

Pemanfaatan Media Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Salat Jenazah Kelas VIII-A SMP Negeri 24 Samarinda

¹Ainin Roikhatul Jannah, ²Badrut Tamam

¹ SMP Negeri 24 Samarinda

²Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Article Info

Article history:

Received April 24, 2025

Revised May 11, 2025

Accepted May 25, 2025

Keywords:

Gamification Media,
Learning Outcomes

Kata Kunci:

Media Gamifikasi, Hasil Belajar

ABSTRACT

In the learning process at SMP Negeri 24 Samarinda, particularly in class VIII-A, there are still many students who have low learning outcomes on the material of funeral prayer, as indicated by students' low understanding of the concepts, conditions, and procedures of performing the funeral prayer. Students do not ask questions or remain passive when questioned by the teacher and often divert their attention to other things during lessons, for example, playing with their phones or talking to friends, resulting in learning outcomes that do not meet the Minimum Competency Criteria (KKM). Therefore, the researcher wants to conduct a study by utilizing effective learning media to improve students' learning outcomes as well as their concentration and understanding of the material delivered in an enjoyable way. The use of Gamification Learning Media to Improve Students' Learning Outcomes on Funeral Prayer material makes it easier for teachers to achieve the desired learning objectives and to optimize/complete students' learning results. This can be seen from the percentage of classical learning mastery at the first cycle stage, which was 73%, and in the second cycle, student learning mastery reached 92%.

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 24 Samarinda khususnya di kelas VIII- A, masih banyak siswa yang masih banyak siswa yang rendah hasil belajarnya pada materi salat jenazah yang ditandai dengan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep, syarat, dan tata cara salat jenazah, siswa tidak bertanya atau pasif saat diberi pertanyaan oleh guru dan sering mengalihkan perhatian pada hal lain selama pembelajaran, misalnya memainkan ponsel atau berbicara dengan teman sehingga menyebabkan hasil belajar yang tidak mencapai KKM. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan konsentrasi serta pemahaman materi yang disampaikan secara menyenangkan. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana pemanfaatan media gamifikasi pada pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Terdapat kenaikan persentase aktivitas belajar pada siklus II ini dibandingkan aktivitas belajar pada siklus I, yaitu peserta didik lebih aktif dalam berkolaborasi dan terlibat aktif pada pembelajaran sehingga mereka bisa fokus dan bisa menguasai materi pembelajaran Salat Jenazah. Pemanfaatan Media Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Jenazah mempermudah guru dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan dan mengoptimalkan/menuntaskan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan belajar secara klasikal pada tahap siklus I sebesar 73%, dan pada siklus II ketuntasan belajar peserta didik mencapai 92%.

Copyright © 2025 Ainin Roikhatul Jannah

* Corresponding Author:

Ainin Roikhatul Jannah

UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Email: -

A. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan digitalisasi, pendidikan menghadapi tantangan untuk terus berinovasi agar relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan adalah integrasi teknologi dengan pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). PAI memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa yang religius dan berakhlak mulia. Salah satu materi yang diajarkan adalah salat jenazah, yang mengandung nilai-nilai kedisiplinan, pengharapan kepada Allah, dan kepedulian sosial.

Pada proses pembelajaran di SMP Negeri 24 Samarinda, masih banyak siswa yang rendah hasil belajarnya pada materi salat jenazah yang ditandai dengan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep, syarat, dan tata cara salat jenazah, siswa tidak bertanya atau pasif saat diberi pertanyaan oleh guru dan sering mengalihkan perhatian pada hal lain selama pembelajaran, misalnya memainkan ponsel atau berbicara dengan teman. Sehingga nilai yang diperoleh siswa pada tugas atau asesmen sumatif sering kali di bawah rata-rata.

Berdasarkan hasil asesmen pada observasi pembelajaran sebelumnya, diperoleh data bahwa dari 26 siswa, 3 orang mendapatkan nilai 85, 5 orang mendapatkan nilai 80, 2 orang mendapatkan nilai 75, 12 orang mendapatkan nilai 60, dan 4 orang mendapatkan nilai 50. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pengajaran yang monoton, minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif, dan kurangnya motivasi belajar siswa. Akibatnya, siswa sulit memahami konsep, syarat, dan tata cara salat jenazah secara mendalam, baik dalam aspek teori maupun praktik.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat menjawab tantangan ini adalah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi, yaitu pengintegrasian elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi, seperti penggunaan aplikasi Quizizz, Kahoot, dan platform sejenis, berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran baik secara daring maupun tatap muka (Hakeu, 2023).

Di sisi lain, salat jenazah adalah ibadah yang tidak hanya menuntut pemahaman teori tetapi juga praktik yang sesuai tuntunan syariat. Dengan gamifikasi, guru dapat menyajikan materi ini melalui kuis interaktif, simulasi, dan video edukatif yang dirancang menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami syarat, rukun, dan tata cara salat jenazah. Penerapan metode ini juga mendukung pembentukan karakter disiplin dan peduli melalui internalisasi nilai-nilai spiritual yang terkandung dalam salat jenazah.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pendekatan ini relevan dengan tujuan kurikulum Merdeka Belajar, yang menekankan pentingnya proses belajar yang berpusat pada siswa dan berorientasi pada pengembangan karakter (Fadilla, 2021).

Dengan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul "Pemanfaatan Media Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Salat Jenazah Kelas VIII-A SMP Negeri 24 Samarinda". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran PAI yang inovatif dan adaptif, serta menjadi inspirasi bagi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Gamifikasi

Media pembelajaran adalah alat, metode, atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah komunikasi antara pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti bahan cetak, alat digital, atau teknologi interaktif yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas

pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran kini lebih interaktif dan memungkinkan siswa untuk belajar melalui berbagai gaya belajar mereka (Azhar, 2020).

Media gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, termasuk pembelajaran, untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Gamifikasi dalam pendidikan bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dengan mengintegrasikan elemen seperti poin, tantangan, lencana, dan papan peringkat ke dalam proses belajar-mengajar (Budi Sutrisno, 2021). Menurut Pratama, media gamifikasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan interaktif dengan suasana yang menyenangkan namun tetap terfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran (Indra Pratama, 2023).

Pada tahun 2002 Nick Pelling pernah persentasi diacara TED (*Technology, Entertainment, Design*) ialah orang yang pertama kali menggunakan kata istilah "Gamifikasi (*Gamification*)". Gamifikasi merupakan proses pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan komponen dalam bentuk permainan (*games*) atau video permainan (*video game*).

Media gamifikasi menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan dalam suatu aktivitas. Werbach dan Hunter mendefinisikan gamifikasi sebagai penerapan mekanisme permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan dalam aktivitas non-game untuk mendorong perilaku tertentu. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi digital (Werbach, 2021).

Menurut Deterding et al., gamifikasi bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik dengan mengintegrasikan elemen-elemen interaktif yang menyenangkan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien (Deterding, 2020).

Kesimpulannya, pengertian media gamifikasi menunjukkan potensi untuk merevolusi pendekatan pembelajaran tradisional, dengan fokus pada peningkatan keterlibatan dan pengalaman belajar yang mendalam.

Elemen-Elemen dalam Media Gamifikasi, yaitu sebagai berikut: a). Poin (Points): Memberikan penghargaan atas pencapaian siswa dalam tugas atau aktivitas tertentu. b). Lencana (Badges): Simbol yang menunjukkan keberhasilan atau keterampilan yang telah dicapai siswa. c). Papan Peringkat (Leaderboards): Menyediakan perbandingan performa siswa untuk mendorong kompetisi sehat. d). Tantangan (Challenges): Memberikan tugas-tugas menarik yang memacu siswa untuk berpikir kritis. e). Cerita (Narrative): Menyediakan konteks yang menarik sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar. f). Feedback Langsung: Memberikan umpan balik secara real-time agar siswa mengetahui kemajuan belajar mereka.

Elemen-elemen dalam gamifikasi memberikan struktur yang memungkinkan pengalaman belajar menjadi lebih terarah dan bermakna bagi siswa, sekaligus mendorong motivasi intrinsik mereka.

Teori-Teori yang Mendukung Gamifikasi, diantaranya: a). Teori Behaviorisme. Menurut teori ini, penguatan (*reinforcement*) adalah kunci dalam membangun perilaku belajar. Elemen-elemen gamifikasi seperti poin dan hadiah memberikan penguatan positif yang mendorong siswa untuk terus belajar (Azhar, 2020). b). Teori Konstruktivisme. Gamifikasi sejalan dengan teori konstruktivisme, di mana pembelajaran terjadi melalui pengalaman aktif. Elemen tantangan dan narasi dalam gamifikasi membantu siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka sendiri (Budi Sutrisno, 2021). c). Teori Motivasi Self-Determination. Teori ini menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam pembelajaran. Elemen seperti lencana dan papan peringkat dalam gamifikasi meningkatkan rasa pencapaian dan kompetensi siswa (Indra Pratama, 2023).

Integrasi teori-teori ini memperkuat validitas gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif, terutama dalam konteks pendidikan modern.

Penerapan media gamifikasi dalam pendidikan memiliki implikasi besar, antara lain:

a). Desain Pembelajaran: Guru harus mampu mendesain materi pembelajaran yang terintegrasi dengan elemen-elemen gamifikasi. b). Pemanfaatan Teknologi: Dibutuhkan penguasaan teknologi digital oleh guru dan siswa untuk memanfaatkan media gamifikasi secara optimal. c). Peningkatan Kualitas Pendidikan: Dengan meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa, kualitas pembelajaran dan hasil belajar juga meningkat.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada capaian yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam waktu tertentu. Hasil belajar ini mencakup berbagai aspek, seperti keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperoleh siswa sebagai hasil dari interaksi dengan materi pelajaran. Menurut Hamalik, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melalui proses belajar yang diukur dalam bentuk perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur (Oemar Hamalik, 2019). Sementara itu, Slameto menyatakan bahwa hasil belajar meliputi tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang masing-masing mempengaruhi perkembangan siswa secara holistik (Slameto, 2019). Ketiga aspek di atas tersebut hasil dari sesuatu yang diperoleh jika siswa tersebut melakukan sesuatu kegiatan. Siswa diharapkan dapat memperoleh perubahan kemampuan-kemampuan penguasaan pengetahuan

Menurut Zakiyah Daradjat "Hasil belajar adalah bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan setelah siswa mempelajari belajar (Zakiyah, 1995). Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk perubahan tingkah laku bagaimana bentuk tingkah laku yang berubah itu dinyatakan dalam perumusan tujuan intruksional.

Hasil belajar merupakan perbuatan-perbuatan tingkah laku secara keseluruhan. Oleh karena itu untuk mengukur hasil belajar siswa, maka diadakan tes hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang dapat diukur dalam bentuk tes yang relatif lama dan terjadinya karena usaha, yaitu proses belajar mengajar.

Kesimpulan penulis, bahwa hasil belajar adalah refleksi dari capaian yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang melibatkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam analisis singkat, hasil belajar berfungsi sebagai indikator utama keberhasilan pembelajaran, yang dapat diukur melalui evaluasi terhadap perubahan yang terjadi pada siswa. Proses belajar ini mencakup tiga ranah utama, yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), yang saling berkaitan untuk menggambarkan perkembangan siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, hasil belajar bukan hanya mencerminkan pemahaman materi, tetapi juga karakter dan kemampuan praktis yang diperoleh selama pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikologis siswa, seperti kecerdasan, motivasi, dan kesiapan belajar. Menurut Mulyasa, motivasi adalah salah satu faktor utama yang mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Mulyasa, 2020). Selain itu, faktor eksternal yang meliputi lingkungan belajar, kualitas pengajaran, dan dukungan dari orang tua juga sangat berpengaruh. Suharso mengungkapkan bahwa lingkungan sekolah yang kondusif dan dukungan sosial dari keluarga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Suharso, 2021).

Beberapa teori yang mendukung pemahaman tentang hasil belajar antara lain:

a). Teori Behaviorisme

Teori ini menekankan pada pengaruh stimulus dan respon terhadap pembentukan hasil belajar. Menurut Skinner, perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setelah diberi stimulus tertentu adalah indikator dari hasil belajar yang efektif. Pembelajaran dengan memberikan penguatan positif atau negatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Skinner, 2019).

b). Teori Kognitivisme

Kognitivisme memandang bahwa hasil belajar terjadi melalui proses mental dalam mengolah informasi. Piaget dan Bruner menyatakan bahwa perkembangan kognitif yang dialami siswa mempengaruhi kemampuan mereka untuk menyerap dan memahami materi pelajaran. Pembelajaran yang mengaktifkan proses berpikir dan pemecahan masalah dapat memperbaiki hasil belajar siswa (Piaget, 2020).

c). Teori Konstruktivisme

Teori ini berfokus pada peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan budaya dalam pembelajaran yang dapat memperkaya hasil belajar. Pembelajaran yang berbasis pada kegiatan yang relevan dan bermakna bagi siswa akan lebih berpotensi menghasilkan pencapaian belajar yang tinggi (Vygotsky, 2020).

Indikator keberhasilan hasil belajar dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti:

a). Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan menjadi acuan utama untuk menilai apakah hasil belajar tercapai atau tidak. Menurut Slameto, indikator keberhasilan dapat berupa pencapaian kompetensi yang ditargetkan dalam kurikulum.

b). Penilaian Berkelanjutan

Hasil belajar juga dapat dinilai melalui evaluasi yang dilakukan secara berkesinambungan. Mulyasa mengungkapkan pentingnya evaluasi formatif untuk memantau perkembangan siswa selama proses pembelajaran.

c). Pencapaian Standar Kompetensi

Indikator lain adalah pencapaian siswa terhadap standar kompetensi yang ditentukan dalam kurikulum pendidikan. Kompetensi ini meliputi ketrampilan, pengetahuan, dan sikap yang relevan dengan tujuan pendidikan (Brunner, 2021).

Hasil belajar tidak hanya berdampak pada perkembangan individu siswa, tetapi juga memiliki implikasi luas dalam konteks pendidikan. Beberapa implikasi tersebut antara lain:

a). Pengembangan Kurikulum

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dapat memberikan gambaran tentang efektivitas kurikulum yang diterapkan. Oleh karena itu, evaluasi terhadap hasil belajar menjadi dasar untuk mengembangkan dan menyesuaikan kurikulum yang lebih efektif.

b). Strategi Pembelajaran

Hasil belajar yang baik menuntut penerapan strategi pembelajaran yang inovatif. Hamalik menekankan pentingnya penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran untuk mendukung keberhasilan hasil belajar.

c). Peningkatan Kualitas Pendidikan

Pencapaian hasil belajar yang optimal dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Suharso menjelaskan bahwa hasil belajar yang tinggi menunjukkan kualitas pengajaran yang baik dan adanya interaksi yang efektif antara siswa dan guru.

d). Evaluasi dan Perbaikan Sistem Pendidikan

Implikasi lain dari hasil belajar adalah perlunya evaluasi terhadap sistem pendidikan itu sendiri. Hasil belajar yang tidak optimal menunjukkan perlunya perbaikan dalam berbagai aspek, mulai dari metode pengajaran hingga kurikulum yang digunakan.

C. METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK dipilih sebagai metode penelitian yang bersifat *Action Research* dengan tujuan utama untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 24 Samarinda, tepatnya pada siswa kelas VIII A. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 tepatnya pada Bulan Desember 2024. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, di mana penulis bertindak sebagai peneliti dan pelaksana tindakan, sementara teman sejawat di SMP Negeri 24 Samarinda bertindak sebagai observer (pengamat).

Desain penelitian ini terdiri dari dua siklus, dan setiap siklus mencakup empat komponen utama yang berulang: perencanaan (alternatif pemecahan), pelaksanaan tindakan observasi, dan refleksi. Tes akhir hasil belajar dilakukan pada setiap akhir siklus. Adapun tahapan-tahapan penelitian pada tiap siklus, yaitu sebagai berikut:

Siklus I

1). Perencanaan. Pada tahap ini, peneliti memanfaatkan media gamifikasi, dengan dibantu oleh teman sejawat sebagai observator, penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan sebanyak dua siklus, hal ini bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap nilai hasil belajar siswa. Langkah yang dilakukan untuk mengatasi masalah pembelajaran siswa adalah dengan melakukan pelaksanaan perbaikan pembelajaran dengan memanfaatkan media gamifikasi sebanyak dua siklus perbaikan pembelajaran.

Berikut ini adalah langkah-langkah yang perlu dipersiapkan sebelum memulai pelajaran:

a) Menetapkan jumlah siklus I adalah 1 kali pertemuan. b) Menetapkan kelas penelitian yaitu kelas VIII A SMP Negeri 24 Samarinda. c). Menetapkan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam ialah Salat Jenazah. d) Mempersiapkan perangkat pembelajaran Modul Ajar I (RPP 1), dengan memanfaatkan media gamifikasi pada materi Salat Jenazah. e) Mempersiapkan alat evaluasi (tes) yaitu berupa tes yang dilakukan pada setiap akhir tindakan tiap siklus sesuai dengan ruang lingkup permasalahan dalam pembelajaran. f) Membuat lembar observasi siswa yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses

pembelajaran. g). Menetapkan media pembelajaran PPT sebagai bahan ajar dan memanfaatkan media gamifikasi berupa Aplikasi Baamboozle sebagai game berkelompok (game rebut point) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu juga menggunakan model *Problem Based Learning*.

2). Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Berupa proses pembelajaran sesuai dengan silabus dan Modul Ajar pada materi Salat Jenazah. Pelaksanaan setiap siklus berlangsung selama 1 kali pertemuan. Berdasarkan hasil analisis maka didapatkan faktor kelemahan atau masalah yang muncul selama memanfaatkan media gamifikasi menggunakan aplikasi Baamboozle dalam pembelajaran PAI pada siklus 1 dan diperbaiki pada pelaksanaan pembelajaran berikutnya.

3). Observasi

Selama satu siklus dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media gamifikasi menggunakan aplikasi Baamboozle. Selama pelaksanaan penelitian juga diawasi oleh teman sejawat yang dalam hal ini bertujuan untuk memberikan masukan kepada peneliti dalam menyempurnakan pelaksanaan tindakan. Pengamat yang ditunjuk adalah guru di sekolah tersebut. Hasil pengamatan di diskusikan guna memperbaiki kelemahan pada siklus selanjutnya. Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi tes sumatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

4). Refleksi

Hasil pelaksanaan tindakan dan observasi yang dilakukan peneliti, kemudian dilakukan refleksi guna memperbaiki kelemahan-kelemahan penerapan media gamifikasi menggunakan aplikasi Baamboozle dalam pembelajaran. Hasil refleksi ini digunakan untuk pemanfaatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

Siklus II

1). Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, LKPD 2, soal tes sumatif II, dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

2). Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada Bulan Januari minggu selanjutnya di SMP Negeri 24 Samarinda dengan jumlah peserta didik 26 peserta didik. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

3). Observasi

Selama siklus II dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media gamifikasi menggunakan aplikasi Baamboozle. Selama pelaksanaan penelitian juga diawasi oleh teman sejawat yang dalam hal ini bertujuan untuk memberikan masukan kepada peneliti dalam menyempurnakan pelaksanaan Tindakan dari siklus I.

4). Refleksi

Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi tes sumatif II menggunakan Quizizz dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik selama proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes sumatif II.

Dalam penelitian ini, variabel penelitian dibagi menjadi dua jenis: 1). Variabel Bebas yaitu strategi pembelajaran (yaitu model *Problem Based Learning*), media pembelajaran (yaitu pemanfaatan media gamifikasi berupa Aplikasi Baamboozle dan Quizizz) serta Lingkungan Belajar yang Mendukung (misalnya, menghadirkan suasana islami). 2). Variabel Terikat yaitu Pemahaman peserta didik (terhadap konsep, ketentuan, dan tata cara salat Jenazah) serta Hasil Belajar peserta didik (berupa nilai hasil belajar yang diperoleh).

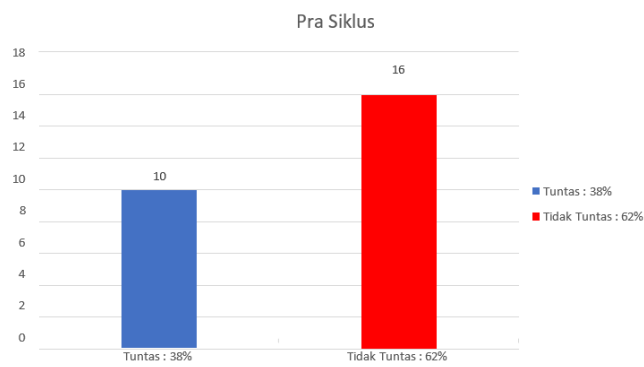
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMPN 24 Samarinda, dengan sampel yang diambil secara *purposive* dari kelas tertentu. Adapun teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 24 Samarinda. Pada hari Kamis, tanggal 3 Oktober 2024. Proses pembelajaran masih berpusat kepada guru sebagai mediator sekaligus fasilitator dan masih menggunakan metode ceramah sebagai metode belajar, sehingga menyebabkan kurangnya keaktifan peserta didik karena kurangnya semangat serta antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, masih banyak peserta didik yang berbicara dan bermain-main dengan temannya, dan juga terdapat beberapa peserta didik yang bermain HP di dalam kelas sehingga hasil belajar peserta didik dibawah rata-rata KKM. Kondisi awal ini menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan tindakan kelas pada peserta didik kelas V III-A SMP Negeri 24 Samarinda. Sebelum pelaksanaan tindakan dijalankan, terlebih dahulu peneliti memberikan tes kemampuan awal kepada peserta didik sebagai dasar pengambilan keputusan untuk menuju ke tahap selanjutnya. Tes kemampuan awal kepada peserta didik diberikan pada pertemuan pertama memulai proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dimana tes kemampuan awal ini berupa soal pilihan ganda dan essai, nilai hasil perolehan tes kemampuan awal yang menunjukkan bagaimana hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada materi Salat Jenazah dengan sebelum memanfaatkan Media Gamifikasi dapat dilihat pada diagram berikut:

Gambar 1. Persentase Hasil Pra-Siklus



Berdasarkan hasil tes awal pada tabel diatas tergambar bahwa dari 26 siswa kelas VII-A SMP Negeri 24 Samarinda mengikuti pre tes, 16 siswa (62 %) belum mencapai batas ketuntasan yaitu 50-70. Sedangkan yang telah mencapai batas tuntas yaitu sebanyak 10 siswa (38 %). Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil tes awal atau pre test tersebut sebanyak 16 siswa belum mencapai batas tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 10 siswa.

Hasil dari tes awal atau *pre test* cukup jauh dengan ketuntasan maksimal (KKM) yang akan digunakan oleh peneliti yaitu 90%. Dengan tes awal atau pre test itu, peneliti memutuskan untuk mengadakan tindakan penelitian dengan materi Salat Jenazah dengan memanfaatkan media gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Siklus I

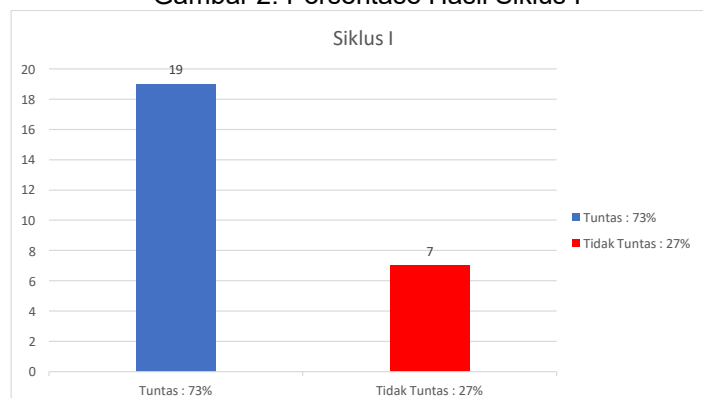
Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 23 Desember 2024 di SMP Negeri 24 Samarinda pada siswa kelas VIII A. Pada tahap pelaksanaan tindakan adalah implementasi dari modul ajar yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam satu kali pertemuan dan dilakukan secara luring.

Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa secara umum kegiatan sudah sesuai dengan rencana yang sudah disusun sebelum penelitian pada siklus I dilaksanakan. Sebagian besar indikator pengamatan muncul dalam aktivitas peneliti. Berdasarkan pengamatan observer, guru dalam mengimplementasikan pemanfaatan media gamifikasi mampu mengaplikasikan semua sintak- sintak yang telah ditentukan. Guru sudah cukup baik dalam melaksanakan pembelajaran, namun perlu ada perbaikan yaitu guru perlu menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan jelas, menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan memastikan semua peserta didik faham terhadap materi Salat jenazah, selanjutnya guru perlu membimbing peserta didik ketika menemukan kesulitan dalam berdiskusi dan perlu adanya refleksi pembelajaran yang melibatkan

semua peserta didik. Dalam hal ini maka taraf keberhasilan aktivitas peneliti berada pada katagori Baik (B). Sedangkan peserta didik masih ada yang kurang terlibat dalam game kelompok dan masih ada yang kurang fokus karena kurang menguasai materi.

Berikut ini adalah persentase hasil tes pada siklus I:

Gambar 2. Persentase Hasil Siklus I



Berdasarkan data pada gambar di atas dapat dilihat bahwa yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 19 siswa (73 %) dan yang mendapat nilai di bawah 75 sebanyak 7 siswa (27 %). kriteria ketuntasan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Interval Ketuntasan Belajar Klasikal

No.	Interval	Kategori
1.	0 – 39 %	Sangat Rendah
2.	40 – 59 %	Rendah
3.	60 – 74 %	Sedang
4.	75 – 84 %	Tinggi
5.	85 – 100 %	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, yang dilakukan pada siklus I mencapai nilai ketuntasan klasikal sebesar 73 % dari nilai KKM 75 yang artinya belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni 90 %, maka perlu perbaikan perencanaan perbaikan melalui tindakan siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Januari 2025 pukul 09.00 – 10.20 WITA. Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan model pembelajaran Diferensiasi. Adapun Sintak-sintak model pembelajaran Diferensiasi dimulai dengan guru memberikan pertanyaan pemantik. Selanjutnya guru menjelaskan bahwa peserta didik membuat karya kreatif yang memuat panduan atau tata cara salat jenazah. Siswa diberi kebebasan untuk memilih produk sesuai minat belajar (diferensiasi produk).

Guru menjelaskan pembagian kelompok sesuai minat belajar siswa, yaitu: 1). Membuat poster/flipbook tentang tata cara salat jenazah dari canva. 2). Membuat scrapbook tentang tata cara salat jenazah. 3). Membuat nyanyian tentang tata cara salat jenazah. 4). Presentasi langsung mendemonstrasikan salat jenazah dengan alat peraga.

Selanjutnya Guru menyajikan informasi dengan menampilkan video materi Salat Jenazah lalu memberi peluang kepada peserta didik untuk bertanya dan menanggapi video yang telah diamati. Setelah tanya jawab selanjutnya guru mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar untuk berdiskusi menjawab beberapa pertanyaan Selanjutnya guru membimbing kelompok belajar bila ada peserta didik yang masih kebingungan. Kegiatan dilanjutkan dengan peserta didik menyiapkan dan mempersentasikan hasil diskusi atau menyajikan hasil karya yang telah dilakukan bersama teman satu kelompoknya. Lalu saling menanggapi kelompok satu dengan kelompok lainnya. Seusai presentasi, peserta didik diajak bermain Game Rebut Poin dengan aplikasi Game Baamboozle untuk memperkuat pemahaman dan kekompakan antar kelompok. Dan yang terakhir peserta didik secara individu diberikan tes berupa soal-soal pada aplikasi Quizizz sebagai evaluasi akhir.

Berdasarkan hasil observasi terlihat secara umum kegiatan sudah sesuai dengan rencana yang sudah disusun setelah refleksi pada siklus I dilaksanakan. Sebagian besar indikator pengamatan muncul dalam aktivitas peneliti. Berdasarkan pengamatan observer, guru dalam mengimplementasikan pemanfaatan media gamifikasi mampu mengaplikasikan semua sintak-sintak yang telah ditentukan. Guru sudah cukup baik dalam melaksanakan pembelajaran dan berada pada kategori Amat Baik (A). Sedangkan peserta didik sudah baik dalam aktifitas dan keterlibatan pembelajaran memanfaatkan media gamifikasi dan ada peningkatan dari aktifitas di siklus I.

Hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 26 siswa (92 %) dan yang mendapat nilai dibawah KKM atau 75 sebanyak 2 siswa. Kriteria ketuntasan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Interval Ketuntasan Belajar Klasikal

No	Interval	Kategori
6.	0 – 39 %	Sangat Rendah
7.	40 – 59 %	Rendah
8.	60 – 74 %	Sedang
9.	75 – 84 %	Tinggi
10.	85 – 100 %	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, yang dilakukan pada siklus II mencapai nilai ketuntasan klasikal sebesar 92 % dari nilai KKM 75 yang artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni 90 %. Ada kenaikan ketuntasan hasil belajar pada siklus II ini yaitu hasil peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 24 anak atau sebesar 92%. Tabel 3 memperlihatkan perbandingan hasil belajar peserta didik pada tahap siklus I, siklus II.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar pada Siklus I dan Siklus II

No.	Materi	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Salat Jenazah	19	73	26	92

Dari tabel di atas dapat dilihat peningkatan hasil belajar terjadi peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan media gamifikasi pada materi Salat jenazah dapat berhasil.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pembelajaran berjudul “Pemanfaatan Media Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Salat Jenazah Kelas Viii-A Smp Negeri 24 Samarinda” dapat diterima.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Salat Jenazah memanfaatkan media gamifikasi yang telah dilaksanakan di kelas VIII-A SMP Negeri 24 Samarinda maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1). Pemanfaatan Media Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Salat Jenazah mempermudah guru dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan dan mengoptimalkan/menuntaskan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan belajar secara klasikal pada tahap siklus I sebesar 73%, dan pada siklus II ketuntasan belajar peserta didik mencapai 90%. Nilai rata-rata hasil peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu pada tahap siklus I sebesar 73.00, dan pada siklus II naik menjadi 83.50. Hal ini berarti, target yang ditetapkan peneliti yaitu standar ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal mencapai ≥ 90 % dan secara individual nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik ≥ 75 sudah tercapai.

2). Pemanfaatan Media Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Salat Jenazah dapat meningkatkan aktivitas peserta didik. Dapat dilihat pada siklus I peserta didik masih ada yang kurang terlibat dalam game kelompok dan masih ada yang kurang fokus karena kurang menguasai materi sedangkan pada siklus kedua peserta didik sudah baik dalam aktifitas dan keterlibatan pembelajaran memanfaatkan media gamifikasi dan ada peningkatan dari aktifitas di siklus I.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Bruner, J. 2021. *The Process of Education*. Cambridge: Harvard University Press
- Deterding, S., et.al. 2020. *Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts*. Springer.
- Fadilla, D. A., Nurfadhilah, S., et al. 2021. "Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Hakeu, F, et.al. 2023. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi". *Jurnal Awwaliyah*.
- Hamalik, Oemar., 2019. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Jannah, Ainin Roikhatul. Data observasi awal per-tanggal 3 Oktober 2024.
- Mulyasa, E., 2020. *Manajemen Pembelajaran*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa,. E. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya
- Piaget, Jean. 2020. *Psikologi Pendidikan: Proses-Proses Kognitif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Pratama, Indra. 2023. *Inovasi Media Digital untuk Pendidikan*. .Bandung: Alfabeta
- Slameto,. 2019. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharso, S., 2021. *Pendidikan yang Berorientasi pada Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Skinner, B.F.,2019. *Behaviorism*. New York: Appleton-Century-Crofts
- Sutrisno, Budi. 2021. *Gamifikasi dalam Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Vygotsky, L., *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press2020.
- Werbach, K., et.al. 2021. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995, Cet. Ke-1.