

Evaluasi Kemampuan Siswa SMK NU 1 Karanggeneng dalam Memahami Materi PAI Berbasis Gamifikasi

Nilia Rohmania Afwani¹, Khotimatus Sholikhah², Khoirotun Ni'mah³

Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

¹nila.2021@mhs.unisda.ac.id, ²khotimatussholihah@unisda.ac.id,

³khoirotunnikmah@unisda.ac.id

ABSTRACT

In the current digital age, integrating technology into the classroom is essential to producing more engaging and productive learning. Gamification, or the use of gaming aspects into the teaching and learning process, is one of the emerging strategies. The purpose of this study is to ascertain how the Gimkit application is used in Islamic Religious Education (PAI) instruction at SMK NU 1 Karanggeneng, as well as the effects it has on student motivation and comprehension. A descriptive qualitative approach is the methodology employed, and data is gathered by documentation, interviews, and observation. The study's findings demonstrated that the use of Gimkit may produce an engaging, competitive, and dynamic learning environment. Pupils get more motivation, engagement, and comprehension of the subject matter. Despite challenges including a lack of gadgets and internet connection, instructor support and student excitement are crucial to this approach's success. To sum up, gamification using Gimkit is a useful and pertinent learning technique to raise the standard of PAI instruction in the digital age.

Keywords: Evaluation, Gamification, Islamic Religious Education.

ABSTRAK

Di era digital saat ini, mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas sangat penting untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dan produktif. Gamifikasi, atau penggunaan aspek permainan ke dalam proses belajar mengajar, adalah salah satu strategi yang muncul. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana aplikasi Gimkit digunakan dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK NU 1 Karanggeneng, serta pengaruhnya terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Pendekatan kualitatif deskriptif adalah metodologi yang digunakan, dan data dikumpulkan melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dapat menghasilkan lingkungan belajar yang menarik, kompetitif, dan dinamis. Siswa mendapatkan lebih banyak motivasi, keterlibatan, dan pemahaman terhadap materi pelajaran. Meskipun ada tantangan termasuk kurangnya gadget dan koneksi internet, dukungan instruktur dan kegembiraan siswa sangat penting untuk keberhasilan pendekatan ini. Singkatnya, gamifikasi menggunakan Gimkit adalah teknik pembelajaran yang berguna dan relevan untuk meningkatkan standar pengajaran PAI di era digital.

Kata Kunci: Evaluasi, Gamifikasi, Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Bahan ajar sangat penting bagi efektivitas proses belajar mengajar di bidang pendidikan. Salah satu unsur yang dapat mendukung proses belajar mengajar adalah media, yang juga dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Tujuan media hanya untuk

mendukung pendidik dalam pekerjaan mereka. Diharapkan siswa akan belajar lebih banyak ketika guru menggunakan berbagai media untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan cara yang lebih nyata. Pembelajaran melalui media tidak terbatas pada penggunaan kata-kata atau simbol linguistik. Oleh karena itu, guru harus memilih media yang tepat untuk proses belajar mengajar guna membantu siswa mencapai hasil yang diharapkan. Akan selalu ada interaksi antara media pembelajaran, guru, dan siswa selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, media dipandang sebagai pesan kepada siswa sekaligus sebagai instrumen peran.

Banyak hal yang berkembang dengan cepat di zaman sekarang, terutama di bidang teknologi. Kemajuan teknologi yang modern dan lebih kompleks telah merambah setiap bidang kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Karena pendidikan sangat penting bagi pertumbuhan dan kelangsungan hidup suatu negara, perkembangan baru akan meningkatkan minat dan partisipasi. Karena pendidikan memainkan peran penting dalam pertumbuhan dan kelangsungan hidup suatu negara, inovasi baru akan membantu siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam studi mereka karena relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Karena efektivitas kegiatan belajar mengajar bergantung pada teknik dan media yang digunakan guru, maka pendidik harus memiliki rasa kepemilikan terhadap pengajaran di bidang pendidikan. Siswa akan mempelajari materi dengan tekun dan antusias jika gaya mengajar guru menyenangkan dan mudah dipahami.

Di sekolah, khususnya di sekolah menengah kejuruan (SMK), pelajaran agama dianggap membosankan oleh banyak siswa karena sebagian besar guru hanya menggunakan ceramah dan hafalan sebagai metode pembelajaran. Sebagian besar guru, terutama dalam mata pelajaran seperti Pendidikan, masih menggunakan pendekatan ceramah dan hafalan sebagai metode pembelajaran yang paling umum. Khusus dari pendekatan ceramah ini adalah bahwa guru menyampaikan materi secara lisan dalam waktu yang lama dan kemudian meminta siswa menghafal materi tanpa memahaminya dengan baik. Siswa tidak terlibat dalam pelajaran di kelas, yang mungkin disebabkan oleh penggunaan metode kuno. Proses belajar mengajar dan penggunaan berbagai media harus diubah untuk meningkatkan motivasi siswa. Tanpa media pembelajaran, minat dan pemahaman siswa terhadap PAI sering kali rendah dan sementara. Agar pembelajaran di kelas tidak lagi monoton, media pembelajaran yang menarik diperlukan. Tanpa menggunakan media pembelajaran, yang akibatnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi PAI sering kali rendah dan bersifat sementara. Hal ini diperlukannya media pembelajaran yang menarik agar suasana pembelajaran dikelas tidak monoton lagi.

Karena pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa dalam upaya menyampaikan pesan atau informasi, maka guru harus memperhatikan variabel media yang berperan penting dalam pembelajaran agar proses dan hasil pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efisien. Penggunaan media sebagai alat bantu yang memudahkan komunikasi sangat diperlukan untuk memastikan tidak terjadi kesalahan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan atau tujuan belajar. Media pembelajaran sangat penting untuk

membantu siswa mendapatkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan baru. Di era komputer dan internet saat ini, guru harus mampu menggunakan kedua pendekatan pembelajaran konvensional dan modern. Sebagian besar hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media sebagai komponen penting dari pembelajaran di kelas atau sebagai pengganti pembelajaran langsung memiliki manfaat yang signifikan. Sumber informasi yang diciptakan untuk mencapai tujuan pendidikan dikenal sebagai media pembelajaran. Istilah "media" mengacu pada sumber daya, instrumen, dan strategi atau taktik yang digunakan dalam pendidikan untuk memfasilitasi komunikasi guru-siswa yang akurat dan bermanfaat. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan menjadi lebih termotivasi untuk mempelajarinya. Jadi media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan oleh pendidik agar siswa lebih paham dan lebih termotivasi dalam memahami materi yang sudah diajarkan.

Gimkit adalah platform yang dapat digunakan untuk gamifikasi. Dengan fitur Kit-nya, Gimkit dapat digunakan oleh guru untuk memberikan latihan soal secara mandiri di rumah atau bahkan secara langsung di dalam kelas. Guru dapat memilih berbagai jenis permainan *game* untuk menampilkan kumpulan soal tersebut, yang sesuai dengan materi yang ingin dicapai selama proses pembelajaran. Peneliti akan memilih *One Way Out* karena *game* ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga memiliki elemen edukatif yang kuat. Dengan format yang interaktif dan menantang, *One Way Out* mendorong pemain untuk berpikir kritis dan mengelola waktu. *Game* ini memadukan kuis dengan strategi, di mana pemain harus menjawab pertanyaan dengan benar untuk mendapatkan sumber daya dan keluar dari ruangan. *Game* ini sangat bagus untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan cara yang menarik dan tidak membosankan. Setiap siswa akan terlibat dalam pembelajaran dengan Gimkit, solusi terbaru untuk pembelajaran PAI yang menyenangkan. Gimkit dapat menjadi alat evaluasi pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa memahami pelajaran yang telah mereka pelajari.

Evaluasi merupakan frasa yang lebih umum daripada tes, pengukuran, dan penilaian, dan berasal dari bahasa Inggris. Proses pengukuran dan penentuan sejauh mana tujuan yang ditetapkan telah terpenuhi dapat dipahami sebagai evaluasi. Jika evaluasi merupakan bagian dari pembelajaran, maka penilaian dihubungkan dengan pertumbuhan dan kemajuan siswa dalam kaitannya dengan tujuan kurikulum. Menilai kemanjuran dan efisiensi sistem pembelajaran dalam hal tujuan, sumber daya, media, teknik, lingkungan, dan mekanisme penilaiannya merupakan tujuan evaluasi pembelajaran. Tujuan evaluasi pembelajaran PAI adalah untuk meningkatkan dan memajukan pembelajaran.

Karena evaluasi pembelajaran pada hakikatnya merupakan pengujian instrumen pengukuran yang digunakan untuk menilai keterampilan siswa, maka evaluasi ini meliputi bukan hanya penilaian hasil pembelajaran tetapi juga prosedur yang dilalui siswa dan guru selama keseluruhan proses pembelajaran. Berbagai metode dapat digunakan untuk evaluasi, termasuk wawancara kelompok individu

dan diskusi kelas, pengamatan sikap siswa, dan materi evaluasi. Kurangnya efisiensi materi pembelajaran yang digunakan menjadi salah satu alasan mengapa tujuan pembelajaran tidak tercapai. Kita dapat menemukan lebih banyak tentang bagaimana siswa bereaksi terhadap teknik pembelajaran dengan melakukan percakapan atau dialog dengan mereka. Misalnya, siswa lebih suka belajar sendiri karena memungkinkan mereka untuk berkonsentrasi daripada dipaksa untuk menggunakan media yang kita pilih. Atau, siswa mungkin lebih suka menggunakan media tertentu, seperti permainan, film, atau video untuk menyampaikan informasi. Guru dapat menentukan apakah siswa bersemangat atau tidak dalam belajar dengan melihat bagaimana mereka merespons selama proses pembelajaran. Penting untuk menyadari bahwa penilaian menandai dimulainya siklus pembelajaran berikutnya, bukan akhir dari proses pembelajaran yang direncanakan. Penilaian juga memiliki kekuatan untuk memutuskan efektivitas proses pembelajaran berikutnya.

Dari permasalahan di atas penelitian ini bertujuan agar proses pembelajaran di SMK NU 1 Karanggeneng khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan. Pendekatan ini menyebabkan proses belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Guru lebih banyak menyampaikan materi secara lisan dalam waktu yang lama, kemudian siswa diminta menghafal isi materi tanpa benar-benar memahami maknanya. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan kurangnya evaluasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman serta kebutuhan siswa. Penggunaan metode tradisional yang tidak disertai dengan media yang interaktif menyebabkan menurunnya minat belajar siswa, terutama di era digital saat ini yang menuntut pendekatan yang lebih menarik dan relevan. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan dalam strategi pembelajaran, yaitu dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti Gimkit, agar suasana belajar menjadi lebih hidup, siswa lebih terlibat secara aktif, serta pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam dan tidak sekadar hafalan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan teknik studi kasus (*case study*) untuk memahami secara mendalam bagaimana Gimkit dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar di SMK NU 1 Karanggeneng. Penelitian kualitatif, menurut Moleong, didefinisikan sebagai penelitian yang menggunakan berbagai metode ilmiah dan bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti aktor, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan deskriptif melalui kata-kata dan bahasa dalam konteks alamiah tertentu. Data deskriptif, termasuk kata-kata, narasi, wawancara, observasi, dan dokumen, merupakan penekanan utama penelitian ini, bukan statistik atau angka. Penelitian ini dilakukan di SMK NU 1 Karanggeneng. Siswa kelas XI TKJ 2 menjadi subjek penelitian. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang

subjek yang diteliti, analisis data dan penelitian studi kasus kualitatif dilakukan. Analisis data peneliti dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 26 siswa kelas XI TKJ SMK NU 1 Karanggeneng yang dilaksanakan pada tanggal 24 April 2025. Pengumpulan informasi dilakukan melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Untuk lebih memahami materi PAI berbasis gamifikasi pada kelas XI TKJ pada mata pelajaran PAI di SMK NU 1 Karanggeneng, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran PAI, peningkatan motivasi belajar dan pemahaman materi, serta faktor pendukung dan penghambatnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi. Melalui serangkaian observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti menemukan bahwa siswa menunjukkan tingkat partisipasi dan antusiasme yang lebih tinggi ketika materi PAI disampaikan melalui media gamifikasi dibandingkan dengan metode konvensional. Penggunaan elemen-elemen permainan seperti sistem poin, level, tantangan, dan hadiah mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan, seperti contoh tata cara ibadah dan pemahaman ayat Al-Qur'an, menjadi lebih mudah dipahami karena penyajiannya dikemas secara menarik dan interaktif. Selain itu, guru juga merasakan betapa mudahnya dalam menyampaikan materi karena siswa tampak lebih fokus dan cepat tanggap dalam menyerap informasi. Sebagaimana dijelaskan dalam sub-bab di bawah ini.

Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI

Gamifikasi merupakan strategi pengajaran yang menggabungkan aspek permainan ke dalam lingkungan kelas sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keberhasilan belajar. Penggunaan gamifikasi merupakan cara kreatif untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang menyenangkan dan memuaskan dalam menghadapi kesulitan pendidikan abad ke-21. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas Pendidikan Agama Islam (PAI), SMK NU 1 Karanggeneng menggunakan Gimkit, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan. Pemanfaatan Gimkit meningkatkan proses belajar mengajar dari perspektif kognitif, emosional, dan sosial, menurut hasil wawancara guru dan siswa.

Menurut guru PAI, Bapak Fauzi, Gimkit merupakan alat evaluasi yang sangat efektif karena menyajikan soal dalam format permainan yang kompetitif dan menarik. Ia mengungkapkan bahwa penggunaan Gimkit membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan, berbeda dengan metode evaluasi konvensional yang sering kali membuat siswa bosan atau tertekan. Guru menyaksikan langsung bagaimana siswa menjadi lebih antusias dan aktif saat Gimkit digunakan.

Mereka tidak hanya menjawab soal dengan semangat, tetapi juga mulai menyusun strategi untuk memenangkan permainan, yang secara tidak langsung mendorong mereka untuk memahami materi lebih dalam. Dengan demikian, proses evaluasi menjadi menyatu dengan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Siswa juga merasakan manfaat yang besar dari penggunaan Gimkit. Mereka mengaku lebih semangat mengikuti pelajaran, terutama karena suasana belajar menjadi lebih seru dan tidak monoton. Adanya sistem poin, suara interaktif, dan fitur-fitur seperti 'power-ups' memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi tetap fokus pada pembelajaran. Salah satu siswa menyatakan bahwa poin dan suara dalam Gimkit membuat pembelajaran terasa seperti permainan yang menantang, sehingga ia terdorong untuk menjawab soal dengan benar agar mendapat skor tinggi. Hal ini memperlihatkan bagaimana elemen-elemen permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Efektivitas gamifikasi melalui Gimkit juga tercermin dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi PAI. Berdasarkan pengakuan guru dan siswa, pembelajaran dengan Gimkit memudahkan siswa dalam menghafal konsep-konsep penting karena dilakukan secara langsung dan aplikatif. Saat siswa menjawab soal dan mengalami kesalahan, mereka terdorong untuk memperbaiki jawaban dan memahami letak kesalahannya. Proses ini menstimulasi daya pikir kritis dan reflektif siswa, sekaligus memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari. Guru menambahkan bahwa suasana santai namun tetap fokus yang diciptakan oleh Gimkit menjadikan siswa lebih nyaman dalam belajar dan terbuka untuk berdiskusi dengan teman.

Kehadiran kompetisi dalam Gimkit juga memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru mengamati bahwa kompetisi yang sehat mampu membangun semangat juang siswa untuk berusaha lebih baik. Persaingan dalam mengumpulkan poin dan mengejar peringkat tertinggi di antara teman-temannya menjadikan proses belajar terasa lebih menantang dan menyenangkan. Namun, guru juga menyadari pentingnya menjaga keseimbangan agar kompetisi tidak menimbulkan tekanan negatif. Oleh karena itu, guru tetap memberikan motivasi kepada semua siswa tanpa membedakan hasil mereka dalam permainan.

Di sisi lain, kolaborasi yang terjadi selama pembelajaran menggunakan Gimkit juga patut diapresiasi. Siswa mengaku sering berdiskusi dengan teman ketika menghadapi soal yang sulit. Ini menunjukkan bahwa selain sebagai alat evaluasi individual, Gimkit juga mendorong interaksi sosial dan kerja sama antar siswa. Kolaborasi ini memperkuat aspek sosial pembelajaran, di mana siswa saling membantu dan membangun pemahaman bersama. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya memperkuat kompetensi kognitif siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial mereka.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran PAI melalui Gimkit sangat tinggi. Kombinasi antara permainan, kompetisi, kolaborasi, dan interaktivitas mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Guru dan siswa sama-sama merasakan

manfaat dari pendekatan ini, mulai dari meningkatnya motivasi belajar, suasana kelas yang lebih kondusif, hingga pemahaman materi yang lebih mendalam. Penerapan gamifikasi seperti ini perlu terus dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Peningkatan Motivasi Belajar dan Pemahaman Materi

Penggunaan aplikasi Gimkit dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman materi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa serta observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, diketahui bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau diskusi biasa. Elemen permainan yang ditawarkan oleh Gimkit, seperti sistem poin, hadiah virtual (*reward*), kompetisi waktu nyata, dan fitur level, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memicu partisipasi aktif siswa.

Guru PAI menyampaikan bahwa sebelum penerapan Gimkit, siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan kurang menunjukkan antusiasme ketika materi disampaikan secara langsung dalam bentuk penjelasan verbal. Namun setelah menggunakan Gimkit, terjadi perubahan yang cukup drastis dalam perilaku belajar siswa. Mereka tampak lebih aktif bertanya, berebut menjawab, dan bahkan menunjukkan rasa penasaran terhadap isi materi yang belum dibahas hanya karena ingin menang dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa unsur kompetisi dalam gim dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

Sistem poin yang diberikan kepada siswa atas jawaban yang benar menjadi motivasi tersendiri. Bahkan ketika siswa melakukan kesalahan, mereka tetap terdorong untuk mencoba kembali karena adanya kesempatan untuk memperbaiki skor. Keberulangan ini tanpa disadari menjadi proses pembelajaran yang efektif. Dengan terus mencoba, siswa secara tidak langsung mengulang-ulang materi sehingga lebih cepat menghafal dan memahami konsep yang diajarkan. Kepercayaan diri siswa pun meningkat karena merasa berhasil menjawab pertanyaan yang sulit sekalipun dalam suasana yang tidak menekan.

Lebih lanjut, dari sisi pemahaman materi, para siswa mengaku bahwa metode ini memudahkan mereka dalam mengingat istilah-istilah penting dalam PAI, memahami alur logika ajaran Islam, serta membedakan antara konsep-konsep yang mirip. Sebagai contoh, ketika mempelajari materi akidah tentang rukun iman, siswa lebih cepat mengenali urutannya karena telah menjawab soal-soal terkait secara berulang dalam permainan. Begitu pula pada materi fikih, siswa dapat mengidentifikasi syarat dan rukun salat dengan lebih mudah karena sudah terbiasa menjawab pertanyaan yang berkaitan selama permainan berlangsung.

Efektivitas metode ini juga dirasakan oleh guru dari segi kecepatan pemahaman siswa terhadap materi. Dalam waktu yang relatif singkat, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan ketika diajarkan melalui metode ceramah. Guru menyatakan bahwa materi yang biasanya membutuhkan dua hingga tiga kali pertemuan untuk dipahami, dengan gamifikasi dapat dikuasai dalam

satu atau dua sesi saja. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efisien dalam menyampaikan pembelajaran.

Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi Gimkit, terdapat beberapa faktor pendukung yang sangat berperan dalam menunjang keberhasilan pelaksanaannya. Salah satu faktor utama adalah tingginya antusiasme siswa terhadap elemen-elemen permainan yang terdapat dalam Gimkit. Siswa merasa tertarik dan termotivasi dengan adanya sistem poin, hadiah virtual, serta kompetisi waktu nyata yang menumbuhkan semangat untuk terus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menyenangkan, dan penuh semangat, sehingga siswa lebih mudah menyerap materi yang disampaikan.

Suasana kelas yang kondusif juga menjadi faktor penting yang mendukung efektivitas penggunaan Gimkit. Kelas yang tertib, interaktif, dan saling menghargai membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar. Selain itu, guru memainkan peran sentral sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memotivasi, mengarahkan, dan membimbing siswa selama proses bermain sambil belajar. Guru yang antusias dan responsif terhadap kebutuhan siswa mampu menciptakan iklim pembelajaran yang positif dan mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik.

Kegiatan diskusi antar siswa yang terjadi secara spontan juga menjadi salah satu nilai tambah dalam pembelajaran berbasis gim. Ketika siswa berdiskusi untuk memahami jawaban yang benar atau mengevaluasi kesalahan bersama-sama, proses belajar menjadi lebih bermakna. Interaksi sosial ini memperkuat pemahaman mereka terhadap materi karena terjadi pertukaran informasi dan pendapat yang konstruktif. Di samping itu, kolaborasi ini turut membangun sikap saling membantu, empati, dan kerja sama dalam kelompok.

Namun demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan Gimkit, tidak terlepas dari beberapa hambatan yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala yang muncul adalah adanya siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerjakan soal-soal yang diberikan. Hal ini bisa disebabkan oleh perbedaan kemampuan akademik, tingkat literasi digital, atau kecepatan dalam memahami instruksi permainan. Meski demikian, siswa-siswa tersebut umumnya mendapatkan bantuan dari teman sekelas atau belajar dari kesalahan mereka melalui fitur pengulangan dalam gim.

Selain itu, perbedaan tingkat motivasi belajar antar siswa juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua siswa memiliki minat dan semangat yang sama dalam merespons metode gamifikasi. Beberapa siswa sangat antusias, sementara yang lain kurang aktif atau merasa tertinggal karena kalah cepat dalam menjawab soal. Dalam situasi ini, guru dituntut untuk memberikan perhatian yang merata kepada seluruh siswa. Guru perlu terus memberi dorongan, mengapresiasi usaha siswa, dan menyesuaikan pendekatan agar semua siswa tetap merasa dilibatkan dan dihargai dalam proses pembelajaran.

Faktor teknis juga dapat menjadi penghambat dalam penerapan Gimkit, seperti keterbatasan perangkat teknologi, koneksi internet yang tidak stabil, atau kurangnya pemahaman siswa terhadap cara menggunakan aplikasi. Masalah teknis ini dapat mengganggu kelancaran proses belajar dan menurunkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan dukungan infrastruktur yang memadai serta pelatihan teknis singkat bagi siswa sebelum pembelajaran dimulai.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor pendukung dan penghambat tersebut, penting bagi guru untuk melakukan evaluasi dan penyesuaian strategi pembelajaran secara berkala. Pendekatan berbasis gamifikasi seperti Gimkit dapat berjalan optimal jika didukung oleh perencanaan yang matang, lingkungan belajar yang positif, dan perhatian terhadap keragaman karakteristik siswa. Penggunaan metode ini harus tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kondisi nyata di lapangan agar mampu memberikan manfaat maksimal dalam meningkatkan kualitas pemahaman materi PAI.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan memanfaatkan aplikasi Gimkit menunjukkan bahwa terdapat sejumlah faktor pendukung yang mempengaruhi keberhasilannya. Salah satu faktor utama adalah antusiasme siswa yang tinggi terhadap unsur-unsur permainan. Siswa merasa lebih termotivasi karena adanya sistem poin, kompetisi, dan hadiah virtual, yang membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Selain itu, suasana kelas yang kondusif, interaktif, dan penuh semangat juga mendukung pelaksanaan pembelajaran secara efektif.

Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam menjaga keberlangsungan dan efektivitas metode ini. Guru tidak hanya membimbing dalam memahami materi, tetapi juga memberikan semangat serta motivasi yang merata kepada seluruh siswa. Interaksi antar siswa pun menjadi lebih aktif, terutama ketika terjadi diskusi spontan mengenai jawaban atau soal yang dikerjakan. Diskusi ini memberi dampak positif terhadap pemahaman materi karena siswa dapat belajar dari sudut pandang teman-temannya. Kebersamaan dalam menyelesaikan tantangan-tantangan yang muncul di dalam permainan juga turut menumbuhkan sikap kooperatif di antara siswa.

Namun, pelaksanaan metode ini tidak terlepas dari hambatan. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal atau cepat merasa tertinggal akibat dinamika permainan yang kompetitif. Perbedaan kemampuan belajar serta tingkat motivasi juga menjadi tantangan yang harus dihadapi guru. Diperlukan pendekatan yang inklusif dan adaptif agar semua siswa tetap merasa didukung dan memiliki kesempatan yang sama dalam belajar. Guru harus mampu mengenali karakteristik siswa, menyesuaikan kecepatan pembelajaran, dan memberikan bimbingan khusus kepada mereka yang membutuhkan.

Hambatan teknis seperti keterbatasan perangkat, sinyal internet, atau pemahaman penggunaan aplikasi juga dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran. Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap teknologi, sehingga perlu dilakukan antisipasi seperti penyediaan perangkat bersama, penggunaan jaringan yang stabil, atau sesi pelatihan penggunaan aplikasi sebelum pembelajaran dimulai. Oleh karena itu, penyediaan fasilitas pendukung dan pelatihan

teknis sederhana sangat dianjurkan sebelum metode ini diterapkan secara menyeluruh. Dengan manajemen yang baik, faktor-faktor penghambat tersebut dapat diminimalkan sehingga gamifikasi dapat berfungsi optimal sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Pembahasan

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan platform seperti Gimkit di SMK NU 1 Karanggeneng menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Teori motivasi menurut Deci dan Ryan (1985) dalam *Self-Determination Theory* menyatakan bahwa motivasi intrinsik dapat tumbuh ketika seseorang merasakan adanya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Gimkit mampu memenuhi ketiga kebutuhan ini melalui fitur kompetisi, sistem poin, dan kerja sama antar siswa.

Guru dan siswa menyatakan bahwa penggunaan Gimkit menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif dibandingkan metode ceramah. Kompetisi sehat yang dibangun dalam Gimkit merangsang semangat belajar siswa, sebagaimana dijelaskan oleh Vygotsky bahwa pembelajaran terjadi secara optimal dalam interaksi sosial dan zona perkembangan proksimal (ZPD). Dengan berdiskusi dan bersaing secara sehat, siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi juga kolektif, yang mempercepat pemahaman konsep-konsep penting dalam PAI.

Dari sisi kognitif, penggunaan Gimkit membantu siswa dalam menghafal dan memahami materi melalui pengulangan dalam permainan. Teori Behaviorisme oleh Skinner menyebutkan bahwa penguatan positif dapat meningkatkan frekuensi perilaku yang diinginkan. Dalam konteks ini, pemberian poin dan hadiah virtual berfungsi sebagai penguat positif yang memotivasi siswa untuk terus mencoba dan belajar. Guru mencatat peningkatan kecepatan pemahaman materi, di mana materi yang sebelumnya membutuhkan dua sampai tiga sesi kini dapat dipahami dalam satu atau dua sesi saja.

Faktor pendukung keberhasilan gamifikasi dalam PAI antara lain adalah antusiasme siswa, peran guru sebagai fasilitator, suasana kelas yang kondusif, dan kolaborasi antar siswa. Kolaborasi ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif melalui interaksi dan pengalaman. Guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan inklusif agar semua siswa dapat berpartisipasi optimal.

Namun demikian, beberapa hambatan juga ditemukan dalam pelaksanaan metode ini. Kendala tersebut meliputi perbedaan kemampuan akademik, tingkat motivasi yang beragam, serta hambatan teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet. Untuk mengatasi tantangan ini, guru perlu mengadopsi pendekatan diferensiasi pembelajaran, seperti yang disarankan oleh Tomlinson, yakni menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik individu siswa.

Dengan mempertimbangkan teori-teori pendidikan yang relevan, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi, khususnya melalui aplikasi Gimkit, memberikan

kontribusi positif terhadap pembelajaran PAI. Keberhasilan metode ini sangat bergantung pada peran aktif guru, kesiapan infrastruktur, dan dukungan terhadap keberagaman siswa. Oleh karena itu, pendekatan gamifikasi patut dikembangkan lebih lanjut sebagai strategi pembelajaran inovatif yang efektif dan menyenangkan di era digital.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di SMK NU 1 Karanggeneng menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi, khususnya melalui aplikasi Gimkit, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus saat pembelajaran berlangsung karena suasana kelas terasa lebih menyenangkan dan interaktif. Elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan hadiah mendorong keterlibatan siswa secara maksimal, sehingga proses belajar tidak terasa membosankan.

Penggunaan Gimkit juga terbukti meningkatkan pemahaman materi karena siswa terdorong untuk menjawab soal dengan benar, belajar dari kesalahan, serta terbiasa mengulang materi secara tidak langsung. Kompetisi yang sehat dalam permainan menumbuhkan semangat juang dan kerja sama antar siswa. Selain itu, guru merasa terbantu karena materi yang biasanya sulit dijelaskan secara konvensional dapat dipahami lebih cepat oleh siswa melalui metode ini.

Namun, pelaksanaan gamifikasi juga menghadapi beberapa kendala, seperti perbedaan tingkat kemampuan dan motivasi siswa, serta hambatan teknis seperti koneksi internet dan keterbatasan perangkat. Meski demikian, faktor pendukung seperti antusiasme siswa, peran aktif guru, dan suasana kelas yang kondusif mampu menyeimbangi hambatan tersebut. Dengan perencanaan dan evaluasi yang tepat, gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran berbasis gamifikasi: Pemanfaatan platform Gimkit untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484.
- Brigham, T. A. (1980). Self-control revisited: Or why doesn't anyone actually read Skinner (1953). *The Behavior Analyst*, 3(2), 25–33. <https://doi.org/10.1007/bf03391839>
- Brilliant, I., Budyartati, S., & Yanto, E. N. A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Gimkit sebagai gamifikasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 sekolah dasar. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)* (Vol. 3, pp. 610–618).
- Fauzi, M. (2025). *Wawancara*.

- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S. R. I., Honesti, L., Wahyuni, S. R. I., Mouw, E., Mashudi, I., Hasanah, N. U. R., Maharani, A., & Ambarwati, K. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT. Pustaka Pelajar. <https://scholar.google.com/citations>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Institut Agama Islam Sunan Giri Ponorogo. (2024). Belajar dan pembelajaran dari perspektif teori kognitif, behaviorisme, konstruktivisme dan sosiokultural. *BASICA: Journal of Education and Culture*, 3(2), 257–268. <https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.5764>
- Iriani, F. (2019). Kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam pemanfaatan media pembelajaran dan kemampuan siswa dalam memahami materi PAI di sekolah dasar. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 2(2), 168–181.
- Joenk, I. K. (2007). Uma introdução ao pensamento de Vygotsky. *Revista Linhas*, 3(1), 1–12.
- Nabila, N. S. (2020). Evaluasi pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI di MTs Daruttaqwa Gresik. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 16(2), 151–161.
- Ni'mah, K., & Arfianti, M. A. (2021). Efektifitas penggunaan media 'papan hijaiyah' untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab kelas V MI Muhammadiyah 02 Menongo. *Al-Fakkaar*, 2(2), 25–45.
- Ni'mah, K., & Nafisah, D. (2020). Pelaksanaan evaluasi pembelajaran Bahasa Arab di SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan. *Al-Fakkaar*, 1(1), 23–39.
- Rohimat, S., Solfarina, S., Samsiah, S., Ramdhani, F. I., Fitri, R., & Aliyah, N. (2023). Workshop pengenalan Gimkit untuk asesmen formatif mode game online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4), 221–229.
- Salim, N., Nasuka, M., & Abid, M. N. (2020). Upaya meningkatkan motivasi belajar, aktivitas belajar dan prestasi belajar melalui strategi direct instruction. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 67–85.
- Sihotang, N. (2011). *Peranan orang tua terhadap prestasi belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 02 Pekanbaru* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88–100.
- Tomlinson, C. A. (2011). *Differentiate instruction in mixed-ability classrooms*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/44098361/_Carol_Ann_Tomlinson_How_to_Differentiate_InstrucBookSee.org-with-cover-page-v2.pdf