# STRATEGI GURU FIKIH DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI MTsN 7 AGAM

**Asmanita[1], Desti Sartini[2]**

*[1,2]Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : asmanita071103@gmail.com[1], destisartini@uinbukittinggi.ac.id[2]

## ABSTRACT

This research was motivated by the discovery of a unique instructional practice in the Fiqh subject at MTs N 7 Agam, where the teacher implements gamification-based learning adaptively and consistently by combining technology-based and non-technology-based gamification methods. The *Fiqh* teacher utilizes technological tools such as projectors and laptops to facilitate gamification in the classroom, acting not merely as an instructor but also as a facilitator capable of integrating a holistic and adaptive learning experience. This study employs a descriptive qualitative research design. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation. The key informant was the Fiqh teacher of class VIII-1 at MTs N 7 Agam, while five supporting informants students from class VIII-1 were selected using purposive sampling. Data analysis was performed using the model proposed by Miles and Huberman. Based on the research findings, it can be concluded that: 1) the gamification-based learning strategy is executed systematically through stages involving generating motivation and attention, explaining learning objectives, recalling prerequisite competencies, providing stimuli, offering learning instructions, eliciting student performance, providing feedback, assessing performance, and reinforcing retention. This strategy integrates various digital and non-digital gamification media. Its implementation has proven effective in enhancing student learning engagement, evidenced by active participation in completing assignments, the confidence to ask questions, and the application of knowledge gained during lessons. 2) This success is attributed to school support specifically the provision of facilities such as projectors, internet access, and an IT Board room as well as the teacher's creativity in designing gamification elements for the learning process. 3) A key unique feature lies in the fact that the Fiqh teacher does not limit themselves to a single type of gamification but consistently integrates various forms of gamification into instruction. The implications of this study suggest that the implementation of gamification based learning strategies can serve as an innovative alternative capable of enhancing student engagement in Fiqh lessons as well as in other subjects

**Keywords :** *Strategy, Fiqh Learning, Gamification, Student Engagement*

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ditemukannya praktik pembelajaran yang unik dalam mata pelajaran Fikih di MTs N 7 Agam, guru mengimplementasikan pembelajaran berbasis *gamification* secara adaptif dan konsisten melalui perpaduan gamifikasi berbasis teknologi dan nonteknologi. Guru fikih memanfaatkan perangkat teknologi seperti proyektor dan laptop dalam pemanfaatkan gamification dalam pembelajaran. Dimana guru bukan hanya berperan sebagai pengajar tetapi juga fasilitator yang mampu mengintegrasikan pembelajaran yang utuh dan adaptif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Informan kunci dalam penelitian ini adalah Guru fikih MTs N 7 Agam di kelas VIII 1 dan 5 orang informan pendukung yaitu siswa siswi kelas VIII 1 berdasarkan teknik *purposive sampling*. Analisis data menggunakan model analisis yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Berdasarkan hasil penelitian penulis, maka dapat disimpulkan 1) strategi pembelajaran berbasis *gamification dilakukan* secara sistematis melalui tahapan memberikan motivasi dan perhatian, menjelaskan tujuan pembelajaran, mengingatkan kompetensi prasyarat, memberikan stimulus, memberikan petunjuk belajar, menimbulkan penampilan siswa, memberikan umpan balik, menilai penampilan siswa, serta memperkuat retensi. Strategi tersebut dipadukan dengan pemanfaatan berbagai media gamifikasi digital dan non digital. Penerapan strategi tersebut terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan melalui keterlibatan aktif dalam mengerjakan tugas, keberanian bertanya dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam pembelajaran. 2) keberhasilan ini tidak terlepas dari dukungan sekolah yang menyediakan fasilitas seperti proyektor, jaringan interner dan ruang IT Board dan bagaimana kreativitas guru dalam menyusun gamification dalam pembelajaran. 3) Keunikan yang paling utama terlihat pada bagaimana cara guru Fikih tidak membatasi diri pada satu jenis gamificaton saja tetapi memadukan berbagai bentuk gamification dalam pembelajaran secara konsisten. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis *gamification* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih maupun mata pelajaran lainnya.


**Kata Kunci** : *Strategi, Pembelajaran Fikih, Gamification, Keaktifan Siswa*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi peradaban yang menentukan kualitas suatu bangsa. Melalui pendidikan, manusia tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan karakter, keterampilan, dan nilai-nilai yang membentuk kepribadiannya sebagai individu yang memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri, masyarakat, bangsa, dan negara.( Nurlaela, 2018) Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan hal serupa, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.( UU RI N0 21 Tahun 2003)

Di lembaga pendidikan, guru menempati posisi sentral. Guru bukan sekadar penyampai materi, melainkan seorang profesional yang menerima dan memikul tanggung jawab pendidikan yang sebelumnya dipikul oleh orang tua, sehingga berkewajiban membentuk kepribadian peserta didik yang berakhlak mulia.(Nurul.I, 2021) Guru juga berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan inovator; kreativitasnya dalam mendesain pengalaman belajar menjadi kunci utama terciptanya suasana kelas yang kondusif dan melibatkan siswa secara aktif.(Siregar., *et al*, 2025)

Dalam merancang pembelajaran yang bermakna, guru memerlukan strategi yang tepat. Secara istilah, strategi merupakan garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.( Sobri, 2020) Gagne dan Briggs mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai seperangkat prosedur sistematis yang dirancang untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan mengelola kondisi internal dan eksternal siswa, meliputi sembilan langkah: memberikan motivasi dan perhatian, menjelaskan tujuan pembelajaran, mengingatkan kompetensi prasyarat, memberi stimulus, memberi petunjuk belajar, menimbulkan penampilan siswa, memberi umpan balik, menilai penampilan siswa, dan memperkuat retensi.( Mulyono., *et al*, *2028)*

Di era digital, pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dinilai kurang lagi efektif, khususnya bagi peserta didik generasi digital (digital natives), sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran abad ke-21 yang mampu mengembangkan kreativitas dan keaktifan siswa.( Sari, 2025) UNESCO bahkan menekankan bahwa pendidikan abad ke-21 harus berfokus pada pembentukan keterampilan yang memungkinkan siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat yang kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.(Gracesya Togatorop *et al.*, 2025)

Salah satu strategi inovatif yang relevan digunakan saat ini adalah gamification, yaitu proses menggunakan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, lencana, dan penghargaan dalam konteks bukan permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman pengguna dalam mencapai tujuan tertentu.(Utami, 2025) Gamifikasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membantu guru mempersonalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan individu siswa.(Hakeu Febrianto, 2023)

Sejumlah kajian mendukung efektivitas pendekatan ini. Gamifikasi dinyatakan sebagai strategi pembelajaran yang memanfaatkan elemen intrinsik permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran, terutama bila dipadukan dengan pembelajaran berbasis masalah.(Azwah., *et al*, 2025) Su dan Cheng menambahkan bahwa gamifikasi memberikan kontribusi positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar melalui integrasi poin, lencana, tantangan, dan papan peringkat.(Fifi Arisanti *et al.*, 2025) Elemen tersebut sejalan dengan Self-Determination Theory yang menekankan pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu autonomy, competence, dan relatedness, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.(Sailer *et al.*, 2017)

Berdasarkan observasi awal di MTs N 7 Agam, ditemukan bahwa guru Fikih telah mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran dengan menerapkan gamifikasi berbasis teknologi seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, dan Gimkit maupun gamifikasi sederhana seperti teka-teki silang, flashcard, permainan domino, dan puzzle untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap materi Fikih yang sering dianggap teoretis dan hafalan.(Yansyah *et al.*, 2025) Praktik semacam ini sejalan dengan temuan bahwa gamifikasi sederhana tanpa teknologi canggih tetap efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi.(Mutmainah., *et al*, 2025) Guru menyampaikan bahwa inisiatif pemanfaatan berbagai platform gamifikasi tersebut lahir dari upayanya sendiri untuk menciptakan pembelajaran Fikih yang lebih menarik dan sesuai karakteristik siswa generasi digital.

Keunikan praktik pembelajaran di MTs N 7 Agam inilah yang mendorong penelitian ini dilakukan, yaitu untuk mengkaji secara mendalam bagaimana strategi guru Fikih dalam menerapkan pembelajaran berbasis gamification guna meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII 1, sekaligus mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan inovasi pembelajaran Fikih di madrasah dalam menghadapi tantangan era digital.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang hasilnya tidak diperoleh melalui teknik statistik, melainkan melalui pemahaman dan penafsiran peneliti terhadap peristiwa, interaksi, dan perilaku subjek dalam konteks tertentu dari sudut pandang subjek itu sendiri, sehingga dapat menyelidiki dan menjelaskan kualitas suatu objek yang tidak dapat digambarkan dengan pendekatan kuantitatif.[1] Pendekatan ini dipilih untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam strategi guru Fikih dalam pembelajaran berbasis gamification untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.[2]

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Strategi Guru Fikih dalam Pembelajaran Berbasis Gamification Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di MTsN 7 Agam

Berdasarkan observasi awal penulis, dalam menyampaikan pembelajaran guru fikih telah memanfaatkan gamification sebagai sarana penyampaian materi agar terkesan lebih menarik, kompetitif secara positif, dan mudah dicerna, sehingga tercipta pengalaman belajar yang interaktif dan efektivitas pembelajaran meningkat melalui visualisasi dan simulasi yang adaptif. Berikut komponen strategi pembelajaran:

1. Memberikan motivasi dan perhatian

Guru fikih mengawali pembelajaran dengan membangun kedekatan emosional, yaitu menanyakan kabar siswa secara tulus sebelum masuk materi guna memastikan kesiapan mental mereka, dilanjutkan dengan motivasi verbal agar siswa siap menghadapi tantangan gamifikasi. Oemar Hamalik menyatakan bahwa motivasi merupakan proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat, baik dorongan internal maupun insentif eksternal. Maka

[1]Sugiyono, Metodologi Penelitian Kualitatif,( Padang : PT Global Eksekutif Teknologi, 2020 ), h. 15.

[2]Abdul Fattah, Metode Penelitian Kualitatif, ( Bandung : CV. Harva Kreatif, 2023), h. 34.

berdasarkan hal tersebut pemberian motivasi dan perhatian sangat penting untuk memastikan kesiapan siswa sebelum memulai pembelajaran.

2. Menjelaskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran disampaikan secara eksplisit sebelum materi inti dimulai, diturunkan secara sistematis dari Capaian Pembelajaran (CP) ke Tujuan Pembelajaran (TP) hingga Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) sesuai Kurikulum Merdeka, yang disusun dalam modul pembelajaran dan divisualisasikan melalui slide PowerPoint yang bersih dan menarik agar siswa memiliki arah belajar yang jelas. Nata mengatakan bahwa tujuan pembelajaran yang jelas dan tegas membuat langkah dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah. Penggunaan PowerPoint dalam mengomunikasikan tujuan pembelajaran menjadi strategi kreatif yang memudahkan siswa memahami materi yang kompleks sekaligus memudahkan guru menyampaikan pesan pembelajaran secara sistematis

3. Mengingat Kompetensi Prasyarat

Sebelum masuk materi baru, guru secara konsisten melakukan apersepsi dan asesmen diagnostik kognitif melalui teka-teki atau kuis tebak kata berbasis PowerPoint untuk memetakan pengetahuan awal siswa sekaligus memancing daya berpikir kritis mereka. Wina Sanjaya mengemas tahap ini sebagai fase apersepsi yang berfungsi sebagai jembatan kognitif sekaligus alat motivasi agar siswa percaya diri menghadapi materi baru. Jean Piaget menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui asimilasi dan akomodasi, bukan dipindahkan secara pasif dari guru.

4. Memberikan Stimulus

Pemberian stimulus dilakukan secara kontekstual melalui contoh konkret yang dekat dengan kehidupan siswa alih-alih langsung menyajikan permainan bertingkat kesulitan tinggi. Misalnya, pada materi makanan dan minuman halal-haram, guru membawakan kemasan produk dan mengajukan pertanyaan kritis kepada siswa sebelum masuk ke penjelasan mendalam. Thorndike memandang belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respons, sedangkan Skinner mendefinisikan stimulus sebagai perubahan lingkungan yang memicu perilaku siswa dan harus diikuti penguatan positif agar respons berulang.

5. Memberikan Petunjuk Belajar

Petunjuk belajar disampaikan secara sistematis melalui fitur slide pada platform ClassPoint yang merincikan seluruh tahapan kegiatan, mulai dari pembukaan, inti, hingga penutup, sehingga meminimalkan miskomunikasi lisan dan memberikan panduan visual yang kuat bagi siswa. Afrida Rusmila Dewi menjelaskan bahwa memberikan petunjuk belajar merupakan bimbingan guru untuk membantu siswa mencapai tahap perkembangan aktual mereka.

6. Menimbulkan Penampilan Siswa

Guru mendorong keberanian siswa tampil melalui dua pendekatan, yaitu penguatan psikologis dengan menegaskan bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar, dan pemanfaatan gamifikasi Wordwall tipe Quiz berupa kotak bernomor interaktif yang berhasil mengalihkan persepsi siswa dari perasaan tertekan menjadi perasaan senang karena bermain. Albert Bandura melalui konsep self-efficacy menegaskan bahwa penampilan siswa sangat ditentukan oleh keyakinan mereka terhadap kemampuan diri sendiri, dan afirmasi guru yang meminimalkan kecemasan emosional secara otomatis memicu keberanian siswa untuk tampil dan menunjukkan performa akademisnya.

7. Memberikan Umpan Balik

Umpan balik diberikan melalui kehadiran aktif dan pendampingan berkelanjutan, baik saat diskusi kelompok maupun saat siswa menggunakan media kuis, dengan orientasi pada proses dan penguatan motivasi, bukan sekadar penilaian angka. Hattie dan Timperley menegaskan bahwa umpan balik konstruktif dan tepat sasaran memberi dampak signifikan terhadap pencapaian belajar karena siswa tidak hanya diberi tahu benar-salah, tetapi juga dibimbing cara memperbaiki kesalahan.

8. Menilai Penampilan Siswa

Penilaian penampilan siswa berorientasi pada proses, meliputi pemantauan langsung keterlibatan siswa dalam diskusi dan tanya jawab, disertai apresiasi verbal serta poin nilai tambahan bagi siswa yang berani menyampaikan pendapat meskipun belum sempurna. Suharsimi Arikunto menyebut penilaian semacam ini sebagai evaluasi formatif yang mengukur ranah afektif dan psikomotorik, dengan pemberian reward langsung berfungsi sebagai stimulus perbaikan kualitas belajar secara instan, bukan sekadar mengisi nilai sumatif.

9. Memperkuat Retensi

Penguatan retensi dilakukan melalui refleksi langsung yang partisipatif: siswa diminta maju menyimpulkan materi dengan bahasa sendiri (peer-modeling), kelompok lain memberikan reviu singkat (collaborative feedback), dan guru menutup dengan penguatan materi secara menyeluruh (teacher reinforcement). Sari dan Rosali menegaskan bahwa keterlibatan aktif siswa mengolah kembali materi disertai penguatan terstruktur mengoptimalkan pemrosesan saraf otak dalam mengkodekan informasi sehingga daya simpan ingatan menjadi lebih kuat dan bertahan lama.

Penerapan strategi gamifikasi oleh guru Fikih membawa perubahan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII 1, yang tercermin dari beberapa indikator berikut:

1. Ikut serta terlibat mengerjakan tugas

Pemanfaatan Wordwall dengan fitur kuis dan batas waktu berhasil mengubah dinamika kelas dari teacher-centered menjadi student-centered; siswa tidak lagi sekadar pendengar pasif, melainkan terpacu menyelesaikan tugas dengan cepat dan antusias. Heru Irawan menambahkan bahwa penyelesaian tugas secara benar, mandiri, dan bertanggung jawab merefleksikan regulasi diri (self-regulated learning) yang matang pada diri siswa.

2. Bertanya mengenai persoalan yang belum di pahami

Suasana belajar yang menyenangkan melalui gamifikasi mengubah perilaku siswa yang semula diam saat tidak paham menjadi berani bertanya, baik kepada guru maupun teman sekelompok, sebagai wujud keterlibatan intelektual aktif. Menurut teori konstruktivisme Piaget dan Dewey, aktivitas bertanya merupakan bentuk konkret interaksi kognitif yang mendorong pemahaman, sekaligus sarana refleksi dan eksplorasi masalah.

3. Mencari banyak Informasi dalam memecahkan masalah

Melalui model Problem Based Learning yang dipadukan slide PowerPoint, siswa didorong menggali informasi secara mandiri dari buku maupun perangkat digital untuk memecahkan masalah, tanpa bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru. Muhibbin Syah memandang keaktifan mencari informasi sebagai bentuk pendekatan belajar mendalam (deep approach) yang lahir dari motivasi internal siswa.(Marliana., *et al* 2024)

4. Melakukan disukusi sesuai dengan arahan guru

Implementasi diskusi kelompok seperti pada penggunaan gamifikasi berpola kotak pertanyaan terbukti mendorong siswa saling bekerjasama dan berbagi informasi untuk

mengonstruksi jawaban yang paling akurat atas permasalahan yang diberikan. Suryosubroto menjelaskan bahwa diskusi memperkuat kemampuan berpikir kritis sekaligus menumbuhkan perilaku kooperatif dan tanggung jawab pribadi dalam konteks kelompok. Melalui interaksi aktif ini, siswa yang mengalami kesulitan dapat dibantu oleh rekan kelompoknya untuk memahami materi dan menemukan informasi yang relevan.

5. Menilai keterampilan dan hasil belajar yang diperoleh

Target poin dan tantangan dalam gamifikasi mendorong siswa melakukan evaluasi diri (self-assessment) untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga menilai hasil belajarnya sendiri. Andrade dan Valtcheva menjelaskan bahwa penilaian diri merupakan proses formatif yang mendorong siswa merefleksikan kualitas pekerjaannya berdasarkan kriteria yang ditetapkan, sehingga dapat melakukan perbaikan berkelanjutan. Dengan demikian, gamifikasi bukan sekadar alat permainan, melainkan sarana efektif untuk mengubah siswa dari penerima informasi pasif menjadi pembelajar mandiri yang reflektif.

Keberhasilan strategi gamifikasi guru Fikih tidak terlepas dari faktor pendukung maupun faktor penghambat. Faktor pendukung pemanfaatan gamification dalam pembelajaran

1. Dukungan Sekolah, Sekolah menyediakan fasilitas memadai berupa proyektor, akses Wi-Fi, ruang IT Board, serta pembelajaran berbasis TIK yang membantu siswa memahami teknologi, sehingga implementasi gamifikasi menjadi lebih mudah dan pembelajaran lebih interaktif. Hadi Surtanto dan Darmansyah menjelaskan bahwa dukungan sekolah berperan penting dalam mengembangkan kebijakan, strategi, dan budaya organisasi yang mendukung integrasi teknologi pendidikan secara sistematis dan berkelanjutan.
2. Kreativitas Guru, Guru mengintegrasikan pendekatan gamifikasi secara variatif, baik berbasis teknologi seperti Wordwall dan Quizizz maupun konvensional seperti kartu make a match dan puzzle, yang disesuaikan dengan karakteristik materi agar siswa tidak jenuh dan tetap antusias sepanjang proses pembelajaran. Elfia dkk. menegaskan bahwa kreativitas guru merupakan faktor penting keberhasilan inovasi pembelajaran berbasis teknologi karena mampu mengembangkan media menarik yang sesuai kebutuhan peserta didik.

Penerapan strategi gamification ini juga tidak terlepas dari faktor penghambat, berikut beberapa faktor pengahambatnya:

1. Minat peserta didik, Penerapan gamifikasi terbukti meningkatkan minat dan antusiasme siswa secara signifikan; mereka lebih fokus memperhatikan visualisasi materi dan berkompetisi secara sehat untuk menyelesaikan tantangan Fikih yang diberikan. Teori Four-Phase Model of Interest Development dari Hidi dan Renninger menjelaskan bahwa minat tidak tumbuh spontan, melainkan harus dipicu melalui fase triggered situational interest. Sehingga gamifikasi berperan sebagai stimulus ekstrinsik yang krusial.
2. Keterbatasan Waktu, Keterbatasan waktu menjadi kendala utama karena persiapan bahan ajar interaktif membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan metode ceramah, ditambah kesalahpahaman awal siswa yang mengira laptop hanya untuk hiburan, namun guru mengatasinya dengan ketegasan orientasi belajar di awal kelas. Rahmi Hayati dkk. menjelaskan bahwa dibutuhkan waktu lebih untuk merancang aktivitas gamifikasi yang bermakna, dan guru perlu menyeimbangkan elemen kompetisi dengan kolaborasi melalui misi kelompok yang menilai proses, bukan hanya hasil.
3. Keterbatasan infrastruktur teknologi, Gangguan teknis seperti sinyal internet lambat dan proyektor error beberapa kali muncul dan menyita waktu pelajaran, namun guru sigap

mengalihkan gamifikasi digital menjadi format manual, seperti kuis lisan antarkelompok dengan sistem poin yang dicatat di papan tulis. Laudon menjelaskan bahwa infrastruktur teknologi informasi merupakan fondasi utama transformasi digital pendidikan, meliputi perangkat keras, perangkat lunak, jaringan internet, serta sumber daya manusia pengelolanya

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Strategi guru fikih dalam pembelajaran berbasis gamification untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTsN 7 Agam dapat disimpulkan bahwa:

Penerapan strategi pembelajaran berbasis gamification oleh guru Fikih di kelas VIII 1 MTs N 7 Agam berhasil menghadirkan pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif melalui sembilan komponen strategi Gagne, yaitu memberikan motivasi dan perhatian, menjelaskan tujuan pembelajaran, mengingatkan kompetensi prasyarat, memberikan stimulus, memberikan petunjuk belajar, menimbulkan penampilan siswa, memberikan umpan balik, menilai penampilan siswa, dan memperkuat retensi, yang dipadukan dengan gamifikasi digital (Wordwall dan ClassPoint) maupun non-digital ( puzzle, dan make a match)

Strategi tersebut terbukti meningkatkan keaktifan belajar siswa yang tampak dari tujuh indikator, yaitu keterlibatan mengerjakan tugas, keberanian bertanya, inisiatif mencari informasi, kolaborasi dalam diskusi kelompok, kemampuan menilai hasil belajar sendiri, kegigihan melatih diri memecahkan soal, dan kemampuan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas.

Keberhasilan penerapan gamifikasi ini tidak terlepas dari faktor pendukung berupa dukungan sekolah (fasilitas proyektor, jaringan internet, dan ruang IT Board) serta kreativitas guru dalam memvariasikan bentuk gamifikasi. Adapun faktor penghambat internal meliputi kompetensi dan pelatihan guru, minat peserta didik yang bervariasi, serta keterbatasan waktu pembelajaran, sedangkan faktor penghambat eksternal meliputi ketidakstabilan internet dan keterbatasan infrastruktur teknologi. Seluruh kendala tersebut berhasil diatasi guru melalui pengalihan gamifikasi digital menjadi gamifikasi manual sehingga pembelajaran tetap berlangsung interaktif dan tujuan pembelajaran tetap tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

Agis Ayuningtias, and others (2026) ‘Kemampuan Awal Peserta Didik Pengertian, Kegunaan, Indentifikasi, Teknik Mendeketeksi, Dan Jenis-jenisnya Dalam Perspektif Teoritis Dan Praktis. 3(11).

Arisanti, F. *et al.* (2025) ‘Transformasi Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar melalui Gamifikasi Digital : Solusi Kreatif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Prestasi Belajar.5(1).

Azwah, N., Hidayat, R. and Aini, L.Q. (2025) ‘Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram. 10(1).

Berare Zekina Lestari, S.A. dan D.A. (2026) ‘Analisis Kebutuhan Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Bermuatan Literasi Emosi di Sekolah Dasar’, *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 12(02).

Chaer, M.T. (2016) 'Self Efficacy dan Pendidikan', *Al Murabbi*, 3(1).
Darsyah, S. (2023). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan Syukron. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5(2).
Dewi, A.C. (2024). Pengaruh Umpan Balik Dalam Asesmen Formatif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Kurikulum Merdeka', *Jurnal Sultra Elementary School*. 5(2).
Hakeu, Febrianto, dkk (2023) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al- Azhar', *Jurnal PGMI*, 6(2).
Julita, I., Neviyarni, N. and Nirwana, H. (2025) 'Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik', *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 3(3), p. 134.
Kamal, S.M. dan M. (2021) 'Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII SMP Daru Ulil Albab', *Jurnal Bashrah*, 01(02).
Mahluddin, U.R. dan (2025) 'Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Metode Diskusi pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi , Indonesia', *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 3(3).
Mutmainah, U.G., Nurkayati, S. and Syaifulloh, A. (2025) 'Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan Hasil belajar peserta didik Kelas VII SMPN2 Tunjungan Blora', 5(3).
Nurul.I, K.M. (2021) 'Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Pada Sisawa', *Jurnal Studi Kemahaswaan*, 1(1).
Ramadhan, T. (2025) 'Efektivitas Tahap Apersepsi Wina Sanjaya dalam Mengukur Kemampuan Prasyarat Siswa Menghadapi Pembelajaran Abad 21.', *Jurnal Pedagogi Indonesia*, 11(1).
Sailer, M. *et al.* (2017) 'Computers in Human Behavior How gami fi cation motivates : An experimental study of the effects of speci fi c game design elements on psychological need satisfaction', *Computers in Human Behavior*, 6(9).
Satiyasih, N.S. dan E. (2022) 'Penerapan Teori Pemrosesan Informasi dalam Meningkatkan Retensi Memori Belajar Siswa', *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(2).
Setyaningrum, A.R.P. and W. (2023) 'Penerapan Evaluasi Formatif Berbasis Proses Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2).
Susanti, Dwi and others (2024) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar', *Jurnal Handayani*, 15(2).
Umami, K.M.K. and N. (2025) 'Analisis Keaktifan Bertanya Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Semester VI Kelas A Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas', *Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, 2(7).
Utami, Dyah Deka (2025) *Gamifikasi( Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi Dalam Pembelajaran)*.
Yansyah, D. *et al.* (2025) 'Penerapan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', 07(02).