

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Islam Terpadu Ukhuhwah Banjarmasin

SMPIT Ukhuhwah Banjarmasin ini bertempat di Jl. Bumi Mas Raya, Kompleks Handayani XII.a, Kelurahan Pemurus Baru, Kecamatan Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin Kalimantan Selatan.

Setelah sukses merancang kurikulum TK dan Sekolah Dasar (SD) Islam Terpadu Ukhuhwah Banjarmasin, Yayasan Ukhuhwah Banjarmasin membuka SMPIT Ukhuhwah Banjarmasin untuk tahun ajaran 2007–2008. Fakta menunjukkan bahwa 62 siswa lulusan pertama SDIT Ukhuhwah Banjarmasin pada tahun ajaran 2006–2007 memiliki nilai kebanyakan UAS di atas 80 dan semuanya telah menghafalkan Al-Qur'an juz 30 dengan irama tartil merupakan fenomena yang menarik. Berkat pencapaian ini, para orang tua sangat antusias supaya Yayasan Ukhuhwah Banjarmasin ini juga mendirikan SMPIT.⁶⁴

Terlepas dari dukungan serta harapan baik yang kuat dari orang tua/wali murid, SMPIT Ukhuhwah Banjarmasin ini didirikan bukan saja untuk memenuhi keinginan mereka dan menjaga mutu pendidikan di Yayasan Ukhuhwah Banjarmasin, akan tetapi juga dan mungkin yang lebih terpenting untuk menegakkan Visi dan Misi dan juga memastikan mutu lulusan Sekolah Islam Terpadu Ukhuhwah Banjarmasin.

⁶⁴ <https://smp.situkhuwah.sch.id/home/selayang>, diakses pada tanggal 18 september 2025.

Bertepatan hari Minggu, tanggal 8 Januari tahun 2007, SMPIT Ukhuwah Banjarmasin diresmikan oleh bapak Wali Kota dan staf Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin di hadapan ratusan wali murid, siswa, staf pengajar, dan penduduk masyarakat umum lainnya di Aula Bappeda Kalimantan Selatan. Acara dimulai dengan seminar pendidikan Islam bertema "Membangun Pendidikan Berkualitas Melalui Sekolah Islam Terpadu", yang disaksikan langsung oleh Drs. Sukro Muhab, Ketua Jaringan Sekolah Islam Terpadu Indonesia (JSIT) dari Jakarta, dan Drs. Masruri, Direktur Konsorsium Pendidikan Islam Indonesia (KPI).

Kepala Sekolah yang pernah menjabat di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin.

Tabel 4.1 Kepala Sekolah di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin.

NO	Nama	Masa Jabatan
1	Hery Siswanto, SE	Tahun 2007 (semester 1)
2	BejoRiyanto, S.Pd.I	Tahun 2007 (semester 2)
3	Khairani, S.Pd.I.	Tahun 2008 – 2010
4	Abdurrahman, S.Pd.I	Tahun 2010 – 2016
5	Syaiful Mukmin, S.Pd.I.	Tahun 2016 – 2019
6	Agus Hariyanto, S.Pd.	Tahun 2019 – 2021
7	Sri Astuti, S.Pd.	Tahun 2021 – sekarang

Sekolah ini telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dan mendorong guru-guru untuk menggunakan metode pembelajaran inovatif, termasuk gamifikasi. Subjek penelitian adalah guru PAI yang telah menerapkan

gamifikasi sejak tahun 2019 dan objek nya adalah siswa kelas VIII yang memiliki karakteristik berbeda dalam hal keterlibatan dan motivasi belajar.

SMPIT Ukhuwah Banjarmasin adalah Sekolah Menengah Pertama berbasis agama Islam yang bernaung di bawah Yayasan Ukhuwah Kalimantan Selatan, bertujuan menciptakan pemuda muslim yang berakhlak mulia, mandiri, cerdas, berprestasi, serta memiliki wawasan lingkungan yang luas, dengan menerapkan sistem pendidikan yang memadukan IMTAQ dan IPTEK dalam kurikulum nasional yang dikembangkan.⁶⁵

Salah satu program yang diadakan di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin yaitu tambahan les, maksudnya Menambah jam pembelajaran yang tidak di Ujian Nasional kan, seperti Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan IPA, dengan melaksanakan kegiatan les. Adapun program unggulan di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmaisn yaitu menyelenggarakan program seperti *Taaruf* (Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah) dengan tema yang beragam, program Tahsin-Tahfizh untuk guru dan staf, serta kegiatan yang menumbuhkan kepemimpinan dan solidaritas seperti slide dan tanggab.

Selain itu SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin mempunyai program ekstrakurikuler yang bisa diikuti oleh seluruh siswa seperti Menulis, *Olimpiade* Matematika, Multimedia, Tilawah, Gitar, Kaligrafi, Habsyi, *English Club*, Menggambar, PMR, Paskibra, Karate, Basket, Badminton, Futsal, Hasta Karya, Public Speaking, *Science Club*, Dan Syarhil Qur'an.

⁶⁵ Dokumen “Profil SMPIT Ukhuwah Banjarmasin”, 17 September 2025.

2. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Isalm Terpadu Ukhuhwah Banjarmasin

a. Visi

Meluluskan siswa-siswi yang Berakhlak, Berprestasi, Mandiri, dan Berwawasan lingkungan

b. Misi

- 1) Melaksanakan sistem pendidikan IMTAQ dan IPTEK
- 2) Mewujudkan generasi pemimpin yang berprestasi dan unggul
- 3) Menyelenggarakan kegiatan yang menumbuhkan kemandirian siswa
- 4) Membangun dan menguatkan budaya karakter
- 5) Menciptakan lingkungan nyaman, kondusif dan Islami.⁶⁶

Tujuan pendidikan SMP Islam Terpadu Ukhuhwah Banjarmasin adalah sebagai berikut:

- 1) Mencetak generasi Muslim yang beriman dan berakhlak mulia,
- 2) Menghasilkan individu yang cerdas, berkualitas, dan berprestasi di bidang akademik maupun non-akademik,
- 3) Menumbuhkan sikap ulet, gigih, dan sportif dalam berkompetisi serta adaptasi lingkungan.
- 4) Membekali siswa dengan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Fokus Pendidikan SMP Islam Terpadu Ukhuhwah Banjarmasin yaitu:

⁶⁶ <https://smp.situkhuwah.sch.id/home/visimisi>,” diakses pada 18 september 2025.

- 1) menerapkan sistem pendidikan yang menggabungkan aspek keimanan dan ketakwaan (IMTAQ) dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).
- 2) Mengembangkan budaya karakter yang kuat dan menumbuhkan kemandirian siswa melalui berbagai kegiatan dan proyek.
- 3) Menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman, kondusif, dan Islami untuk mendukung proses belajar dan pengembangan diri siswa.

3. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin

Tabel 4.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin.⁶⁷

No	Nama	Jabatan
1	Sri Astuti , S.Pd.	Kepala Sekolah
2	Mardina, S.Pd.	Wakabid Kurikulum
3	Muhammad Yusuf. F, S.Pd.	Wakabid Kesiswaan
4	Imam Romli, S.Pd.I	Wakabid Sarpra
5	Husnul Khatimah,S.Th.I.	Koordinator Al Qur'an
6	Fathan Ansori	Guru Al-Qur'an
7	H. Sanudin Baderuddin Balli	Guru Al-Qur'an
8	Riadhusshalihin, Bsc	Guru Al-Qur'an
9	Ma'dil Abrar, S.Pd.	Guru Al-Qur'an
10	Misnawati, S.Pd.	Guru Al-Qur'an
11	Wahdah, S.Pd.I.	Guru Al-Qur'an
12	Ummi Rizqah, S.Pd.	Guru Al-Qur'an
13	Sari Tarina Mastaniah, S.Pd.	Guru Matematika
14	Ayu Meida Wardani, S.Pd.	Guru Matematika
15	Fitria Aulia, S.Pd.	Guru Matematika
16	Nurhalimah, S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia
17	Eva Yulinda Sari, S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia
18	Khairunnisa, S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia
19	Yasnie Prihaty, S.Pd.I.	Guru Bahasa Inggris
20	Sofiah, S.Pd.	Guru Bahasa Inggris
21	Dafid Sudarsono, S.Pd.	Guru Bahasa Inggris
22	Erwin Bahtiar, S.Pd.	Guru Bahasa Arab

⁶⁷ <https://smp.situkhuwah.sch.id/home/dewanguru>,” diakses 18 September 2025.

23	Muhammad Reza, S.Pd.	Guru Bahasa Arab
24	Uswatunnabila, S.Pd.	Guru IPA
25	Risa Aulia, S.Pd.	Guru IPA
26	Fitriani, S.E.	Guru IPS
27	Arbainah, S.Pd.	Guru IPS
28	Mahmudah, S.Pd.	Guru PAI
29	Rini Anggraini, S.Pd.	Guru Seni Budaya/Prakarya
30	Wardah, S.Pd.	Guru PJOK
31	Aina Rosyida, S.Pd.	Guru BK
32	Muhammad Fuad, A.Md, S.Kom.	Guru TIK
33	Noer Halimah, S.Kep., Ners.	Tenaga Kesehatan
34	Kastalani, A.Md.	Pustakawan
35	Rini Dwi Hastuti, A.Md.Ak.	Tenaga Administrasi
36	Dede Ramadhan Fabiani, S.Ak.	Tenaga Administrasi
37	Gagah Diprahara	Cleaning Service
38	M. Fikri Ramadhana	Cleaning Service
39	Rini Dwi Hastuti, A.Md.Ak.	Tenaga Administrasi
40	Muhammad Hamdi, S.Pd.	Cleaning Service
41	Yudianoor	Security
42	Satriani	Wakar

4. Data Siswa Kelas VIII E SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin

Tabel 4.2 Data Siswa Kelas VIII E SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin

No	Nama Siswa	Kelas
1	Ahmad Al Fraidi Palantei	VIII E
2	Ahmad Fathan Mubina	VIII E
3	Amr Furqan	VIII E
4	Anindya Farras Ahmad	VIII E
5	Arvan Zidane Latief Winarno	VIII E
6	Dellander Thaha Al-Falaq Krishna Dewa	VIII E
7	Fathan Palupi	VIII E
8	Gavin Arrazan Salamander	VIII E
9	Ghaisan Arkana Yosila Putra	VIII E
10	Gilang Arya Qais Athallah	VIII E
11	Ibnu Nabil Rahmatullah	VIII E
12	Khosyi Nibros Abiyaz	VIII E
13	Muhammad Afif Fairuz	VIII E
14	Muhammad Azraqi Harfand	VIII E
15	Muhammad Daffa Ayman	VIII E
16	Muhammad Fa'iq Wazza	VIII E
17	Muhammad Fathir	VIII E

18	Muhammad Fatih Sya'Ban	VIII E
19	Muhammad Gavin Andrea	VIII E
20	Muhammad Gevin Alghifari Hasan	VIII E
21	Muhammad Nabil Makarim	VIII E
22	Muhammad Rafa Ramadhan	VIII E
23	Muhammad Rafi Arifa	VIII E
24	Muhammad Rezky Aditya	VIII E
25	Muhammad Rezky Al Fikri	VIII E
26	Muhammad Rizky	VIII E
27	Muhammad Rizqan Firdaus	VIII E
28	Muhammad Sirajul Munir	VIII E
29	Nurrizko Royyan Alfarezza	VIII E
30	Syabil Chairan Aulia	VIII E

5. Data Siswa yang diwawancara

Tabel 4.3 Data Siswa yang diwawancara Kelas VIII E SMPIT Ukhuwah Banjarmasin

NO	Nama	Kelas
1	Muhammad Rafi Arifa	VIII E
2	Syabil Chairan Aulia	VIII E
3	Muhammad Rezky Aditya	VIII E
4	Khosyi Nibros Abiyaz	VIII E
5	Muhammad Sirajul Munir	VIII E
6	Arvan Zidane Latief Winarno	VIII E

6. Keadaan Fasilitas dan Sarana Prasarana

SMPIT Ukhuwah Banjarmasin mempunyai lingkungan belajar yang baik, kondusif dan memadai serta memiliki fasilitas dan sarana yang begitu lengkap seperti gedung sekolah dua lantai, ruang kelas full AC, ruang perpustakaan, ruang UKS, ruang layanan BK, ruang wakil kepala sekolah, masjid Al-Hikmah dengan kapasitas, lapangan basket dan futsal, taman sekolah, kolam ikan hias, lab computer, Wi-Fi di semua area sekolah, CCTV di semua kelas dan area sekolah, LCD di semua kelas, dan alat peraga pembelajaran al-Qur'an.

B. Penyajian Data

1. Penggunaan Gamifikasi dalam Menumbuhkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin

Penggunaan gamifikasi dalam dunia pendidikan merupakan salah satu pendekatan inovatif yang muncul sebagai respons terhadap perubahan paradigma pembelajaran di era digital. Gamifikasi tidak hanya mengacu pada penggunaan permainan dalam arti literal, tetapi lebih luas dari itu yaitu penggunaan elemen-elemen *game* contohnya seperti: poin, level, tantangan, papan peringkat, penghargaan, dan narasi kompetitif dalam konteks pembelajaran. Tujuan yang paling penting dari pendekatan ini adalah menciptakan kelas belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan menantang, peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Dalam konteks pembelajaran (PAI) Pendidikan Agama Islam, pendekatan gamifikasi menjadi strategi relevan dan juga efektif untuk menumbuhkan motivasi siswa. Hal ini karena mata pelajaran PAI sering kali dianggap monoton dan teoritis oleh sebagian peserta didik, terutama ketika disampaikan dengan metode konvensional seperti ceramah. Oleh sebab itu, Kepala sekolah di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin berupaya menghadirkan suasana belajar yang lebih variatif dengan memanfaatkan teknologi dan unsur permainan sebagai media pembelajaran.

a. Bentuk Penggunaan Gamifikasi Quizizz

Guru PAI di sekolah ini menggunakan gamifikasi berbasis digital yang sering digunakan seperti Quizizz. Aplikasi atau platform tersebut memiliki tampilan

menarik, fitur interaktif, serta memungkinkan adanya sistem penilaian otomatis yang instan.

Berdasarkan fakta hasil observasi yang di lakukan oleh guru PAI di kelas VIII di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil observasi di kelas VIII mengenai penggunaan Gamifikasi di SMPIT Ukhudah Banjarmasin

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Catatan Hasil Observasi
1	Penggunaan Gamifikasi Oleh Guru PAI	Guru menjelaskan aturan permainan/gamifikasi secara jelas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Guru PAI menyampaikan aturan permainan Quizizz serta system menjawab soalnya dengan jelas.
		Guru menggunakan elemen gamifikasi seperti poin, badge, leaderboard, atau level.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Guru menggunakan platform digital yaitu Quizizz yang mana mencakup semua elemen gamifikasi
		Guru mengintegrasikan media/aplikasi gamifikasi (seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall, dll).	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Guru memakai platform gamifikasi berbasis digital yaitu Quizizz dengan baik dan dipahami oleh siswa
		Guru memberikan penghargaan atau umpan balik atas pencapaian siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Penghargaan yang diberikan selain skor tertinggi di Quizizz, guru memberikan sebuah bintang

Penggunaan gamifikasi Quizizz tersebut dilakukan pada tahap akhir pembelajaran sebagai bentuk evaluasi formatif atau biasanya kegiatan seperti juga dipakai ketika *ice breaking* atau ketika keadaan didalam kelas mulai terasa jemu. Melalui kegiatan Quizizz yang dilakukan guru PAI, Ini dapat menarik kembali perhatian siswa yang mulai menurun seperti ngantuk, bosan, dan sekaligus

memantau tingkat pemahaman siswa SMPIT Ukhuwah terhadap mata pembelajaran yang telah dipelajari.



Gambar 4.1 Penggunaan Gamifikasi Berbasis Quiziz

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan sistem barcode sebagai media interaktif dalam menjawab pertanyaan melalui aplikasi Quizizz. Setiap siswa diberikan lembar barcode yang telah dirancang sebelumnya oleh guru PAI sesuai dengan pilihan jawaban yang tersedia. Ketika pertanyaan ditampilkan, siswa menyerahkan lembar barcode yang sesuai kepada guru untuk dipindai menggunakan perangkat ponsel guru. Apabila jawaban siswa benar, hasil pemindaian akan langsung menampilkan skor pada layar utama kelas. Berikut merupakan contoh lembar barcode yang diberikan kepada seluruh siswa.

Berikut Adalah link yang digunakan oleh guru PAI dalam penggunaan gamifikasi berbasis *Quizizz* di kelas:

<https://wayground.com/admin/quiz/68b78b4811c50d3e82727daa>



Gambar 4.2 Barkot untuk siswa menjawab pertanyaan Quizizz

Pada lembar barcode tersebut terdapat beberapa pilihan jawaban, yaitu A, B, C, dan D. Setiap siswa memindai barcode yang sesuai dengan jawaban yang mereka anggap benar menggunakan perangkat guru. Proses pemindaian dilakukan secara bergiliran berdasarkan kecepatan siswa dalam merespons pertanyaan. Semakin cepat siswa menjawab dengan benar, semakin tinggi pula skor yang diperoleh. Sistem ini mendorong siswa untuk berpikir cepat dan tepat dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI yaitu Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr. di SMP Islam Terpadu Ukhuhah Banjarmasin, diketahui bahwa penggunaan gamifikasi mulai dikembangkan sejak masa Corona atau yang kita sering sebut COVID-19. Pada situasi tersebut, pembelajaran daring menuntut adanya inovasi agar siswa itu tetap aktif dan juga agar siswa tidak kehilangan minat belajarnya. Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr. menjelaskan bahwa penggunaan media digital berbasis permainan merupakan solusi yang dapat menghadapi kejemuhan siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr. menyampaikan:

Sejak masa pandemi COVID-19, kami mulai mencari cara agar siswa tetap bersemangat mengikuti pelajaran PAI. Kami kemudian mencoba menggunakan aplikasi seperti Quizizz. Awalnya hanya untuk menghidupkan suasana, tetapi ternyata siswa sangat antusias dan hasil belajar mereka juga meningkat. Sekarang, walaupun sudah kembali tatap muka, kami tetap menggunakan gamifikasi karena dampaknya sangat positif.⁶⁸

Penerapan gamifikasi dilakukan dengan menggabungkan beberapa elemen permainan seperti sistem poin (*point system*), leaderboard (papan peringkat), kompetisi antar kelompok, dan pemberian penghargaan (*reward system*). Guru menjelaskan bahwa sistem poin diberikan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan baik dan benar atau menyelesaikan tantangan yang telah diberikan dalam permainan. *Leaderboard* digunakan untuk menampilkan peringkat siswa secara langsung, sehingga menimbulkan rasa kompetitif yang sehat di antara mereka. Sementara itu, penghargaan berupa stiker, bintang, atau puji verbal diberikan dalam rangka menumbuhkan motivasi serta rasa percaya diri siswa.

Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr. menambahkan:

Kami selalu berusaha memberikan penghargaan kepada siswa yang berprestasi, meskipun hanya berupa stiker atau bintang di papan nilai kelas. Hal sederhana seperti itu ternyata sangat berarti bagi siswa. Mereka jadi lebih semangat belajar dan ingin terus mendapatkan hasil terbaik.⁶⁹

Selain elemen kompetitif, guru juga menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang kolaboratif. Dalam beberapa pertemuan, guru kadang menggunakan gamifikasi berbasis kelompok agar siswa dapat belajar bekerja sama dan saling mendukung. Misalnya, ketika menggunakan Wordwall, siswa dibagi

⁶⁸ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁶⁹ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin, 17 September 2025.

menjadi beberapa kelompok untuk menjawab kuis secara bergantian. Hal ini juga tidak hanya sekedar melatih pemahaman materi saja, tetapi juga agar memperkuat hubungan sosial dan komunikasi antar siswa.

Dari hasil pernyataan di atas, tampak bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat guru menggunakan media gamifikasi. Mereka lebih aktif, fokus, dan berpartisipasi secara sukarela dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat termotivasi untuk meraih skor tertinggi, dan suasana kelas menjadi lebih hidup serta dinamis. Bahkan siswa yang biasanya pasif ikut berpartisipasi karena tertarik pada bentuk pembelajaran yang lebih interaktif dan menantang. Salah satu siswa kelas VIII menyatakan: “Kalau belajar pakai Quizizz itu seru, seperti main game tapi sambil belajar. Jadi tidak bosan dan lebih mudah mengingat materinya.”⁷⁰

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran PAI juga memiliki manfaat pedagogis yang signifikan. Melalui gamifikasi, guru dapat menerapkan prinsip *student-centered learning*, di mana juga siswa berperan aktif sebagai subjek pembelajaran. Guru tidak hanya sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, tetapi juga berperan menjadi fasilitator yang mengarahkan siswanya untuk mendapatkan serta memahami konsep secara mandiri. Selain itu, sistem gamifikasi memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung melalui skor atau peringkat yang muncul di layar, sehingga siswa dapat segera mengetahui sejauh mana penguasaan mereka terhadap materi.

⁷⁰ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin, 17 September 2025.

Dengan demikian, dapat dilihat bahwa bentuk penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin dilakukan melalui integrasi elemen permainan dalam kegiatan belajar, baik secara daring maupun tatap muka. Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr. memanfaatkan media digital interaktif seperti Quizizz, disertai sistem *poin*, *leaderboard*, kompetisi, dan penghargaan sederhana didalamnya. Penerapan seperti ini terbukti dapat dalam menumbuhkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna. Dengan pendekatan ini, pembelajaran PAI tidak sekedar berfokus kepada transfer pengetahuan ilmu, akan tetapi juga pada pembentukan pengalaman belajar siswa yang menarik dan sesuai dengan dunia digital siswa masa sekarang.⁷¹

b. Peran Guru dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Melalui Gamifikasi Quizizz

Para guru di SMP Islam Terpadu Ukhuwah di Banjarmasin berperan penting dalam penerapan Pendidikan Agama Islam (PAI) karena mereka menggunakan gamifikasi untuk mendorong siswa belajar. Para guru PAI diwawancara, dan hasilnya menunjukkan bahwa selain mengajarkan konten, mereka juga menciptakan kegiatan belajar yang merangsang dan menarik bagi siswa mereka. Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi dimulai sejak masa pandemi Covid-19. beliau menyadari bahwa siswa mulai kehilangan semangat belajar, sehingga ia berinisiatif menggunakan pendekatan yang lebih menarik. Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr mengatakan:

⁷¹ Hasil Obeservasi di kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin, 17 September 2025

Sekolah mulai menerapkan gamifikasi sejak masa Covid-19, waktu itu pembelajaran jarak jauh membuat anak-anak cepat bosan. Akhirnya saya coba pakai Quizizz supaya mereka lebih semangat dan mau menyelesaikan tugas. Ternyata anak-anak jadi lebih aktif dan tertarik.⁷²

Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr juga menuturkan bahwa latar belakang digunakannya gamifikasi adalah karena minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran PAI yang mulai menurun. Beliau melihat bahwa anak-anak zaman sekarang lebih menyukai hal yang interaktif dan kompetitif.

Saya lihat anak-anak sekarang susah fokus kalau cuma ceramah atau hafalan. Tapi kalau pakai game, mereka bisa semangat. Mereka itu kalau main game di HP bisa berjam-jam, tapi kalau disuruh mengaji 15 menit aja udah bosan. Dari situ saya berpikir, kenapa tidak kita manfaatkan hal itu untuk belajar agama.⁷³

Sebagai motivator, Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr berupaya menumbuhkan motivasi siswa dengan memberikan penghargaan dan umpan balik positif. Beliau menjelaskan:

Biasanya yang cepat menjawab atau punya skor tertinggi saya kasih bintang di kartu reward. Nanti di akhir semester dihitung siapa yang paling banyak bintangnya. Jadi anak-anak berlomba-lomba buat dapat bintang. Walau hadiahnya kecil, tapi mereka senang banget.⁷⁴

Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr juga menambahkan bahwa bentuk penghargaan sederhana seperti stiker bintang, pujian, dan pengumuman di depan kelas mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar.

Kadang saya cuma umumkan siapa yang menang di depan kelas atau kasih stiker kecil aja. Tapi itu bikin mereka senang dan bangga. Bahkan sering mereka tanya, ‘Bu, kapan main Quizizz lagi?’⁷⁵

⁷² Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukuwah Banjarmasin, 17 September 2025

⁷³ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁷⁴ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁷⁵ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

Motivasi siswa terlihat setelah gamifikasi diterapkan. Hal ini dikuatkan oleh pernyataan beberapa siswa. Rafi Arifa menyampaikan: “Saya merasa bangga kalau dapat poin atau penghargaan dari guru. Rasanya ingin lebih rajin belajar lagi supaya bisa dapat lebih banyak poin.”⁷⁶

Siswa lain, Syabil Chairan Aulia, juga menyatakan bahwa adanya poin dan badge membuat dirinya lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran. “Kalau dapat poin atau badge dari guru itu rasanya senang banget. Kayak bukti kalau usaha kita dihargai. Jadi makin semangat buat ikut game berikutnya.”⁷⁷

Sedangkan Rizky Aditya menyampaikan bahwa sistem penghargaan membuat dirinya terdorong untuk berprestasi ia menyatakan:

Kalau ada game, saya jadi makin semangat. Soalnya saya pengen dapat skor tertinggi. Waktu guru umumkan siapa yang paling tinggi, rasanya bangga banget.⁷⁸

Bahkan Nibros pun mengaku lebih bersemangat belajar karena adanya tantangan dalam game. Dia menyatakan: “Kalau belajar pakai game itu lebih semangat, soalnya ada tantangan dan bisa tahu hasilnya langsung. Jadi pengen lebih baik lagi biar dapat nilai bagus.”⁷⁹

Sebaliknya, Sirajul Munir dan Zidane juga menunjukkan adanya perubahan kecil dalam semangat belajar. Sirajul mengungkapkan: “saya jadi agak lebih semangat, karena ada tantangannya. Jadi pengen ikut terus walaupun kadang

⁷⁶ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁷⁷ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁷⁸ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁷⁹ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin, 17 September 2025.

salah.”⁸⁰ Sementara Zidane menyebut: “Ya ada semangatnya sedikit, nggak terlalu bosan juga sih. Jadi lumayan suak aja belajarnya.”⁸¹

Selain sebagai pemberi motivasi, guru juga berperan dalam menghadirkan suasana belajar yang asik, nyaman dan menyenangkan. Ia menekankan bahwa *game* tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga sarana belajar yang efektif. Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr menjelaskan:

Saya selalu bilang ke anak-anak, kita main game bukan buat main-main doang, tapi ini cara belajar yang seru. Setelah main, saya tanya lagi, Apa yang kalian pelajari dari game tadi? Jadi mereka paham kalau main itu juga bagian dari belajar.⁸²

Dalam proses pembelajaran, Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr juga aktif berkeliling memantau siswa agar semua terlibat. Ia berkata:

Saya nggak bisa duduk di depan aja. Saya jalan keliling, lihat siapa yang bingung, siapa yang mulai ribut. Kalau ada yang salah terus, saya dekati dan bilang, ‘Ayo semangat, masih banyak soal kok.’ Jadi mereka merasa diperhatikan.⁸³

Melalui berbagai peran tersebut, Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr telah berhasil menciptakan suasana belajar yang positif, kompetitif, dan menyenangkan. Penggunaan gamifikasi bukan hanya menumbuhkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, akan tapi juga menghadirkan motivasi intrinsik mereka untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai agama. Hal ini juga sesuai dari pengakuan

⁸⁰ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁸¹ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁸² Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁸³ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

siswa bahwa pada pembelajaran PAI kini terasa lebih menarik dan tidak membosankan.

Dengan demikian, dapat dilihat bahwa seorang guru itu memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui gamifikasi, baik sebagai perancang kegiatan, pemberi motivasi, maupun pengelola suasana kelas. Melalui inovasi dan dukungan positif dari guru, gamifikasi mampu menumbuhkan semangat, partisipasi, serta kesadaran siswa untuk ingin terus belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dengan lebih semangat dan gembira.

c. Respon Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPIT Ukhudah Banjarmasin mendapat respon yang sangat positif dari siswa. Hampir seluruh siswa yang diwawancara mengaku bahwa pembelajaran dengan menggunakan unsur permainan *Quizizz* membuat mereka lebih bersemangat, tidak mudah bosan, serta merasa tertantang untuk berprestasi. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti saat jam mata Pelajaran PAI di kelas VIII mengenai respon dan motivasi siswa pada saat penggunaan gamifikasi oleh guru PAI:

Tabel 4.5 Hasil Observasi Mengenai Respon dan Motivasi Siswa

No	Aspek ygng Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Catatan Hasil Observasi
2	Respon dan Motivasi Siswa	Siswa menunjukkan antusiasme selama pembelajaran berlangsung.	✓	□	Sebagian besar siswa menunjukkan sikap senang dan antusias selama kegiatan gamifikasi berlangsung.

					Hal ini terlihat dari semangat mereka dalam berlomba-lomba menjawab pertanyaan dengan cepat untuk memperoleh skor tertinggi. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
	Siswa aktif dalam menjawab soal/tantangan yang disajikan dalam bentuk permainan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Para siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi ketika diberikan pertanyaan. Mereka dengan sigap dan bersemangat segera berbaris di posisi terdepan untuk menjawab lebih cepat.
	Siswa bersemangat menyelesaikan tugas dalam format gamifikasi.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Para siswa berlari menuju barisan terdepan untuk memindai barcode yang telah diberikan sebelumnya.
	Siswa menunjukkan sikap kerjasama atau kompetisi yang sehat.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		Selama penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> , para siswa tidak saling menyontek atau membantu satu sama lain. Hal ini terjadi karena guru telah menetapkan aturan yang jelas sejak awal pelaksanaan kegiatan, sehingga setiap siswa bertanggung jawab penuh atas jawabannya masing-masing.

Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr menjelaskan bahwa penggunaan gamifikasi telah membawa perubahan besar dalam atmosfer belajar di kelas. Sebelum gamifikasi diterapkan, siswa terlihat kurang antusias, cenderung pasif, dan mudah bosan ketika pelajaran berlangsung. Namun setelah pembelajaran disisipi unsur

permainan, suasana menjadi lebih hidup dan partisipasi siswa meningkat pesat.

Guru menyampaikan:

Kalau dulu anak-anak banyak yang ngantuk pas jam PAI, sekarang malah semangat. Mereka sering nanya, ‘Bu, hari ini main game apa?’ Hampir semua ikut nimbrung, bahkan yang biasanya diam pun mau menjawab. Itu tanda motivasi belajar mereka meningkat.⁸⁴

Pernyataan Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr tersebut memperlihatkan bahwa gamifikasi mampu menarik perhatian siswa dan memperoleh lingkungan belajar yang sangat menyenangkan. Kemudian siswa tidak lagi memandang pelajaran PAI sebagai sesuatu yang membosankan atau hanya berisi hafalan, melainkan sebagai kegiatan yang interaktif dan penuh tantangan. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa perasaan senang dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar dapat memperkuat dorongan untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr juga menambahkan bahwa dampak gamifikasi tidak hanya dirasakan selama kegiatan belajar di kelas, tetapi juga terlihat dalam sikap dan kebiasaan siswa di luar kelas. Ia menuturkan:

Yang dulunya cuma beberapa anak yang aktif, sekarang hampir semuanya ikut terlibat. Nilai ujian juga naik rata-rata 10 poin. Tapi yang lebih penting lagi, banyak orang tua yang bilang anak-anaknya jadi lebih rajin salat dan ngaji di rumah.⁸⁵

Ini menunjukkan bahwasanya motivasi yang tumbuh bukan hanya terbatas pada ranah kognitif, tetapi juga meluas pada ranah afektif dan spiritual. Pembelajaran agama yang dikemas melalui gamifikasi tidak hanya meningkatkan semangat akademik, tetapi juga memperkuat nilai-nilai keagamaan dalam diri

⁸⁴ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhluwah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁸⁵ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhluwah Banjarmasin, 17 September 2025.

siswa. Respon positif juga terlihat jelas dari pernyataan siswa. Rafi Arifa menyampaikan bahwa pembelajaran dengan game membuatnya lebih termotivasi dan fokus selama pelajaran.

Saya merasa lebih semangat setiap kali guru pakai game. Jadi nggak ngantuk dan pengen ikut terus. Apalagi kalau bisa menang dan dapat poin tertinggi, rasanya senang banget.⁸⁶

Dari pernyataan tersebut terlihat bahwa gamifikasi mampu memunculkan rasa kompetitif yang sehat. Tantangan dan poin yang diperoleh menjadi pemicu semangat belajar, bukan tekanan. Siswa berusaha lebih fokus agar bisa memberikan hasil terbaik. Hal ini memperlihatkan munculnya motivasi ekstrinsik karena ingin menang dan mendapat penghargaan, yang kemudian berkembang menjadi motivasi intrinsik, yakni keinginan untuk memahami pelajaran karena merasa tertarik dan tertantang dalam proses belajar itu sendiri.

Rizky Aditya juga mengungkapkan hal yang serupa. Ia merasa tertantang dengan sistem skor dan leaderboard dalam game.

Kalau pakai game, suasannya kayak lomba tapi tetap belajar. Saya pengen menang dan dapat skor tinggi, jadi sebelum pelajaran kadang saya belajar dulu biar bisa jawab cepat. Jadi tambah semangat buat ngerti materi.⁸⁷

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi berhasil menumbuhkan inisiatif belajar mandiri. Siswa tersebut tidak hanya semangat ketika bermain, tetapi juga mempersiapkan diri sebelum pelajaran dimulai. Hal ini adalah bukti nyata bahwa motivasi belajar yang tumbuh dari gamifikasi tidak bersifat sesaat, melainkan berkelanjutan.

⁸⁶ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhluwah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁸⁷ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhluwah Banjarmasin, 17 September 2025.

Siswa lain, Syabil Chairan Aulia, menjelaskan bahwa kegiatan gamifikasi membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan membangkitkan kerja sama di antara siswa.

Kalau pakai game itu lebih semangat, karena suasannya rame dan seru. Kita jadi aktif, bisa kerja sama sama teman, dan pengen menang. Jadi nggak terasa lagi belajar, tapi sebenarnya tetap paham materinya.⁸⁸

Dari pernyataan tersebut, dapat dilihat bahwa gamifikasi tidak hanya menumbuhkan motivasi individu, akan tetapi juga mengelola motivasi sosial melalui kolaborasi dan semangat kebersamaan. Unsur kerja sama dalam permainan membuat siswa belajar menghargai peran teman sekelompok dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap hasil bersama. Selain itu, siswa juga belajar mengelola emosi, menerima kekalahan, dan berlapang dada dalam berkompetisi, yang merupakan bagian dari nilai-nilai akhlak Islami.

Nibros juga menuturkan bahwa ia merasa lebih antusias mengikuti pelajaran karena hasilnya dapat terlihat secara langsung. “Belajar pakai game itu lebih menarik, jadi nggak bosan. Apalagi kalau bisa lihat hasilnya langsung di layar, rasanya puas dan pengen ikut lagi.”⁸⁹

Pernyataan ini memperlihatkan bahwa umpan balik instan (*immediate feedback*) yang diberikan melalui gamifikasi berperan besar dalam meningkatkan motivasi. Siswa mengetahui secara langsung apakah jawabannya benar atau salah, sehingga muncul rasa ingin memperbaiki dan juga mau berusaha lebih baik lagi di

⁸⁸ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁸⁹ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin, 17 September 2025.

kesempatan berikutnya. Hal ini juga sangat penting buat menjaga semangat belajar siswa dan menumbuhkan kebiasaan reflektif.

Sementara itu, Sirajul Munir dan Zidane menunjukkan respon yang lebih sederhana, namun tetap mengandung makna positif. Sirajul mengatakan: “Kalau pakai Quizizz, saya jadi agak lebih semangat. Kadang ikut main kalau ngerti materinya. Jadi lumayan seru sih, nggak bikin ngantuk.”⁹⁰ Sedangkan Zidane menyampaikan: “Ya lumayan, nggak terlalu bosan aja. Jadi lebih ringan belajarnya.”⁹¹

Meskipun respon mereka tidak seantusias siswa lain, keduanya tetap menunjukkan peningkatan keterlibatan dibandingkan sebelumnya. Hal ini juga menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi jembatan bagi siswa yang sebelumnya pasif atau kurang termotivasi untuk mulai terlibat dalam pembelajaran. Faktor kesenangan dan tantangan membuat mereka merasa lebih nyaman dan tidak terbebani dalam belajar PAI.

Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr juga menegaskan bahwa perubahan yang paling terasa adalah peningkatan kepercayaan diri dan partisipasi siswa di kelas. Ia menjelaskan:

Kalau dilihat dari hasil, bukan cuma nilai yang naik, tapi juga sikap anak-anak. Mereka lebih berani bertanya, lebih aktif diskusi, dan kalau salah pun mereka tetap semangat buat coba lagi.⁹²

⁹⁰ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁹¹ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁹² Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

Dari pernyataan tersebut terlihat bahwa gamifikasi tidak hanya berpengaruh terhadap semangat belajar siswa, akan tetapi juga terhadap sikap belajar positif, seperti percaya diri, berani berpendapat, dan tidak takut gagal. Siswa menjadi lebih menghargai proses daripada hasil akhir semata. Selain menumbuhkan motivasi belajar siswa, gamifikasi juga membantu siswa memahami materi dengan baik. Syabil menyampaikan: “Kalau pakai game itu lebih gampang ngerti, soalnya kita bisa langsung lihat contoh soal dan jawabannya. Jadi lebih cepat paham dan inget.”⁹³

Rizky Aditya menambahkan bahwa bentuk soal dalam game membuat hafalan menjadi lebih menyenangkan:

Kalau belajar pakai game, pertanyaannya sering diulang dan bentuknya lucu. Jadi hafalnya tanpa terasa. Dulu hafalnya susah banget, sekarang lebih gampang.⁹⁴

Sementara Rafi Arifa menekankan bahwasanya melalui pendekatan gamifikasi, ia tidak berfokus belajar untuk menang, tetapi juga termotivasi untuk menjadi lebih baik dan rajin kedepan nya dalam belajar. “Kalau menang game atau dapat poin, rasanya bangga. Jadi pengen lebih rajin lagi biar bisa terus menang dan dipuji guru.”⁹⁵

Berdasarkan keseluruhan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penerapan gamifikasi sangat positif dan berdampak langsung terhadap motivasi belajar mereka. Gamifikasi berhasil mengelola suasana belajar

⁹³ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁹⁴ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁹⁵ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin, 17 September 2025.

yang menyenangkan, asik, interaktif, dan kompetitif. Ada awalnya siswa yang awalnya pasif menjadi lebih berani berpartisipasi, sementara siswa yang sudah aktif menjadi semakin semangat untuk mengembangkan diri.

Selain itu, dampak gamifikasi tidak hanya menumbuhkan motivasi ekstrinsik seperti keinginan untuk mendapatkan poin atau penghargaan, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik, yaitu dorongan untuk belajar karena merasa tertantang, senang, dan ingin memahami pelajaran agama dengan lebih baik. Dengan kata lain, gamifikasi membantu siswa menemukan makna belajar yang lebih mendalam bahwa belajar agama bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan tanpa kehilangan nilai spiritual di dalamnya.

Oleh karena itu, dapat dilihat bahwa penerapan gamifikasi dalam mata pembelajaran PAI di SMPIT Ukhuwah Banjarmasin telah berhasil menumbuhkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh, meningkatkan partisipasi aktif di kelas, memperkuat pemahaman terhadap materi, serta menumbuhkan nilai-nilai yang begitu positif seperti kerja sama, kejujuran, dan rasa tanggung jawab dalam belajar.

2. Faktor Pendukung dan penghambat Penggunaan Gamifikasi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin

Penggunaan gamifikasi pada pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin dapat berjalan efektif karena adanya sejumlah faktor yang mendukung, baik dari pihak sekolah, guru, maupun siswa. Faktor-faktor ini menjadi modal utama yang membuat kegiatan pembelajaran berbasis permainan dapat diterima dengan baik oleh seluruh warga sekolah.

a. Faktor Pendukung Penggunaan Gamifikasi

Inilah beberapa faktor pendukung gamifikasi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin sebagai berikut:

1) Dukungan dari Pihak Sekolah dan Lingkungan Kerja

Dukungan sekolah menjadi suatu faktor paling penting dalam mencapai keberhasilan penerapan gamifikasi. Sekolah juga memberikan kebebasan dan kepercayaan kepada guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Selain itu, sekolah juga memfasilitasi kebutuhan teknologi seperti jaringan internet, proyektor, dan pelatihan pengembangan media digital. Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr menyampaikan:

Sekolah sangat mendukung. Bahkan ada pelatihan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis game hampir setiap bulan. Kami juga sering saling sharing antar guru supaya bisa lebih kreatif dalam membuat game yang sesuai dengan materi agama.⁹⁶

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa dukungan kelembagaan sangat membantu guru dalam meningkatkan kompetensinya. Sekolah tidak hanya menyediakan fasilitas, tetapi juga menciptakan iklim kerja yang mendorong kolaborasi antar guru. Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr merasa lebih percaya diri untuk mencoba metode baru karena ada dukungan dari kepala sekolah dan rekan sejawat.

⁹⁶ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

2) Kreativitas dan Kompetensi Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Keberhasilan gamifikasi juga tidak hanya dari kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan relevan. Guru itu peran nya adalah sebagai perancang, pelaksana, sekaligus motivator bagi siswa. Dalam wawancara, Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr menyampaikan bahwa ia berusaha untuk tidak membuat pelajaran agama terasa membosankan, tetapi tetap bermakna.

Saya berusaha bikin suasana belajar yang tidak monoton. Kalau anak-anak kelihatan bosan, saya langsung ganti metode. Kadang pakai Quizizz, kadang pakai Wordwall, atau kuis manual kalau sinyalnya susah.⁹⁷

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa guru memiliki kemampuan adaptif terhadap kondisi kelas. Ia mampu menyesuaikan media dan strategi agar pembelajaran tetap menyenangkan meskipun fasilitas tidak selalu mendukung. Kreativitas guru juga terlihat dalam kemampuannya menyesuaikan konten game dengan nilai-nilai agama. Soal-soal dalam permainan tidak saja berisi hafalan, tetapi juga pemahaman dan penerapan akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, gamifikasi tidak sekadar menjadi sarana hiburan, melainkan juga media pendidikan karakter Islami.

3) Antusiasme dan Respon Positif Siswa

Respon positif dari siswa menjadi faktor pendukung terbesar keberhasilan gamifikasi. Siswa menyambut baik kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan karena memberikan suasana yang lebih santai, menantang, dan

⁹⁷ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhluwah Banjarmasin, 17 September 2025.

menyenangkan. Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr menjelaskan bahwa sejak menggunakan gamifikasi, antusiasme siswa meningkat pesat.

Kalau jam PAI sekarang malah jadi yang ditunggu anak-anak. Mereka sering nanya, ‘Bu, hari ini main game apa?’ Padahal dulu pelajaran PAI sering dianggap berat.⁹⁸

Dari hasil wawancara dengan siswa, sebagian besar menyatakan bahwa metode gamifikasi membuat mereka lebih fokus dan semangat belajar. Rafi Arifa mengatakan: “Saya jadi lebih semangat dan cepat paham kalau pakai game, apalagi kalau bisa dapat poin tertinggi. Jadi pengen belajar lagi supaya menang.”⁹⁹

Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menumbuhkan motivasi belajar intrinsik siswa. Mereka merasa belajar bukan karena paksaan, melainkan karena adanya dorongan dari dalam diri untuk memahami materi. Rasa senang, bangga, dan puas saat berhasil memperoleh skor tinggi menjadi bentuk penguatan motivasi yang sangat efektif.

4) Kesesuaian Gamifikasi dengan Karakteristik Siswa Zaman Sekarang

Faktor pendukung lainnya adalah karakter siswa yang hidup di era digital. Siswa generasi sekarang tumbuh dengan teknologi dan terbiasa dengan interaksi berbasis layar serta permainan digital. Guru memanfaatkan karakteristik ini sebagai jembatan untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan dengan cara yang relevan.

Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr menjelaskan:

⁹⁸ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

⁹⁹ Hasil Wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Islam Terpadu Ukuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

Anak-anak sekarang itu lebih cepat tanggap kalau pakai hal yang menarik. Game itu dekat banget dengan mereka, jadi kalau dikaitkan dengan pelajaran agama, mereka lebih cepat paham dan ingat.¹⁰⁰

Dengan demikian, gamifikasi menjadi sarana efektif untuk menghubungkan dunia digital yang digemari siswa dengan materi keagamaan yang sarat nilai moral. Melalui cara ini, pembelajaran agama menjadi lebih kontekstual, tidak kaku, dan lebih mudah diterima oleh siswa.

b. Faktor Penghambat Penggunaan Gamifikasi

Meskipun didukung oleh berbagai faktor, penerapan gamifikasi juga dihadapkan pada sejumlah hambatan yang perlu diatasi oleh guru agar pembelajaran tetap berjalan optimal. Hambatan-hambatan tersebut meliputi kendala teknis, psikologis, nilai religius, hingga manajemen waktu dan persiapan.

1) Kendala Teknis dan Keterbatasan Fasilitas

Hambatan utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan sarana dan kendala teknis. Aplikasi gamifikasi seperti Quizizz memerlukan koneksi internet yang stabil, sementara kondisi jaringan di sekolah tidak selalu baik.

Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr menuturkan:

Kendala pertama itu biasanya masalah listrik atau LCD yang tiba-tiba bermasalah. Kadang juga game-nya nggak bisa jalan karena sinyal internet lemah. Jadi saya harus cari cara lain supaya tetap jalan.¹⁰¹

Selain itu, siswa tidak diizinkan membawa ponsel ke sekolah sehingga guru PAI harus menampilkan permainan melalui proyektor. Ketika hal tersebut tidak

¹⁰⁰ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukuhuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

¹⁰¹ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukuhuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

memungkinkan, guru PAI mengubah bentuk permainan menjadi versi manual dengan media sederhana. Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr menjelaskan:

Kalau sinyalnya jelek, saya ubah jadi kuis manual. Soalnya saya bacakan, anak-anak jawab di kertas, tetapi saya beri poin. Walau nggak digital, tetapi seru.¹⁰²

Hal ini membuktikan bahwa hambatan teknis tidak sepenuhnya menghalangi proses pembelajaran. Justru, kemampuan guru beradaptasi menjadi kunci agar semangat belajar siswa tidak hilang meskipun tanpa perangkat digital.

2) Perbedaan Karakter dan Semangat Belajar Siswa

Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda. Sebagian siswa sangat antusias mengikuti game, sementara yang lain lebih pasif dan membutuhkan dorongan lebih. Guru PAI menjelaskan:

Ada beberapa anak yang belum percaya diri. Kadang takut salah jawab atau malu kalau kalah. Jadi saya ajak bicara, saya beri penguatan supaya tetap semangat ikut main.¹⁰³

Untuk mengatasi hal ini, Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr melakukan pendekatan personal dan membuat sistem permainan berkelompok agar siswa yang kurang percaya diri bisa dibantu oleh teman-temannya. Strategi ini terbukti membuat siswa lebih nyaman dan berani berpartisipasi. “Biasanya saya campur kelompoknya. Yang rajin saya satukan dengan yang pendiam supaya bisa saling bantu. Jadi semua tetap ikut main.”¹⁰⁴

¹⁰² Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhluwah Banjarmasin, 17 September 2025.

¹⁰³ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhluwah Banjarmasin, 17 September 2025.

¹⁰⁴ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhluwah Banjarmasin, 17 September 2025.

Pendekatan tersebut menumbuhkan suasana kerja sama dan mengurangi tekanan kompetitif, sehingga setiap siswa dapat menikmati proses belajar sesuai dengan kemampuannya.

3) Materi Pelajaran yang Tidak Semua Bisa digamifikasi

Tidak semua topik dalam PAI cocok dijadikan permainan. Guru mengakui bahwa materi ibadah dan hal-hal sakral tidak bisa disampaikan dengan format permainan karena dikhawatirkan mengurangi kesakralannya.

Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr menuturkan:

Yang paling sulit itu bikin game tentang ibadah seperti sholat atau wudhu. Pernah saya coba, malah jadi ramai dan anak-anak ketawa. Akhirnya saya batasi cuma untuk materi hafalan atau pengetahuan.¹⁰⁵

Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr memilih untuk menerapkan gamifikasi hanya pada materi-materi konseptual seperti akidah, akhlak, sejarah Islam, dan kisah teladan. Keputusan ini menunjukkan kehati-hatian guru dalam menjaga nilai kesopanan dan kesucian ajaran Islam dalam proses pembelajaran.

4) Persepsi Konservatif Terhadap Metode Gamifikasi

Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr juga menghadapi hambatan dari sisi kultural, yaitu adanya pandangan konservatif dari sebagian rekan sejawat atau masyarakat yang menganggap bahwa pelajaran agama tidak pantas disampaikan melalui permainan. Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr menjelaskan:

Awalnya ada yang bilang, ‘Agama kok dijadiin mainan?’ Tapi setelah saya jelaskan kalau ini cuma metode supaya anak-anak lebih semangat, mereka akhirnya paham.¹⁰⁶

¹⁰⁵ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukuhuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

¹⁰⁶ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukuhuwah Banjarmasin, 17 September 2025.

Hambatan seperti ini tidak bersifat teknis, tetapi ideologis. Guru harus mampu menjelaskan bahwa gamifikasi bukan berarti menjadikan agama sebagai mainan, melainkan strategi agar siswa lebih mencintai pelajaran agama. Melalui komunikasi yang baik dan pendekatan profesional, akhirnya pandangan tersebut perlahan berubah dan metode gamifikasi diterima oleh rekan-rekan guru lainnya.

5) Keterbatasan Waktu dan Kesiapan Guru

Hambatan terakhir adalah faktor waktu dan kesiapan guru. Penerapan gamifikasi memerlukan persiapan yang lebih panjang dibandingkan metode konvensional. Guru harus membuat soal, menyiapkan sistem, serta memastikan semua perangkat berfungsi dengan baik. Ustadzah Mahmudah S.Pd. Gr menyampaikan:

Kalau pakai Quizizz itu nggak bisa dadakan, harus disiapkan dari awal. Mulai dari bikin pertanyaan, masukin ke aplikasi, sampai ngecek sinyal. Tapi karena hasilnya bagus, capeknya terbayar.¹⁰⁷

Walaupun membutuhkan waktu dan tenaga ekstra, guru tetap merasa senang karena hasil yang diperoleh sepadan dengan usaha yang dilakukan. Siswa lebih aktif, suasana kelas lebih hidup, dan nilai pembelajaran meningkat secara signifikan.

C. Analisis Data

Temuan analisis data dari judul "Pemanfaatan Gamifikasi dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama

¹⁰⁷ Hasil Wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Terpadu Ukhluwah Banjarmasin, 17 September 2025.

Islam di SMP Islam Terpadu Ukhuhwah, Banjarmasin." Metode kualitatif digunakan untuk analisis, yang didasarkan pada observasi lapangan, data wawancara, dan dokumentasi. Setelah itu, data direduksi, disajikan, dan ditarik kesimpulan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana instruktur menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran PAI serta bagaimana siswa bereaksi terhadapnya. Diharapkan bahwa temuan analisis ini akan memberikan penjelasan menyeluruh tentang bagaimana gamifikasi berkontribusi dalam menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

1. Penggunaan Gamifikasi dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhuhwah Banjarmasin

Agar lebih tearah disini peneliti akan memuat sub-sub bahasan mengenai topik yang dibahas di fokus penelitian pertama:

a. Bentuk Penggunaan Gamifikasi Quizizz

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah di paparkan diatas dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Terpadu Ukhuhwah Banjarmasin, dapat diketahui bahwa penggunaan gamifikasi dilakukan kedalam dua bentuk utama, yaitu gamifikasi digital dan non-digital. Guru memanfaatkan media digital gamifikasi seperti Quizizz, untuk menyajikan soal dan materi dalam bentuk permainan interaktif. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan media ini karena mampu mewujudkan suasana belajar yang lebih asik dan kompetitif. Hal ini sejalan dengan pendapat Karl M. Kapp yang menjelaskan bahwa

gamifikasi merupakan penggunaan mekanika permainan seperti poin, level, dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.¹⁰⁸

Selain itu, guru PAI juga kadang menggunakan bentuk gamifikasi non-digital ketika kondisi teknis tidak mendukung, seperti jaringan internet yang tidak stabil. Permainan manual seperti kuis kelompok, tebak ayat, dan lomba cepat tanggap digunakan untuk mempertahankan semangat belajar siswa. Pendekatan ini menunjukkan keluwasan guru dalam menyesuaikan strategi pembelajaran agar tujuan pendidikan tetap tercapai. Werbach dan Hunter menegaskan bahwa gamifikasi yang efektif harus memiliki keterlibatan bermakna (*meaningful engagement*) antara tujuan permainan dan tujuan pembelajaran.¹⁰⁹

Guru juga menjaga nilai-nilai religiusitas dengan tidak menggammifikasi seluruh materi. Seperti materi yang bersifat ibadah, seperti tata cara salat dan wudu, tetap disampaikan melalui praktik langsung. Pendekatan ini menunjukkan kemampuan guru untuk menyeimbangkan aspek kesenangan dan kesakralan dalam pembelajaran agama. Hal ini menunjukkan bahwa guru memahami fungsi gamifikasi sebagai sarana pendukung pembelajaran, bukan sekadar hiburan semata.

b. Peran Guru dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Melalui Gamifikasi

Guru mempunyai suatu peran yang sangat penting dalam penggunaan gamifikasi. Berdasarkan hasil wawancara, Fungsi guru itu bukan saja sekedar berfungsi sebagai transfer materi saja, melainkan juga sebagai perancang materi,

¹⁰⁸ Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction*, San Francisco: Pfeiffer, 2012, h. 13.

¹⁰⁹ Kevin Werbach dan Dan Hunter, *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012, h. 35.

fasilitator buat siswa, dan motivator siswa. Guru PAI di SMPIT Ukhuhah ini merancang sendiri soal-soal dan tantangan permainan yang sesuai dengan materi akidah, akhlak, dan sejarah Islam. Peran guru disini itu juga sejalan dengan teori Yuliana yang menekankan pentingnya kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi agar sesuai dengan karakteristik siswa.¹¹⁰

Selain sebagai perancang, guru juga ikut berperan sebagai fasilitator siswa yang menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Guru berusaha memastikan setiap siswa terlibat dalam permainan tanpa merasa tertekan. Hamalik menyatakan bahwa guru itu sangat berperan penting dalam menciptakan kondisi belajar yang mendorong siswa untuk selalu aktif dan memiliki rasa tanggung jawab yang besar terhadap kegiatan belajar.¹¹¹

Guru juga bertindak sebagai motivator yang selalu memberikan dorongan psikologis kepada siswa melalui pemberian pujian, penghargaan, dan umpan balik positif. Menurut Sardiman, motivasi belajar itu ialah daya penggerak dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan semangat untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.¹¹² Penerapan sistem poin dan penghargaan dalam gamifikasi merupakan bentuk nyata dari penerapan teori motivasi tersebut.

¹¹⁰ Yuliana, *Pembelajaran Inovatif Berbasis Gamifikasi*, Bandung: Alfabeta, 2021, h. 42.

¹¹¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014, h. 58.

¹¹² Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press, 2011, h. 75.

c. Respon/Dampak Motivasi Belajar Siswa

Hasil wawancara menunjukkan juga bahwa respon dan dampak gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa sebagian garis besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan gamifikasi. Siswa merasa cendrung lebih semangat, tidak bosan, dan termotivasi untuk mencapai hasil terbaik. Gamifikasi mendorong munculnya motivasi ekstrinsik berupa keinginan untuk mendapatkan poin, hadiah, dan pengakuan, serta motivasi intrinsik berupa rasa senang dan kepuasan setelah berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini juga sejalan dengan teori Sardiman yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat bersumber dari faktor internal (*intrinsik*) maupun eksternal (*ekstrinsik*) yang menjadi pendorong siswa untuk berprestasi dan mencapai tujuan pembelajaran.¹¹³

Siswa menunjukkan keinginan untuk meraih hasil terbaik dalam setiap permainan. Hal ini menunjukkan adanya dorongan untuk berprestasi sebagaimana dijelaskan oleh Uno, bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh keinginan untuk mencapai keberhasilan dan memperoleh pengakuan atas hasil yang dicapai.¹¹⁴

Peningkatan motivasi belajar ini juga dapat dipaparkan melewati teori Sardiman yang menekankan bahwa motivasi belajar tidak hanya muncul karena hadiah atau hukuman, tetapi juga karena adanya perasaan berhasil dalam menyelesaikan tugas belajar.¹¹⁵ Dengan demikian, gamifikasi berfungsi sebagai

¹¹³ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press, 2011, h. 75.

¹¹⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016, h. 91.

¹¹⁵ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press, 2011, h.79.

sarana untuk menumbuhkan semangat belajar melalui tantangan, penghargaan, dan kepuasan pribadi.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin

Pada sub bahasan analisis ini peneliti akan membagikan dua sub bahasan agar tertata dengan rapi dan sistematis.

a. Faktor Pendukung Penggunaan Gamifikasi

Faktor pendukung utama dalam penerapan gamifikasi di SMP Islam Terpadu Ukhudah Banjarmasin adalah dukungan sekolah, ketersediaan fasilitas teknologi, serta kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan pandangan Mulyasa yang menyebutkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh profesionalisme guru serta lingkungan sekolah yang mendukung inovasi pendidikan.¹¹⁶

Selain itu, kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi faktor penting sebagaimana dijelaskan oleh Mulyasa bahwa profesionalisme guru tercermin dari kemampuannya menyesuaikan strategi mengajar dengan kebutuhan siswa.¹¹⁷

b. Faktor Penghambat Penggunaan Gamifikasi

Adapun faktor penghambat yang dihadapi guru meliputi keterbatasan jaringan internet, keterbatasan waktu dalam menyiapkan media gamifikasi, dan perbedaan karakteristik siswa. Arsyad menjelaskan bahwa efektivitas media

¹¹⁶ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013, h.76.

¹¹⁷ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013, h. 76.

pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan guru dan kondisi lingkungan belajar.¹¹⁸ Meski demikian, guru mampu mengatasi hambatan tersebut dengan menyesuaikan bentuk gamifikasi, seperti mengganti permainan digital dengan aktivitas manual yang tetap menarik dan kompetitif.

Secara keseluruhan, hasil analisis data ini telah mendukung dengan teori-teori yang peneliti cantumkan pada Bab II. Penggunaan gamifikasi terbukti dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Temuan ini menguatkan pandangan Karl M. Kapp bahwa elemen-elemen permainan seperti: level, poin, tantangan, dan penghargaan itu dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berfaedah. Selain itu, teori Mulyasa, dan Azhar Arsyad juga terbukti relevan, karena siswa menunjukkan motivasi yang tumbuh dari rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi.

Peran guru dalam mendesain dan mengelola gamifikasi juga memperkuat teori Yuliana dan Hamalik mengenai pentingnya kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Dukungan sekolah, fasilitas, serta kerja sama antarguru sesuai dengan teori.

Dengan ini, hasil penelitian yang dipaparkan diatas memberikan suatu kontribusi yang empiris bahwa gamifikasi dalam pembelajaran PAI dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa jika diterapkan secara kreatif, didukung juga oleh fasilitas yang sangat memadai, serta tetap berlandaskan pada norma-norma keislaman yang mendidik.

¹¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2019, h. 40.