z merupakan generasi yang lahir dengan teknologi dan tidak bisa lepas darinya. (Putri et al., 2021) menegaskan bahwa Generasi Z menjadi pengguna digital yang hidup di dunia panggung digital. (Belajar, 2023) penelitian menunjukkan bahwa 60% responden Gen Z memulai kehidupan sosial mereka secara online, 50% lebih memilih komunikasi online daripada komunikasi tatap muka, dan 70% menggunakan komunitas merasa lebih nyaman berkomunikasi secara online.

Pembelajaran PAI mempunyai banyak isi hafalan yang perlu dipahami dalam

format ceramah, sehingga dapat menyebabkan siswa merasa bosan saat belajar. Kejenuhan ini tentunya mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. Tentu saja Anda harus paham dengan isinya agar bisa menjawab pertanyaan. Salah satu cara untuk mengatasi situasi ini adalah dengan menggunakan konsep gamifikasi, yaitu proses pemikiran permainan dan mekanisme permainan untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah (Juniza et al., 2022). Anak-anak sekolah lebih memahami permainan yang memiliki aturan dan memberikan rasa kompetisi dan mereka bermain, bergerak, dan menyukainya, yang memungkinkan pemain untuk bermain terus menerus tanpa memperhatikan jumlah waktu yang mereka habiskan. Penggunaan konsep gamifikasi menjadi alasan Sekolah Menengah Islam Al-kholili memperkenalkan konsep pembelajaran yang meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dibandingkan dengan konsep pembelajaran lainnya.

SMP Islam Al-kholili merupakan sekolah yang mempunyai ciri keagamaan yang kuat, baik berupa pesantren maupun sekolah negeri yang menerima santri dari luar pesantren. Banyaknya kegiatan dan materi yang disajikan secara monoton, tidak kreatif dan tidak menarik membuat siswa kehilangan minat belajar di SMP Islam Al-kholili.

Pembelajaran yang merangsang minat siswa adalah pembelajaran aktif (Khalijah et al., 2023) dan melibatkan siswa secara mendalam. Aktivitas ini mencakup aktivitas fisik dan mental yang tidak dapat dipisahkan. (Farida Payon et al., 2021) menyatakan bahwa faktor aktivitas siswa terdiri dari faktor internal, faktor eksternal, dan faktor lingkungan. Salah satu cara agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan serta melibatkan seluruh siswa dalam kegiatannya adalah dengan memanfaatkan teknologi berupa permainan edukatif yang menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan. Diantaranya beberapa game edukasi seperti Quizizz, iSpring, dan Socratif. Game edukasi ini memungkinkan Anda mengemas pembelajaran ke dalam aplikasi kuis elektronik gamified yang inovatif.

Untuk menjelaskan penyebab berdasarkan penjelasan di atas maka data dikumpulkan melalui penelitian deskriptif kualitatif, observasi, wawancara, dan penelitian terdahulu. Kami sedang mempertimbangkan strategi pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Islam Kolili.

KAJIAN TEORI

Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah negeri mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi mempunyai peranan yang sangat strategis dan penting dalam membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman, berilmu dan berkarakter muslim yang sejati (Musya`adah, 2018; Solehat & Ramadhan, 2021).). Pendidikan agama Islam merupakan upaya dan proses pengembangan (pendidikan) yang berkesinambungan antara guru dan siswa, dengan akhlak sebagai tujuan akhirnya. Ciri utamanya adalah penanaman nilai-nilai Islam pada jiwa, emosi, pikiran, serta keselarasan dan keseimbangan.

Menurut Muhaymin, pendidikan agama Islam terdiri atas pendidikan, pengajaran, pengajaran, pemahaman, evaluasi, dan pengamalan agama Islam secara aqidah, dengan memperhatikan syarat diterimanya agama lain dalam hubungan antar umat beragama yang harmonis. upaya mempersiapkan peserta didik melalui pelatihan. Kegiatan Masyarakat menghormati masyarakat untuk mencapai persatuan bangsa (Almu`tasim, 2019; Ishak, 2021).

Pendidikan agama Islam sebagai kegiatan pembentukan karakter mempunyai landasan tertentu dalam pelaksanaannya, baik pengajarannya dilakukan di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat. Dalam konteks ini landasan normatif pendidikan Islam harus menjadi sumber kebenaran dan nilai-nilai yang kuat yang dapat mengantarkan peserta didik pada keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu, landasan terpenting pendidikan Islam adalah Al-Quran dan Sunnah (Hadits) Nabi.

Model Pembelajaran Inovatif (Student Center)

Model pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran yang berpusat pada siswa telah menjadi fokus utama dalam perkembangan pendidikan modern. Pendekatan ini bertujuan untuk mengalihkan peran guru dari pusat perhatian kepada siswa dan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Konsep yang terkait dengan model ini adalah “Student Central,” sebuah istilah yang secara khusus merujuk pada wilayah atau konteks pendidikan tertentu (Salay, 2019; Uslan & Nuriyah, 2018).

Berikut ini adalah beberapa konsep teoritis yang sering dikaitkan dengan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa:

Konstruktivisme: Teori konstruktivis menekankan peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Siswa dipandang sebagai pencipta

pengetahuan mereka sendiri melalui pembelajaran berdasarkan pengalaman.

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL): PBL melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dunia nyata. Mereka bekerja sama untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah, memupuk pemahaman mendalam dan pemecahan masalah.

Pembelajaran Kolaboratif Model ini berfokus pada kolaborasi antar siswa. Kolaborasi dapat berbentuk diskusi kelompok, proyek kelompok, atau aktivitas lain yang mendorong pembelajaran kolaboratif.

Teknologi dalam Pembelajaran (EdTech) Integrasi teknologi dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Platform online perangkat lunak pembelajaran, dan sumber daya digital lainnya memperluas akses terhadap informasi dan memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi.

Penilaian Formatif Penilaian berkelanjutan membantu siswa belajar. Guru memberikan umpan balik secara teratur dan siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan pemahaman mereka seiring berjalannya waktu.

Instruksi Dibedakan Dalam model pembelajaran ini guru memahami kebutuhan dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda dan mengembangkan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Belajar Mandiri Siswa diberi tanggung jawab lebih besar dalam mengarahkan pembelajarannya sendiri. Belajar mengatur waktu Anda, menetapkan tujuan, dan mengevaluasi kemajuan Anda.

Pembelajaran Aktif Model ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan melibatkan siswa dalam diskusi, eksperimen, atau kegiatan kreatif yang memerlukan berpikir aktif.

Penerapan model pembelajaran inovatif ini memerlukan dukungan guru dan kurikulum yang relevan, serta infrastruktur dan sumber daya yang didukung. Istilah “Student Central” mengacu pada fokus pada pengalaman dan kebutuhan siswa sebagai inti dari pendekatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Ini adalah penelitian

yang menyediakan data deskriptif berupa perkataan tertulis dan lisan orang serta perilaku yang diamati. Penelitian ini tidak menggunakan angka-angka dalam kegiatannya mengumpulkan data dan menginterpretasikan hasil (Wijaya, 2018).

Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari keadaan benda-benda alam dan didasarkan pada filsafat post-positivisme. Apabila peneliti sebagai instrumen utama maka pengambilan sampel sumber datanya dilakukan secara purposif, teknik pengumpulannya menggunakan triangulasi (kombinasi), analisis datanya bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat umum. Penekanan pada makna daripada representasi.

Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al-kholili Probolinggo, Jl. KUA, Kecamatan. Kedopok, Wonoasih, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67231, Peneliti melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Al-kholili Kota Probolinggo. Subjek penelitian adalah direktur kurikulum SMP Islam Al-kholili Kota Probolinggo, guru mata pelajaran PAI dan siswa kelas VII SMP Islam Al-kholili Kota Probolinggo. Untuk memperoleh informasi dan data yang valid yang akan menjadi acuan dalam menyusun penelitian ini. Wawancara dengan guru dilakukan secara langsung di sekolah. Periode pelaksanaan survei ini adalah mulai tanggal 4 September 2023 hingga 19 November 2023.

Sumber Data

Sumber Data diperoleh dari narasumber atau responden yaitu orang-orang yang dijadikan subjek penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan data primer yang diperoleh dari wawancara terhadap total 22 siswa, antara lain direktur kurikulum Madrasah Ibtidaiyah Al-kholili, guru mata pelajaran PAI, dan beberapa siswa kelas VII.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif prosedur atau teknik pengumpulan data dilakukan dalam kondisi alamiah dan metode pengumpulan datanya terutama observasi dan wawancara mendalam.

1. Observasi

Observasi dipilih sebagai alat dalam penelitian ini karena memungkinkan peneliti melihat dan mendengar. atau merasakan informasi yang tersedia secara langsung. Pada bagian ini peneliti akan datang langsung ke sekolah untuk memberikan data

bagaimana pembelajaran siswa dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran gamified, serta informasi mengenai visi dan misi SMP Islam Al-kholili, sarana prasarana, dan guru, staf, dan siswa. Buku dan data lainnya. membutuhkan.

2. Wawancara

Wawancara atau interogasi menurut *Alicanto* adalah dialog yang terjadi antara pewawancara dengan narasumber untuk memperoleh keterangan dari narasumber. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan kerangka kerja yang menguraikan poin-poin penting tentang apa yang ditanyakan pewawancara kepada narasumber selama proses wawancara. Hal ini dilakukan agar pembahasan tidak melenceng terlalu jauh dari topik. Panduan umum ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa pewawancara mengikuti pola atau pertanyaan yang sama dengan instruksi yang dikembangkan. Artinya masih ada ruang bagi peneliti untuk mempertimbangkan pertanyaan-pertanyaan yang berbeda namun tetap relevan dengan topik yang diteliti. 4.444 peneliti melakukan wawancara dengan narasumber utama kurikulum SMP Islam Al-Kolili, seorang guru PAI, dan beberapa siswa Kelas VII. Wawancara dilakukan secara tatap muka, peneliti datang sendiri ke sekolah untuk melakukan kegiatan wawancara dengan narasumber. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai penerapan model pembelajaran gamifikasi dalam pendidikan PAI mengenai aspek emosional siswa di Madrasah Ibtidaiyah Al-kholili Kota Probolinggo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Pendidikan Agama Islam

Pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran Islam telah menghasilkan banyak penemuan menarik. Konsep gamifikasi telah diterapkan dengan cara yang berbeda dalam konteks pendidikan agama Islam yang berbeda. Teknik gamifikasi sering kali mencakup elemen seperti sistem poin, kontes, tantangan, dan hadiah yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Penggunaan gamifikasi terbukti mampu memotivasi siswa untuk mempelajari lebih jauh ajaran agama. Pada beberapa penelitian siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan minat yang lebih besar dalam memahami konsep agama dan lebih bersedia menerapkan nilai-

nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan penghayatan agama siswa. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran agama Islam membuka kemungkinan-kemungkinan baru dalam meningkatkan efektivitas pendidikan agama. Dengan menggunakan elemen permainan seperti kontes dan hadiah, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Artinya siswa cenderung lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran agama, sehingga dapat menghasilkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu pada tahap pertama kami melakukan persiapan seperti membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model permainan kompetitif, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan menyiapkan materi pembelajaran. Alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur kinerja. Pembuatan tolak ukur keberhasilan penyusunan KKM dan langkah-langkah pencapaian kompetensi, kompetensi, pembuatan lembar observasi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, pembuatan Lembar Kerja Siswa (LKPD), hasil belajar siswa dan penyusunan soal evaluasi untuk penilaian kompensasi.

Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan tindakan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran dengan mengacu pada kerangka model gamifikasi. Kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan langsung di Kelas VII SMP Islam Al-kholili. Kegiatan pertama mengawali kegiatan pembelajaran dengan salam dan doa, selalu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, dan menyediakan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada kegiatan inti siswa diberikan kartu berupa gambar yang berkaitan dengan fenomena sejarah peradaban Islam dan kartu yang berisi istilah-istilah tertulis pada gambar tersebut untuk diamati oleh siswa. Guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi utama yang diperdengarkan dan melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang disampaikan. Selanjutnya guru akan menjelaskan cara bermain dan aturan mainnya. Setiap siswa menerima kartu yang dikocok oleh guru dan dibagikan kepada siswa untuk menemukan kecocokan kartu atau pasangan yang sesuai dengan gambar dan istilah yang benar.

Bagian terakhir dari kegiatan pembelajaran adalah kesimpulan. Kegiatan akhir meminta siswa menyelesaikan soal penilaian, memberikan hadiah kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi, menarik kesimpulan, dan mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa.

Faktor-faktor Efektivitas strategi Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Kondisi yang sedang terjadi di SMP Islam Al-Kholili Kota Probolinggo yang banyak terjadi di kalangan masyarakat lainnya yaitu kurangnya motivasi dan minat belajar pada anak merupakan factor utama peneliti untuk melakukan penelitian ini. Pada proses pengamatan, peneliti mengambil empat aspek yang akan dijadikan objek untuk mengamati minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Empat aspek tersebut adalah perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Teknik pengamatan dilakukan secara bertahap dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa setelah diterapkan gamifikasi secara daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VII SMP Islam Al-Kholili Kota Probolinggo. Ini dilakukan sebagai upaya guru untuk meningkatkan minat dalam proses pembelajaran Satuan Baku dengan gamifikasi.

Berdasarkan observasi peneliti sebelum diperkenalkannya gamifikasi dalam pembelajaran, minat siswa terhadap pembelajaran agama saat melaksanakan pendidikan agama Islam pada siswa kelas VII di SMP Islam Al-kholili Kota Probolinggo teridentifikasi berbagai kendala, diantaranya adalah Siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran, bahkan jika ikut serta dalam pembelajaran akan cepat bosan dan pembelajaran yang berlangsung terlalu monoton. Hal ini terjadi karena guru kurang memahami manajemen pembelajaran. Bermain merupakan alat terpenting bagi perkembangan sosial anak. Permainan merupakan sarana bagi anak untuk mengeksplorasi dunianya, mulai dari apa yang belum mereka ketahui hingga yang sudah mereka ketahui. Semua permainan mempunyai empat unsur utama: 1) permainan, 2) lingkungan interaksi, 3) permainan mempunyai aturan, dan 4) tujuan tertentu harus dicapai.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga sesi, dengan masing-masing sesi dilakukan seminggu sekali. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan tujuan yang diharapkan dan mencapai hasil yang maksimal. Dikatakan belum ada hasil dari pengamatan aktivitas

siswa sebelum diperkenalkannya gamifikasi. Banyak siswa yang cenderung diam dan kurang berminat mengikuti pendidikan agama Islam. Akibatnya sebagian siswa terlambat mengikuti kegiatan pembelajaran padahal pembelajaran telah dimulai. Kejadian ini terjadi karena guru belum memahami manajemen pembelajaran dan cara mengajar masih sama seperti sebelumnya.

Pembelajaran yang berlangsung pada penelitian ini berlangsung di lapangan selama tiga kali pertemuan. Pada Konferensi I dan II, penerapan gamifikasi dengan model permainan kompetitif kurang efektif karena beberapa faktor berikut: Hal-hal tersebut antara lain: 1. Kurangnya persiapan dan pengajaran yang matang bagi siswa; 2. Banyak siswa yang datang terlambat dan tidak efektif, 3. Karena keterbatasan waktu, beberapa kelompok tidak dapat menyelesaikan permainan. Maka peneliti melakukan perbaikan gamifikasi akhir pada Pertemuan III dengan mengalokasikan waktu bermain kompetitif agar siswa dapat berkompetisi, bermain, dan belajar pada saat yang bersamaan. Peneliti menghabiskan waktu 5 menit pada materi Satuan Waktu dan menyelesaikannya pada saat pembelajaran di kelas. Pertama, peneliti juga akan membagikan kartu remi setelah penyampaian materi. Siswa memperoleh tempat pertama dalam permainan dengan menjadi yang pertama memecahkan masalah permainan dengan skor tertinggi. Peneliti juga terus memantau aktivitas siswa dalam permainan. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi dan lulus lebih awal akan menerima penghargaan sebagai pengakuan.

Dalam melaksanakan penelitian ini kami bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Islam Al-kholili dan mencapai hasil yang memuaskan sesuai dengan pernyataan peneliti melalui penerapan gamifikasi. aktivitas permainan kompetitif subjek. Hal ini sesuai dengan harapan berdasarkan hasil permainan kompetitif dan minat belajar siswa.

Pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru setelah penerapan gamifikasi dapat menciptakan suasana kelas yang lebih nyaman dibandingkan sebelum penerapan gamifikasi. Siswa cenderung lebih aktif dan antusias. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil pertandingan kompetitif yang mengalami peningkatan baik performa maupun akurasi kerja. Pembelajaran online juga memungkinkan siswa untuk aktif bertanya dan mengikuti kelas. Sebelum menggunakan gamifikasi, pembelajaran cenderung monoton dan membosankan bagi siswa. Pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam

pembelajaran agama.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan permasalahan yang berkaitan dengan judul “Penerapan Asesmen Pembelajaran Model Gamifikasi di Kelas Pendidikan Agama Islam Terhadap Aspek Emosional Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Al-kholili Kota Probolinggo”, maka peneliti : Saya menyimpulkan. Implementasi Model Gamifikasi di Kelas PAI untuk Penilaian Pembelajaran Emosional Siswa di SMP Islam Al-Khorili Kota Probolinggo yaitu:

Implementasi Permainan Kuis dengan Surah Connected untuk Diterapkan Guru di Kelas Implementasi model gamifikasi dengan menggunakan permainan mencocokkan kertas dan kata, langkah-langkah pelaksanaan penyelesaian bahan ajar dengan kuis di akhir, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, hitung mundur, tampilan peringkat, pengaturan karakter untuk setiap nama pengguna, sistemisasi diatur sesuai dengan jumlah poin siswa yang dicapai.

Saat menerapkan gamifikasi permainan kuis memiliki papan peringkat dan hasilnya ditampilkan di layar fokus membuat siswa tertantang, kompetitif, dan penuh rasa ingin tahu. Dalam permainan kuis siswa mempunyai waktu untuk mengerjakan setiap soal dan berkesempatan untuk memodifikasinya dengan menggunakan soal palsu atau menerapkan gamifikasi seperti: Misalnya, dengan menghubungkan puisi dan mencocokkan kata, guru akan memberikan skor cepat kepada setiap tim. Dengan melakukan ini, Anda dapat melatih kecepatan dan ketepatan siswa Anda dalam menjawab kuis yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Almu'tasim, A. (2019). KONSEP PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN ISLAM PERSPEKTIF Prof. Dr. MUHAJIMIN, MA. *Pena Islam*, 3(September), 54–67.
- Bakhtiar, D. (2016). Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi STM (Sains, Teknologi, Dan Masyarakat) Pada Mata Pelajaran Fisika. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 650–660.
- Belajar, H. (2023). 773 *Pengaruh*. 7(3), 773–786.

- Difa Taufiqurrahman, M., Tinggi Agama Islam Pati, S., & Kusmawati Sekolah Tinggi Agama Islam Pati, H. (2023). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Profil Pancasila. *Adiba: Journal of Education*, 3(2), 175–184.
- Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Ishak, I. (2021). Karakteristik Pendidikan Agama Islam Pada Lembaga Pendidikan. *FiTUA: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 52–63. <https://doi.org/10.47625/fitua.v2i2.316>
- Juniza, D., Armariena, D. N., & Prasrihamni, M. (2022). JOTE Volume 3 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 160-169 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education METODE SUGGESTOPEDIA : ALTERNATIF METODE. *Journal on Teacher Education*, 3, 234–249.
- Khalijah, W. N., Jannah, M., Rehan, H. Z., Yohana, Y., & Yohani, Y. (2023). Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Al-Qur'an Hadis. *Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies*, 2(2), 267–278. <https://doi.org/10.56672/alwasathiyah.v2i2.97>
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 53–70. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696>
- Musya'adah, U. (2018). Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 2656–1638. <http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/aulada>
- Putri, A. S. N. A., Santoso, E., & Adi, T. N. (2021). Konstruksi Makna Media Sosial Zenly bagi Generasi Z. *JOMIK : Jurnal Online Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 1023, 30–39.
- Salay, R. (2019). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Mendapatkan Teacher Centered Learning (TCL) Dengan Student Centered Learning (SCL). *Education*, 1(1), 1–12.
- Solehat, T. L., & Ramadan, Z. H. (2021). Analisis Program Penguatan Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2270–2277. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1202>

- Susanto, R. (2022). Analisis dukungan emosional dan penerapan model kompetensi pedagogik terhadap keterampilan dasar mengajar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.29210/1202221604>
- Tsaniyatus Sa'diyah. (2022). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(3), 148–159. <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>
- Uslan, & Nuriyah. (2018). Model Student Centered Learning (Scl) Di Sekolah Dasar (Sd) Yang Inovatif Terintegrasi Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Pendas Mahakam*, 3(1), 63–67.
- Wijaya, H. (2018). Data Analysis Spradley (Etnografi). *Research Gate*, March, 1–9.