

PELAKSANAAN MEDIA GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN SKI DI MTsN 3 SIK KECAMATAN BUNGARAYA KABUPATEN SIK

Nelvy Aprilianita¹, Fenny Ayu Monia², Hamdi Abdul Karim³, Puti Andam Dewi⁴

Universitas Islam negeri UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

Email: nelvyaprilianita491@gmail.com, fennyayumonia@uinbukittinggi.ac.id,
hamdiabdulkarim@uinbukittinggi.ac.id, putiandamdewi@uinbukittinggi.ac.id

Abstract

Islamic Studies (SKI) learning is often perceived as monotonous by many students, requiring methods that can make the learning process more engaging and enjoyable. One solution that can be implemented is the use of gamification media, which incorporates elements from games into the learning process. The goal of applying gamification is to enhance student motivation, leading to increased participation in the lessons. At MTsN 3 Siak, the teacher of SKI for grade VIII has started to implement gamification in the learning process. This study aims to identify the planning, implementation, and challenges faced by the teacher in using gamification as a learning tool. A qualitative descriptive approach is used in this research, with the key informant being the SKI teacher, and supporting informants including students, the school principal, and the curriculum supervisor. Data was collected through observations, interviews, and documentation, and data analysis involved data collection, reduction, presentation, and conclusion drawing. Data validity was tested through triangulation techniques. The results of the study indicate that gamification media has been applied in the classroom and has proven to boost student enthusiasm and motivation during SKI lessons. However, gamification was only implemented four times within one semester, and although most students had grasped the material before engaging with the games, some students still had difficulty following the games effectively.

Keywords: Gamification Media, SKI Learning

Abstrak

Pembelajaran SKI sering kali dianggap membosankan oleh banyak siswa, sehingga diperlukan metode yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen-elemen dari permainan ke dalam pembelajaran. Tujuan dari penerapan gamifikasi ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih terlibat dalam pembelajaran. Di MTsN 3 Siak, guru SKI kelas VIII mulai mengimplementasikan media gamifikasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perencanaan, penerapan, serta tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menggunakan gamifikasi sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan informan kunci adalah guru SKI, serta informan pendukung berupa siswa, kepala sekolah, dan waka kurikulum. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan analisis data meliputi pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diuji melalui teknik triangulasi. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media gamifikasi telah diterapkan di kelas dan terbukti meningkatkan antusiasme serta motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran SKI. Namun, penerapan media gamifikasi hanya dilakukan empat kali dalam satu semester, dan meskipun sebagian besar siswa sudah memahami materi sebelum bermain game, masih ada beberapa siswa yang kesulitan mengikuti permainan dengan baik.

Kata Kunci : Media Gamifikasi, Pembelajaran SKI

Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu usaha guna membimbing generasi penerus bangsa supaya bangsa mempunyai ilmu wawasan yang Salah satu ayat AL-Qur'an yang membahas tentang pendidikan terdapat dalam Q. S AL-Alaq : 1-5)



Artinya : "Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhanmulah yang maha mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya".

Allah memerintahkan umat manusia untuk membaca, sebuah perintah yang mengandung makna mendalam bahwa ilmu dan keimanan akan berkembang apabila kita melakukan proses pembacaan berulang kali. Dengan memperbanyak membaca Al-Qur'an dan mempelajari alam semesta, seseorang akan semakin dekat dengan pemahaman bahwa Allah adalah Tuhan yang Maha Pemurah. Semakin banyak kita menyelami ilmu-Nya, semakin banyak

pula rahmat-Nya yang tercurah, memperkuat keyakinan dan keimanan kita.

Dalam konteks menuntut ilmu, Allah SWT menekankan pentingnya niat yang ikhlas, yaitu menuntut ilmu karena-Nya semata. Adab yang baik dalam menuntut ilmu salah satunya adalah memulai dengan menyebut nama Allah, seperti melafadzkan Basmalah sebelum memulai kegiatan belajar. Selain itu, kita dianjurkan untuk menghormati dan memuliakan sumber-sumber ilmu, seperti buku, Al-Qur'an, atau kitab tafsir, dengan cara yang sama, yaitu menyebut nama Allah sebelum membuka dan mengkajinya. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar dan membaca merupakan bagian dari ibadah yang mendekatkan diri kepada-Nya.

Media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses pendidikan. Dalam pengertian harfiah, media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti perantara atau pengantar pesan. Dalam konteks pendidikan, media digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih efektif, membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, media juga berfungsi untuk meningkatkan daya serap siswa

terhadap pelajaran, sehingga mereka dapat lebih mudah menyerap dan mengingat informasi yang disampaikan.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat memberikan dampak positif yang besar, terutama dalam meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa. Media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk terlibat lebih dalam dalam materi yang disampaikan, memberikan rangsangan untuk berpikir, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Pada tahap orientasi pembelajaran, media dapat mempercepat pemahaman siswa, membantu mereka menangkap pesan dan konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dicerna, serta menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan relevan.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah diakses dan dimengerti oleh siswa. Selain itu, media dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan efektif. Penggunaan media yang tepat dapat merangsang semangat siswa untuk belajar, mengurangi rasa jenuh, serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu hal yang terpenting adalah bahwa media pembelajaran dapat memberikan dorongan atau motivasi bagi siswa untuk belajar dengan lebih tekun dan bersemangat, karena dengan media, mereka merasa lebih terlibat dan tertantang untuk

memahami materi dengan cara yang lebih interaktif.

Motivasi merupakan pendorong utama dalam belajar, yang memberi energi dan semangat bagi siswa untuk terus maju. Dengan adanya motivasi yang tinggi, siswa akan lebih giat dalam mengikuti proses pembelajaran dan berusaha keras untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu cara efektif untuk membangkitkan motivasi ini adalah melalui penggunaan media yang tepat. Namun, dalam praktiknya, seringkali media yang seharusnya menjadi alat bantu yang efektif tidak dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Hal ini biasanya disebabkan oleh keterbatasan waktu, sumber daya, atau kurangnya pengetahuan tentang jenis media yang tepat. Padahal, dengan pemahaman yang baik tentang media dan karakteristiknya, guru dapat memaksimalkan penggunaannya dalam mendukung keberhasilan pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran seiring dengan kemajuan teknologi memberikan banyak pilihan bagi pendidik untuk memanfaatkan alat bantu yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran. Berbagai jenis media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dengan karakteristik yang berbeda-beda, tergantung pada tujuan yang ingin dicapai dan materi yang disampaikan. Salah satu contoh media yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah gamifikasi. Dalam pembelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penerapan gamifikasi memberikan cara yang menarik dan menyenangkan bagi siswa untuk mempelajari sejarah Islam. Dengan menerapkan elemen permainan, seperti tantangan, penghargaan, dan tingkat kemajuan, siswa lebih termotivasi untuk terus belajar dan memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Gamifikasi membawa pendekatan baru dalam pendidikan dengan menyematkan unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dalam konteks pembelajaran SKI, gamifikasi membantu siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik, memperkenalkan sejarah Islam dalam bentuk yang lebih mudah diterima dan tidak membosankan. Dengan menggunakan mekanisme berbasis permainan, siswa akan lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan efektif. Pembelajaran berbasis gamifikasi memanfaatkan elemen seperti kompetisi, penghargaan, serta tantangan untuk mendorong siswa mengasah kemampuan mereka dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan *observasi awal* yang penulis lakukan pada hari jum'at 8 Maret 2024 di MTsN 3 Siak Kecamatan Siak Kabupaten Siak, melalui wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran SKI

kelas VIII di MTsN 3 Siak, bahwa guru mata pelajaran SKI sendiri sudah pernah menerapkan media gamifikasi non teknologi seperti bermain lempar bola pertanyaan dan jawaban secara acak, bagi siswa yang mampu menjawab diberi *reward* dan bagi siswa yang tidak bisa menjawab diberi *punishment* yang mendidik.

Kemudian penulis juga melakukan wawancara yang kedua pada tanggal 26-04-2024 tentang media gamifikasi teknologi bahwa guru mata pelajaran SKI sendiri sudah pernah menerapkan media gamifikasi, adapun jenis media gamifikasi teknologi yang pernah beliau terapkan seperti bermain kahoot, dan quiziz.

Kemudian hasil wawancara dari salah satu siswa kelas VIII di MTsN 3 Siak, bahwa siswa ketika sedang belajar sambil bermain itu menyenangkan karena bisa menambah wawasan dan tambah semangat dalam belajar. Dan siswa pun merasa senang ketika belajar sambil bermain.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptis kualitatif, dengan informan kuncinya guru SKI dan informan pendukung yaitu siswa kelas VIII, kepala sekolah, dan waka kurikulum. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setiap metode ini digunakan untuk memperoleh

informasi yang komprehensif dan mendalam terkait dengan topik penelitian. Proses analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yakni pengumpulan data, seleksi data yang relevan, penyusunan data secara sistematis, dan akhirnya menarik kesimpulan berdasarkan temuan-temuan yang ada. Untuk memastikan keakuratan dan kredibilitas data yang diperoleh, peneliti menerapkan teknik triangulasi data, yang melibatkan pemeriksaan dan perbandingan informasi dari berbagai sumber.

Hasil Dan Pembahasan

Pembahasan peneliti ditujukan untuk membahas permasalahan yang ada sesuai dengan pertanyaan penelitian. Para peneliti memeriksa data berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait penggunaan gamifikasi. Para peneliti akan memberikan rincian lebih lanjut tentang penelitian yang telah dilakukan dan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di MTsN 3 Siak. Pada bagian ini penulis ingin membahas sebagaimana yang sudah dipaparkan dengan panjang lebar di atas, pada pembahasan pertama tentang tahapan perencanaan penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran SKI yaitu ketika di awal tahun pelajaran guru terlebih dahulu menyusun tujuan pembelajaran kemudian guru akan merencanakan sebuah pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa, jadi guru akan membuat sejenis media gamifikasi berupa game seperti kahoot dan quizizz apakah game ini berupa online ataukah game yang biasa agar

proses pembelajaran nya lebih menarik dan membuat siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Kemudian pada pembahasan kedua membahas tentang tujuan dan dampak penggunaan media gamifikasi tujuan ketika menerapkan media gamifikasi agar siswa dapat aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran baik itu dilakukan dengan bentuk kelompok, pribadi dan berkolaborasi jadi sebelum guru ingin membuat media gamifikasi guru terlebih dahulu bertanya kepada siswa game seperti apa yang ingin anda inginkan supaya siswa tersebut paham dan bisa memahami proses pembelajaran tersebut. Dan dampak ketika menerapkan media gamifikasi didalam kelas siswa sangat senang dan termotivasi karena ketika belajar SKI yang dianggap mereka ngantuk jadinya tidak ngantuk bahkan mereka semangat dan sampai-sampai mereka ingin meminta bermain game lagi. Serta mendorong siswa berpartisipasi yang aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian adanya media gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat menjadi salah satu untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran serta memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Pada pembahasan ketiga tentang tantangan yang sering ditemui dalam penggunaan media gamifikasi yaitu bagi siswa yang cepat tanggap dan bagi siswa yang kurang tanggap maka siswa itu akan diam. Jadi bagi siswa yang kurang tanggap maka guru akan memberikan bimbingan belajar dan hukuman ringan bagi siswa yang kurang aktif atau kurang memperhatikan pelajaran. Misalnya, siswa

yang tidak bisa menjawab pertanyaan atau kurang terlibat dalam permainan diberikan tugas tambahan seperti membaca surah-surah pendek atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam menerapkan sistem ini, guru harus memastikan bahwa hukuman yang diberikan bersifat edukatif dan tidak membuat siswa merasa tertekan. Pendekatan yang terlalu keras justru dapat mengurangi minat belajar siswa dan membuat mereka semakin tidak mau mengikuti proses pembelajaran. Media gamifikasi bukan hanya tentang bermain dalam proses pembelajaran, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif seperti belajar sambil bermain.

Pada pembahasan keempat tentang mengevaluasi pemahaman siswa menggunakan media gamifikasi dengan adanya game tersebut maka guru bisa melihat dan menilai jumlah siswa dalam satu lokal itu ketika siswa sedang bermain game misalkan ada siswa yang mendapatkan soal dan jawaban jadi guru bisa melihat siapa saja yang aktif dan tidak aktif ketika mengikuti permainan tersebut. Dengan adanya media gamifikasi selain memantau keaktifan siswa, guru juga dapat mengevaluasi tingkat pemahaman mereka secara lebih interaktif dan menyenangkan. Game edukatif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok, sehingga mendorong kolaborasi dan kompetisi yang sehat di dalam kelas.

Pada pembahasan kelima tentang menerapkan media gamifikasi siswa bahkan lebih aktif dan bersemangat untuk menjawab quiz pembelajaran SKI dan

bahkan siswa tersebut tidak mengantuk ataupun jenuh disaat proses pembelajaran berlangsung dan ketika menerapkan media gamifikasi dikelas 8 rata-rata siswa didalam lokal itu semuanya sangat aktif dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik kemudian ada sebagian siswa ketika menjawab pertanyaan ada yang sambil teriak-teriak kemudian ada yang sambil tertawa karena asiknya belajar menggunakan media tersebut. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Karena siswa berteriak dengan penuh semangat saat menjawab pertanyaan, belajar menggunakan media gamifikasi juga meningkatkan kerja sama antar siswa, di mana mereka saling berdiskusi untuk mencari jawaban dengan benar.

Pada pembahasan keenam tentang pengaruh penggunaan media gamifikasi pengaruhnya bahkan anak-anak lebih sering meminta untuk bermain game dan dari situ bisa dilihat ketika menerapkan media gamifikasi siswa sangat termotivasi dan aktif karena media gamifikasi itu kan permainan jadi sesuai dengan kebiasaan siswa yang senang dengan permainan, atau mungkin ada *reward* bagi siswa mendapatkan poin tertinggi atau nilai tertinggi dalam setiap permainan yang sehingga mereka termotivasi dan antusias untuk mengikuti pembelajaran SKI. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran SKI bukan hanya sekedar membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu membentuk pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Pada pembahasan ketujuh tentang sejauh mana media gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa ada sebagian siswa yang kurang aktif akan diberikan motivasi jadi guru akan bertanya ke siswa apakah kamu tidak menyukai pembelajaran ini, rata-rata siswa yang kurang aktif ia belajar di kelas memang kurang aktif juga dan kurang fokus karena lebih banyak mainnya. Dalam kondisi ini, guru memiliki peran penting dalam memberikan motivasi tambahan kepada siswa yang kurang aktif. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan bertanya langsung kepada siswa, misalnya apakah kamu tidak menyukai pembelajaran ini. Pertanyaan ini dapat membantu guru mengidentifikasi penyebab kurangnya partisipasi siswa, apakah karena kurangnya minat, sulit memahami materi, atau karena distraksi dari faktor lain seperti kebiasaan bermain.

Pada pembahasan kedelapan kelemahan media gamifikasi. Kelemahannya yaitu kurangnya waktu karena itu adalah hal yang mengasikkan ketika sudah menerapkan media gamifikasi di kelas. Selain itu, ketika menerapkan media gamifikasi di dalam kelas juga dapat menyebabkan gangguan bagi kelas lain jika tidak dikelola dengan baik. Suasana yang kompetitif dan interaktif sering kali meningkatkan tingkat kebisingan, sehingga dapat mengganggu proses belajar di ruang kelas lain yang membutuhkan suasana lebih kondusif. Oleh karena itu, ketika menerapkan media gamifikasi sering kali lebih efektif jika dilakukan di luar kelas, di ruang yang lebih luas seperti dibawah pohon.

Pada pembahasan kesembilan dampak positif dan negatif menggunakan media gamifikasi dari dampak positifnya permainan game bagi siswa itu adalah hal yang sangat menarik karena siswa merasa bebas diruangan terbuka ataupun tertutup dan dapat membangun kreatifitas dalam berfikir, meningkatkan keterlibatan dan partisipasi dalam menjawab soal, membantu mengembangkan keterampilan. Selain itu, game dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam menjawab soal atau menyelesaikan tugas. Dengan melibatkan elemen permainan, siswa juga dapat belajar untuk bekerja sama, mengembangkan keterampilan komunikasi, serta memecahkan masalah secara kreatif. Game memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar dan berkembang. Kalau dampak negatifnya bagi siswa kurang fokus maka permainan game ini tidak akan berjalan dengan baik, mereka akan berpengaruh bisa kehilangan konsentrasi, dan dampaknya dapat memengaruhi proses belajar mereka. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game juga bisa menyebabkan siswa mengabaikan tugas-tugas lainnya, dan jika tidak dikelola dengan bijak, dapat menyebabkan ketergantungan terhadap permainan. Hal ini tentunya berisiko mengurangi efektivitas pembelajaran dan prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, perlu adanya kontrol yang tepat agar gamifikasi tetap memberikan anfaat maksimal tanpa mengganggu fokus belajar siswa.

Pada pembahasan kesepuluh tentang apa yang membuat media gamifikasi lebih menarik menariknya karena dengan adanya media gamifikasi itu yang dipake adalah sebuah ingatan tentang materi yang sebelumnya jadi tingkat pengetahuan siswa juga dapat. Dan yang menariknya yaitu ketika menjawab pertanyaan siapa yang point nya paling tinggi dan palaing banyak benar nya jadi itu yang pemenangnya kemudian dikasih *reword* atau penghargaan, yang semakin menambah semangat mereka untuk belajar sambil bermain. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mendapatkan materi, tetapi juga meningkatkan keterampilan seperti ketelitian, konsentrasi, dan pengambilan keputusan.

Pada pembahasan kesebelas tentang apa yang paling penting agar media gamifikasi dapat berjalan dengan efektif Faktor dari bimbingan guru materi – materi yang sebelumnya itu sudah harus jelas kita sampaikan kepada siswa itu salah satunya. Kemudian keinginan mereka untuk bermain game itu apakah mereka memang suka atau tidak. Keterlibatan mereka dalam permainan akan lebih maksimal jika mereka merasa tertarik dan enjoy dengan kegiatan yang dilakukan. Oleh karena itu, pemilihan jenis game yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa juga sangat menentukan efektivitas media gamifikasi.

Pada pembahasan kedua belas tentang kesulitan tentang media gamifikasi tingkat kesulitan rendah tapi kesulitan itu pasti ada yang pertama kita akan menjelaskan dulu kepada anak-anak bahwa ini permainan game Selain itu kesulitan muncul dalam menjaga

kefokusan siswa ada anak yang cepat tanggap dan tidak cepat tanggap. Hal ini bisa menyebabkan ketidakseimbangan dalam proses belajar, di mana sebagian siswa mungkin merasa kebingungan atau kehilangan minat. Oleh karena itu, perlu ada pendekatan yang lebih personal untuk memastikan semua siswa bisa terlibat dan memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan kemampuan mereka.

Pada pembahasan ketiga belas tentang apakah media gamifikasi sangat membutuhkan banyak waktu Media gamifikasi itu sangat membutuhkan dua kali lipat dari masa pembelajaran materi , makanya membutuhkan waktu yang lebih banyak agar semua sasaran nya tercapai karena jumlah siswanya itu banyak dan apalagi pembelajaran SKI ini banyak sekali materi yang akan di jelaskan. Oleh karena itu, diperlukan waktu tambahan yang cukup agar proses media gamifikasi dapat berjalan dengan lancar, dan siswa bisa meresapi serta memahami materi dengan baik. Apalagi, dalam konteks pembelajaran SKI, yang mencakup banyak topik, penggunaan media gamifikasi menjadi sangat berguna meskipun membutuhkan waktu ekstra. Selain itu, dengan adanya media gamifikasi, setiap siswa dapat lebih aktif berpartisipasi, namun hal ini tetap memerlukan waktu lebih untuk menjelaskan aturan dan memastikan setiap siswa mengikuti dengan baik. Waktu yang lebih banyak akan memastikan bahwa pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di MTsN 3 Siak bahwasanya penggunaan media gamifikasi berbasis teknologi dan non-teknologi dalam pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Guru SKI berhasil merancang dan mengimplementasikan media gamifikasi dengan langkah-langkah yang jelas, yang dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih interaktif. Pemanfaatan media gamifikasi membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kelas, baik secara mandiri dan berkelompok. Proses belajar yang dilakukan di luar kelas, seperti bermain di bawah pohon, memberikan variasi dan menyegarkan suasana, yang turut mendukung keterlibatan siswa. Selain itu, gamifikasi juga berhasil memotivasi siswa untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas dengan baik, yang tercermin pada pemberian poin sebagai bentuk pengakuan terhadap usaha mereka. Kemudian bagi pendidik disarankan untuk terus mengembangkan teknik pengajaran yang memanfaatkan media gamifikasi, dengan variasi dalam game dan penyesuaian tingkat kesulitan yang lebih fleksibel untuk mengakomodasi berbagai tingkat pemahaman siswa. Bagi peneliti selanjutnya Penelitian lebih lanjut

dapat mengkaji dampak jangka panjang penggunaan gamifikasi terhadap pemahaman siswa dalam SKI serta bagaimana mengatasi kesenjangan dalam pemahaman antara siswa yang cepat tanggap dan tidak tanggap.

Daftar Pustaka

- Az-Zuhaili, Wahbah. (2014). *Tafsir Al-Munir*. Jakarta: Gema Insani.
- Pertiwi, Santhi. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Magdalena, Ina. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak Anggota IKAPI.
- Widodo, Supriono & Abu, Ahmadi. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewati, Hasnah, S.Pd. (2023). *Wawancara Pribadi*. MTsN 3 Siak, 8 Maret.
- Jusuf, Heni. *Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal TICOM, Vol. 5 No. 1, September.
- Fikri Alzahri, Siswa MTsN 3 Siak, *Wawancara Pribadi* Tanggal 8 Maret.